

LUIZA MAIA DE SOUZA

O brincar nos anos iniciais do Ensino Fundamental: análise de resumos de TCCs da Licenciatura em Pedagogia da FAGED/UFRGS (2000-2020)

ORIENTADORA: MARÍLIA FORGEARINI NUNES



LUIZA MAIA DE SOUZA

O brincar nos anos iniciais do Ensino Fundamental: análise de resumos de TCCs da Licenciatura em Pedagogia da FAGED/UFRGS (2000-2020)

TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA
DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, APRESENTADO COMO
REQUISITO OBRIGATÓRIO PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO
DE PEDAGOGA.

ORIENTADORA: PROF. DRA. MARÍLIA FORGEARINI NUNES

PORTO ALEGRE
2º SEMESTRE
2020

CIP - Catalogação na Publicação

Souza, Luiza Maia de

O brincar nos anos iniciais do Ensino Fundamental: análise de resumos de TCCs da Licenciatura em Pedagogia da FAGED/UFRGS (2000-2020) / Luiza Maia de Souza. -- 2020.

53 f.

Orientadora: Marília Forgearini Nunes.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Licenciatura em Pedagogia, Porto Alegre, BR-RS, 2020.

1. Brincar. 2. Ludicidade. 3. Anos Iniciais do Ensino Fundamental. I. Nunes, Marília Forgearini, orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

AGRADECIMENTOS

A Deus por ser minha fonte de forças, ânimo e criatividade durante meus anos de graduação. “Porque dele, e por meio dele, e para ele são todas as coisas. A ele, pois, a glória eternamente. Amém.” - Romanos 11:36

Aos meus pais, Flávio e Mirian, pelo amor e dedicação, por sempre me incentivarem a estudar e a nunca deixar de sonhar.

Aos meus irmãos, Laura, Matheus e Gustavo, por serem meus melhores amigos e sempre estarem prontos para ajudar.

À minha avó Elsa, por todo amor e cuidado, que não se resume a somente isso, mas que são demonstrados através das comidas maravilhosas que prepara.

Ao meu avô Aroldo, pelo acolhimento em sua casa durante toda a graduação e todo o cuidado e preocupação que tens comigo.

À minha orientadora, Marília F. Nunes, por todas as ideias que começaram a ser tecidas antes mesmo desse semestre começar, as tuas devolutivas foram super importantes para mim e me ajudaram, e muito, a destravar a minha escrita.

À toda equipe do Programa de Extensão Universitária “Quem Quer Brincar?” por manter o brincar sempre vivo, principalmente nesse período tão turbulento que temos vivido.

À professora Alexandra Lorandi Macedo, da disciplina de Pesquisa em Educação e às colegas Bárbara Bohn, Renata Simões Jardim e Vitória Neubauer, que transformaram as minhas segundas-feiras e todo esse processo de escrita em algo menos complicado e com mais leveza.

À minha amiga Kézia Zimermann por me ouvir durante esse processo e por aceitar me ajudar em todas as minhas aventuras e me ajudar no design gráfico da apresentação e do e-book.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como temática principal a ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental e busca responder à seguinte pergunta: Como o brincar é vivenciado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, de acordo com os TCCs produzidos no curso de Pedagogia da UFRGS? Seu objetivo geral é analisar como o brincar e a brincadeira são apresentados nas pesquisas selecionadas como material empírico e como objetivos específicos refletir sobre a abordagem - importância, qualidade e frequência - conferidas pelos autores e identificar a presença e/ou ausência do brincar e da brincadeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O estudo tem como referencial bibliográfico FORTUNA (2004; 2005; 2011), KIRCHHEIM (2021), LUCKESI (2005), utiliza abordagem qualitativa com a pesquisa bibliográfica como método principal para a obtenção dos dados. Os dados obtidos na pesquisa bibliográfica foram um total de 31 Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs) produzidos no curso de Licenciatura em Pedagogia da UFRGS entre os anos 2000 a 2020, disponíveis no LUME-UFRGS. Os resumos desses trabalhos foram analisados a partir da estrutura de resumo acadêmico proposta por Motta-Roth e Hendges e (2010), tendo 4 critérios de análise relacionados ao brincar: (1) Objetivos; (2) Etapa dos anos iniciais do Ensino Fundamental; (3) Área de foco apresentada e (4) Conclusões/resultados. Como resultado evidenciou-se um grande número de trabalhos que relatam a importância do brincar nas salas de aula e de como o brincar e a ludicidade são recursos potentes para a prática pedagógica mas, mesmo sendo tão importante, ainda é algo que não ocupa os tempos e espaços dos anos iniciais, sendo presente nos três primeiros anos e se apagando nas outras séries. Esse resultado reforça a importância de se continuar investindo na compreensão sobre o brincar na formação docente.

Palavras-chave: Brincar. Ludicidade. Anos iniciais do Ensino Fundamental.

SOUZA, Luiza Maia. O brincar nos anos iniciais do Ensino Fundamental: análise de resumos de TCCs da Licenciatura em Pedagogia da FACED/UFRGS (2000-2020). Orientadora: Marília Forgearini Nunes. UFRGS, 2020. 51p. Trabalho de Conclusão de Graduação - Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2020.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	07
2. CONCEITOS FUNDAMENTAIS.....	11
2.1 O QUE É O BRINCAR?	11
2.2 O DIREITO DE BRINCAR.....	13
2.3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NOS DOCUMENTOS E ORIENTAÇÕES CURRICULARES BRASILEIRAS.....	14
3. METODOLOGIA	18
4. ANÁLISE DOS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO.....	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
REFERÊNCIAS.....	35
APÊNDICE A - QUADRO DE ORGANIZAÇÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS NA BUSCA NA BASE DE DADOS.....	39

1. INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como temática principal a ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A escolha foi feita a partir da minha aproximação com o tema no ano de 2020, ao atuar como colaboradora voluntária na Brinquedoteca Universitária, uma das principais atividades do Programa de Extensão Universitária “Quem Quer Brincar?” (QQB)¹.

O Programa foi idealizado e coordenado pela professora Tânia Ramos Fortuna, de 1999 até 2019, reunindo atividades que tinham como intenção a ampliação das discussões feitas na disciplina Jogo e Educação e, principalmente, a defesa de uma educação lúdica. Atualmente, o Programa é coordenado pelas professoras Marília Forgearini Nunes e Renata Sperrhake, que seguem valorizando o brincar e promovendo a ludicidade em qualquer etapa da educação, principalmente na universidade, no espaço do desenvolvimento da docência.

O ano de 2020 foi marcado por uma pandemia mundial, fechando todos os espaços da universidade e da Faculdade de Educação, inclusive a nossa Brinquedoteca, mas o trabalho continuou. O QQB desenvolveu uma campanha chamada “Nós acreditamos em: Brincar, Inventar e Aprender com o cotidiano”, com postagens semanais nas redes sociais Facebook (@Quem-Quer-Brincar-FACED-UFRGS) e Instagram (@quemquerbrincar.ufrgs), para incentivar os adultos a brincarem com as crianças mesmo que de forma remota, com coisas que todos nós temos em casa. Imersa, então, nesse contexto e carregando todas as experiências das minhas observações e práticas pedagógicas realizadas ao longo do curso de Pedagogia surgiu a questão: Como o brincar é vivenciado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, de acordo com os resumos dos TCCs vinculados à Licenciatura em Pedagogia da Faced/UFRGS?

1.O Programa de Extensão Universitária "Quem quer brincar?" tem mais de duas décadas de atividades. Um histórico do Programa pode ser acessado em documentário disponível no Canal QQB UFRGS no Youtube, disponível em: <https://youtu.be/OYo83fwno-c> . Acesso em 13 abr. 2021.

A escolha pela etapa dos anos iniciais como contexto a partir do qual o brincar torna-se objeto de reflexão é justificada pela brusca mudança de experiências que existem entre a Educação Infantil e a etapa dos anos iniciais. Se na Educação Infantil a ludicidade tem amplo espaço e tempo, ao ingressar nos anos iniciais do Ensino Fundamental a ludicidade e o brincar se restringem a espaços e tempos específicos, por exemplo, as aulas de Artes, as de Educação Física e o período do recreio.

Para tentar responder à pergunta central desta pesquisa, foram analisados resumos de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs) produzidos no curso de Pedagogia, da UFRGS, disponíveis no Lume-UFRGS², entre os anos de 2000 a 2020. A escolha por analisar os resumos de trabalhos do curso de Pedagogia se deu em primeiro lugar pela presença do brincar na Faculdade de Educação da UFRGS a partir de diferentes atividades de ensino e extensão dentre as quais destaco a brinquedoteca universitária que é parte do Programa de Extensão Universitária "Quem quer brincar?" em segundo lugar, o trabalho foi motivado pela curiosidade em saber qual seria a visão de outros estudantes de Pedagogia da UFRGS, que assim como eu, tiveram uma graduação que incentiva o brincar em todos os tempos e espaços, sobre o brincar relacionado à etapa dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Delimitamos como objetivo geral deste trabalho: analisar como o brincar e a brincadeira são apresentados nas pesquisas selecionadas como material empírico. E como objetivos específicos: refletir sobre a abordagem - importância, qualidade e frequência - conferidas pelos autores e identificar a presença e/ou ausência do brincar e da brincadeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

As informações básicas deste trabalho resumimos inspiradas no quadro proposto por Sperrhake (2016, p.15)(Quadro 1):

2. O Lume-UFRGS (<https://lume.ufrgs.br/>) é um repositório digital institucional criado em 2008 que reúne e possibilita o livre-acesso a teses, dissertações, livros, capítulos de livros, artigos de periódicos, trabalhos de eventos, trabalhos de conclusão de curso de graduação e especialização, patentes, fotos, recursos educacionais, relatórios técnicos e de pesquisa entre outras coleções digitais produzidas na UFRGS.

QUADRO 1 - INFORMACÕES BÁSICAS SOBRE O TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)

Problema de pesquisa	Como o brincar é vivenciado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, de acordo com os resumos dos TCCs vinculados à Licenciatura em Pedagogia da Faced/UFRGS?
Objetivo Geral	Analisar como o brincar e a brincadeira são apresentados nas pesquisas selecionadas como material empírico.
Objetivo específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Refletir sobre a abordagem - importância, qualidade e frequência - conferidas pelos autores; - Identificar a presença e/ou ausência do brincar e da brincadeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental.
Conceitos-chave	Brincar Ludicidade Anos iniciais do Ensino Fundamental
Metodologia	Pesquisa Bibliográfica
Materiais Analisados	TCCs escritos entre 2000 a 2020 e disponíveis com livre acesso no LUME/UFRGS.
Análises/Resultados	Como resultado da análise evidenciou-se um grande número de trabalhos que relatam a importância do brincar nas salas de aula e de como o brincar e a ludicidade são recursos potentes para a prática pedagógica mas, mesmo sendo tão importante, ainda é algo que não ocupa os tempos e espaços dos anos iniciais, sendo presente nos três primeiros anos e se apagando nas outras séries.

Fonte: Souza (2021)

Depois de situarmos o trabalho e apresentarmos a sua estrutura, na continuidade delimitaremos os conceitos de base para análise. Na parte seguinte, descreveremos a metodologia. Na quarta parte, será realizada a análise dos dados coletados destacando nossos resultados. Por fim, reflexões e considerações finais sobre o percurso dessa pesquisa.

2. CONCEITOS FUNDAMENTAIS

Neste tópico será abordado o conceito fundamental desta pesquisa: o brincar. Entender o brincar como ação social, bem como identificar como ele se mostra na constituição da etapa dos anos iniciais do Ensino Fundamental e é referido em documentos legais são base para a análise dos trabalhos de conclusão de curso que identificamos nesta pesquisa.

2.1 O QUE É O BRINCAR?

O brincar pode receber diferentes significados conforme a cultura no qual está inserido. Fortuna (2004) explica que o brincar é uma criação social e descreve assim a etimologia da palavra brincar e seus diferentes significados:

[...] brincar, de origem latina, resulta das diversas formas que assumiu a palavra vinculum, passando por vinclu, vincru até chegar a vrinco. É assim que do significado inicial "laço" passa por "adorno, enfeite, jóia que se usa presa na orelha ou pendente dela" até chegar à idéia de brinquedo e brincadeira. Na mitologia grega Brincos eram os pequenos deuses que ficavam voando em torno de Vênus, alegrando-a e enfeitando-a. (FORTUNA,2004, p.48)

Podemos relacionar a palavra brincar e a palavra jogo com a ideia de “laço, relação, vínculo” (FORTUNA, 2009, p.48) já que é através deles que podemos interagir com o próximo, com o mundo e as situações sociais que nos cercam. A autora observa que “brincando, reconhecemos o outro na sua diferença e singularidade e as trocas inter-humanas aí partilhadas podem lastrear o combate ao individualismo e ao narcisismo”. (FORTUNA, 2005, p.109). A interação é elemento importante para conceituar o brincar.

Outra palavra que se relaciona com o brincar, é a palavra ludicidade, ludus, que tem origem latina. De ludus se derivou ludere que significa lúdico - que pode servir tanto ao se referir ao brincar, quanto ao jogar. Esse termo remete às brincadeiras, competições, jogos com regras e teatros. Luckesi (2005) apresenta a ludicidade como uma experiência que surge internamente e se manifesta externamente, e explica os atos lúdicos da seguinte forma:

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento. (LUCKESI, 2000, p. 21).

Fortuna (2004, p.49) afirma que em nossa cultura, o brincar é visto como “inconsequência, improdutividade e prazer”. Na vida escolar, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, percebemos muito essa divisão no tempo de aprender e no tempo de brincar, sendo esse último quase nulo ou seriamente proibido, já que está muito ligado à ociosidade e não é visto com seriedade.

A seguir, discorrerei sobre o direito de brincar mostrando mais uma vez como esse é um campo que também exige seriedade ao ser abordado no contexto da educação e das suas práticas.

2.2 O DIREITO DE BRINCAR

Toda criança do mundo
Deve ser bem protegida
Contra os rigores do tempo
Contra os rigores da vida.

Criança tem que ter nome
Criança tem que ter lar
Ter saúde e não ter fome
Ter segurança e estudar.

Não é questão de querer
Nem questão de concordar
Os direitos das crianças
Todos têm de respeitar.

OS DIREITOS DAS CRIANÇAS SEGUNDO RUTH ROCHA(2014)

Trago este trecho do livro de Ruth Rocha, destacando o respeito que é necessário ter com os direitos das crianças. Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei 8.069/1990, dentre os muitos direitos, as crianças possuem o direito de brincar. O Artigo 16 do ECA (BRASIL,1990, grifo nosso) compreende o brincar, em seu inciso IV, como parte do que se entende por direito à liberdade:

- I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;
- II - opinião e expressão;
- III - crença e culto religioso;
- IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;
- V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;
- VI - participar da vida política, na forma da lei;
- VII - buscar refúgio, auxílio e orientação.

Pelo mesmo Estatuto “Considera-se criança [...] a pessoa de até 12 anos de idade incompletos [...]” (BRASIL, Lei 8.069/90, Art. 2º). O Marco Legal da Primeira Infância (BRASIL, Lei nº 13.257/2016, art. 5º, grifo nosso) também coloca o brincar como área prioritária nas políticas públicas.

Art. 5º Constituem áreas prioritárias para as políticas públicas para a primeira infância a saúde, a alimentação e a nutrição, a educação infantil, a convivência familiar e comunitária, a assistência social à família da criança, a cultura, o brincar e o lazer, o espaço e o meio ambiente. Direito de brincar, de ser cuidado por profissionais qualificados em primeira infância, de ser prioridade nas políticas públicas.

Essas informações legais reunidas, revelam não somente a importância de respeitarmos os direitos das crianças, mas também de proporcionarmos a elas o acesso ao desenvolvimento e a uma educação que seja lúdica e brincante. Sendo que essas experiências precisam estar presentes ao longo de toda a etapa da infância de modo consistente e constante. Isso significa, em relação ao contexto escolar, foco desta pesquisa, que o brincar e o desenvolvimento lúdico não podem ser segregados e reduzidos a uma etapa da escolarização. Não abordaremos aqui a presença do brincar e das experiências lúdicas no cotidiano fora do ambiente escolar, pois entendemos que isto exigiria outros olhares e objetos de análise.

No próximo tópico refletiremos sobre a importância do brincar na etapa escolar dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

2.3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NOS DOCUMENTOS E ORIENTAÇÕES CURRICULARES BRASILEIRAS

A Educação Básica, constituída pela Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, segundo o artigo 22 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN 9.394/96) tem por “finalidade desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores” (BRASIL, Lei 9.394/96, Art. 22º). A LDBEN foi alterada através da Lei Ordinária 11.274/2006, ampliando a duração do Ensino Fundamental de 8 anos para 9 anos, sendo então de acordo com a

Base Nacional Comum Curricular (BNCC) “a etapa mais longa da Educação Básica.”(BRASIL,2013, p.57). O Ensino Fundamental passou a ser dividido da seguinte forma:

- Anos iniciais, que compreende do 1º ao 5º ano;
- Anos finais, que compreende do 6º ao 9º ano.

Uma das coisas que mais observei durante os meus períodos de práticas nos Anos Iniciais e que também ouvi de colegas da graduação, foi o quanto o brincar desaparece nessa etapa de ensino e é substituído por vários conteúdos e tarefas. A transição da Educação Infantil para os anos iniciais do Ensino Fundamental é feita, ao meu ver, de forma bem brusca. O documento de Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), vai nos alertar para esse cuidado que deve se ter em manter o caráter lúdico como elo da aprendizagem entre as etapas:

Na perspectiva da continuidade do processo educativo proporcionada pelo alargamento da Educação Básica, o Ensino Fundamental terá muito a ganhar se absorver da Educação Infantil a necessidade de recuperar o caráter lúdico da aprendizagem, particularmente entre as crianças de 6 (seis) a 10 (dez) anos que frequentam as suas classes, tornando as aulas menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos. A escola deve adotar formas de trabalho que proporcionem maior mobilidade às crianças na sala de aula, explorar com elas mais intensamente as diversas linguagens artísticas, a começar pela literatura, utilizar mais materiais que proporcionem aos alunos oportunidade de raciocinar manuseando-os, explorando as suas características e propriedades, ao mesmo tempo em que passa a sistematizar mais os conhecimentos escolares. (BRASIL, 2013, p.121)

A BNCC, também aborda, em uma seção específica sobre a transição entre as duas etapas, a importância de se garantir a “integração e continuidade dos processos de aprendizagens das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações

que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa.” (BRASIL, 2017, p.53)

Já na seção sobre o Ensino Fundamental - anos iniciais, a BNCC aborda sobre a ludicidade afirmando que: “ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil.” (BRASIL, 2017, p.57), reforçando mais uma vez a ludicidade como elo entre as etapas. Porém no documento, o brincar aparece como um dos direitos de aprendizagem na Educação Infantil (BRASIL, 2017, p.38) e ao apresentar as áreas do conhecimento, que organizam a etapa dos anos iniciais, o brincar já não aparece mais como um direito, sendo apenas citado em dois componentes curriculares específicos, através da ludicidade, como em Arte onde uma das 9 (nove) competências específicas é “Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.” (BRASIL, 2017, p.198) e destaca que o ensino de Arte deve “assegurar aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil.”. (BRASIL, 2017, p.199)

A Educação Física é outro componente curricular em que a ludicidade é mencionada na BNCC ao afirmar que através deste componente as crianças têm acesso a um vasto universo cultural compreendendo “saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas, que se inscrevem, mas não se restringem, à racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orienta as práticas pedagógicas na escola”. (BRASIL, 2017, p. 213). Dentro do componente curricular há a unidade temática "Brincadeiras e jogos" na qual se “explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si.” (BRASIL, 2017, p. 214).

Além disso, afirma que “Neste documento, as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados para ser estudados.” (BRASIL, 2017, p. 215)

Mesmo a ludicidade sendo nomeada e definida, a BNCC destaca que essa não é a finalidade da Educação Física:

É importante salientar que a organização das unidades temáticas se baseia na compreensão de que o caráter lúdico está presente em todas as práticas corporais, ainda que essa não seja a finalidade da Educação Física na escola. Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos. (BRASIL, 2017, p. 220)

Como objetos de conhecimento dos anos iniciais, na unidade temática Jogos e Brincadeiras o brincar aparece, nas turmas de 1º a 2º ano, através das brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional. Já nas turmas de 3º ao 5º ano através das brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo e brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana. (BRASIL, 2017, p. 225)

Após essas citações a ludicidade só surgirá novamente citada no trecho da BNCC que aborda a etapa do Ensino Médio. A presença pouco evidente do brincar na BNCC nos faz refletir sobre a sua presença como direito em uma etapa (na Educação Infantil) e o seu quase esquecimento na etapa seguinte, ignorando que brincar é direito da criança.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa tem um caráter qualitativo e como método opto pela pesquisa bibliográfica. Segundo Marconi e Lakatos (2021) “Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito [...]”. Para Manzo (1971, p.32) a bibliografia “oferece meios para definir, resolver, não somente problemas já conhecidos, como também explorar novas áreas em que os problemas não se cristalizaram suficientemente” e permite ao pesquisador “o reforço paralelo na análise de suas pesquisas ou manipulação de suas informações” (TRUJILLO FERRARI, 1974, p. 230)

A primeira etapa da pesquisa foi a busca pelos trabalhos de conclusão do curso de Pedagogia, publicados na plataforma Lume-UFRGS, escritos entre os anos 2000-2020, com a intenção de responder a questão investigativa deste trabalho: Como o brincar é vivenciado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, de acordo com os TCCs produzidos no curso de Pedagogia da UFRGS? Tendo como objetivo geral: analisar como o brincar e a brincadeira são apresentados nas pesquisas selecionadas como material empírico e como objetivos específicos: refletir sobre a abordagem - importância, qualidade e frequência - conferidas pelos autores e identificar a presença e/ou ausência do brincar e da brincadeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Realizamos uma busca utilizando as seguintes palavras-chaves: Ludicidade, Brincar, Jogo e Anos Iniciais. Foram identificados 102 trabalhos (Quadro 2). Observa-se que mesmo que o parâmetro anos iniciais tenha sido utilizado entre as palavras-chaves, alguns trabalhos relacionados a outras etapas e modalidades da Educação Básica apareceram dentre os resultados. Assim como a busca trouxe também outros trabalhos que não revelam em seus resumos uma etapa definida, mas que também abordam a temática do brincar e da ludicidade.

QUADRO 2 - RESULTADO GERAL DA BUSCA

Educação infantil	39
Anos iniciais	44
Educação de jovens e adultos	03
Sem etapa da educação básica definida	16
Total	102

Fonte: Elaborada pela autora

Diante desse resultado me detive na leitura do resumo dos 44 trabalhos da etapa dos anos iniciais. Dos 44 trabalhos inicialmente identificados, a partir de uma leitura mais atenta, percebemos que 13 não apresentam os termos ludicidade e brincar no título, nem no texto do resumo ou nas palavras-chave que havíamos coletado. Foi necessário, então, acessar o documento completo e buscar onde as palavras-chaves que utilizei na pesquisa se encontravam naqueles trabalhos.

Utilizando então a ferramenta de buscar palavras nos arquivos eu pude ver que nesses 13 trabalhos o brincar e a ludicidade se encontravam de forma isolada e aleatória, como por exemplo, em um parecer descritivo. Em dois trabalhos o termo ludicidade se referia a disciplina do curso de graduação. Em alguns, os termos estavam sendo abordados ao se referir a uma dinâmica e estratégia pedagógica, sobre alguns recursos lúdicos como a literatura infantil, música, massinha de modelar e jogos, como forma de cooperação. Comprovou-se que nesses trabalhos o objetivo central não se relacionava ao brincar, diferente dos outros 31 trabalhos que já demarcavam a temática nos resumos. Assim, o conjunto final de trabalhos que foram analisados ficou em 31 (Quadro 4).

QUADRO 3 - TRABALHOS ANALISADOS NESTA PESQUISA

	Título	Autor	Orientador	Ano	Palavras-chave
01	A construção do processo de alfabetização através do lúdico	Maria Gabriela Ferreira Sargenti	Neusa Chaves Batista Co-orientador Simone Gonzales	2010	Alfabetização Aluno Jogos Pedagógicos
02	A ludicidade como facilitadora no processo de ensino e aprendizagem	Maria Angélica Hofmann	Rosimeri Aquino da Silva	2010	Jogo Ludicidade
03	A música no processo de alfabetização da criança	Simone Scherer	Maria Elly Herz Genro	2010	Alfabetização Criança Música [en] Development [en] Learning [en] Literacy [en] Methods [en] Music [en] Musicality [en] Piaget
04	Construindo um novo paradigma para a aprendizagem através da utilização do jogo do bingo como recurso didático em matemática nas séries iniciais	Ana Beatriz Lima Silveira	Natália de Lacerda Gil	2010	Jogos pedagógicos Matemática Séries Iniciais Socialização
05	Jogos computacionais como elementos facilitadores do aprendizado matemático	Marta Cruz	Eliseo Berni Reategui	2010	Computador na educação Jogos pedagógicos Matemática
06	Ludicidade: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil	Zélia Tresoldi Meregalli Schreiber	Luciane Magalhães Corte Real	2010	Alfabetização Ensino Fundamental Jogos pedagógicos
07	O lúdico como ferramenta pedagógica	Andréia Mengue Carlos	Dóris Bitencourt Almeida	2010	Aprendizagem Ensino Fundamental Jogos Pedagógicos Professor [en] Learning [en] Leisure
08	O lúdico e a interdisciplinaridade em sala de aula	Carla Rosane Maus	Leonardo Sartori Porto	2010	Interdisciplinaridade Ludicidade Relação professor-aluno
09	O lúdico na prática docente	Marly Bernardino Tristão	Natália de Lacerda Gil	2010	Alfabetização Jogos pedagógicos Psicomotricidade
10	O lúdico na sala de aula: problematizações da prática docente na 4ª série do ensino fundamental	Lidiane Dias Tubino	Aline Lemos da Cunha Della Libera	2010	Aprendizagem lúdica Ensino fundamental Sala de aula Segundo ciclo

O BRINCAR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

11	O lúdico no desenvolvimento dos saberes e na construção do conhecimento	Marlene Lucia Jantsch Roloff	Gláucia Regina Raposo de Souza	2010	Brincadeira Educação infantil Jogos Pedagógicos Ludicidade
12	O lúdico nas primeiras séries do ensino fundamental	Vanícia Behenck Hendler	Dóris Bittencourt Almeida	2010	Aluno Ensino fundamental Jogos pedagógicos Professor [en] Children [en] Elementary school [en] Learning [en] Playful
13	Os bonecos como forma de estimular a imaginação e a descoberta através da introdução de narrativas em atividades lúdicas	Neuza Terezinha da Rocha	Eliseo Berni Reategui	2010	Alfabetização Jogos pedagógicos Letramento
14	Pesquisa-ação em uma turma de segundo ano	Liziane da Silva Stocco	Annamaria Píffero Rangel	2010	Alfabetização Cooperação Ensino Fundamental
15	‘Profe, você é uma princesa esperta’: nos bilhetinhos das crianças as manifestações de aprendizagens, afetos e emoções	Ligiana Rocha de Souza	Darli Collares	2010	Aprendizagem Lúdico Bilhetes
16	Projetos de trabalho no ambiente informatizado contribuindo no processo de transição entre ciclos numa escola municipal de Porto Alegre	Selva Luzia Benites de Moraes	Aline Lemos da Cunha Della Libera	2010	Ambiente computacional Ciclo básico Ensino público municipal
17	Reflexão dos alunos sobre suas vidas, suas famílias e o meio onde vivem	Eliane Batista Porto	Luis Armando Gandin Co-orientador: Tanara Forte Furtado	2010	Família Ludicidade [en] Family [en] Playfulness [en] Reflection
18	Utilização de jogos no ensino de matemática	Nádia Rosele Becker	Tânia Beatriz Iwazsko Marques	2010	Computador na educação Ensino Jogos pedagógicos Matemática
19	A importância da ludicidade na alfabetização de crianças de 2º ano: um estudo de caso	Adriana Raulino da Silva	Clevi Elena Rapkiewicz	2011	Alfabetização Jogos pedagógicos Primeiro ciclo
20	“Prof, quer brincar com a gente?”: lembranças de alunos sobre o professor que brinca no espaço escolar	Francine Viehbeck Martini	Darli Collares	2011	Brincadeira Escola Jogo Professor
21	O brincar e a docência: o que pensam educadores em formação no primeiro semestre de um curso de pedagogia	Vanessa Knevitiz Costa	Darli Collares	2012	Brincadeira Docência Professor Séries Iniciais

O BRINCAR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

22	Práticas musicais escolares e os processos de leitura e de escrita no primeiro ano do ensino fundamental: algumas articulações	Caroline de Souza Klement	Leda de Albuquerque Maffioletti	2012	Alfabetização Educação musical Ensino Fundamental Leitura
23	Práticas pedagógicas lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental: possibilidades e contribuições para as aprendizagens	Jéssica Brum	Tânia Ramos Fortuna	2013	Ensino fundamental Ludicidade Prática Pedagógica Professor
24	Atividades lúdicas e o ensino de ciências nos anos iniciais: uma articulação possível?	Kátia Maria Fagundes da Silva	Heloisa Junqueira	2015	Educação Infantil Recreação
25	Monstrenhos e suas histórias: o lúdico e a dramatização nos processos de aprendizagem infantil	Ana Paula Aguiar Tolotti	Sergio Andrés Lulkin	2015	Teatro
26	“Profe, hoje vai ter jogo?” o jogo como ferramenta nos anos iniciais	Elisabete Bloss	Gabriela Maria Barbosa Brabo	2016	Alfabetização Aluno Brincadeira Jogo Ludicidade Professor
27	A importância do brincar e do brinquedo na sala de aula: a experiência de uma turma de terceiro ano do ensino fundamental	Miriam Alzimar Sanches Martins	Darli Collares	2018	Brincadeira Criança Ensino Fundamental
28	Justificativas para as escolhas didático-metodológicas como constituintes do trabalho docente	Jéssyca Rita Martinelli	Renata Sperrhake	2018	Metodologia do ensino Planejamento Trabalho docente
29	Fluência em leitura oral na alfabetização: criação de um jogo de tabuleiro	Luiza Konzen Rodesli	Patrícia Camini	2019	Alfabetização Ensino fundamental Jogos de tabuleiro Leitura
30	Jogos de tabuleiros movimentando a escola	Nilseia Lapresa Ribas	Liliane Ferrari Giordani	2019	Aprendizagem Escola Jogo Séries Iniciais
31	O lúdico e a brincadeira nos anos iniciais do ensino fundamental de escola pública: algumas possibilidades para a inclusão e a aprendizagem de aluno com autismo	Mirian Bassetti de Leon	Daniele Noal Gai	2019	Autismo Brincadeiras infantis Ensino fundamental Ludicidade

Fonte: Elaborada pela autora

Reunidos esses 31 trabalhos, a atenção voltou-se aos resumos para uma leitura mais atenta e relacionada ao nosso objetivo geral: analisar como o brincar e a brincadeira são apresentados nas pesquisas selecionadas como material empírico. Essa leitura mais atenta se manteve direcionada aos resumos dos TCCs, entendendo que o resumo “tem o objetivo de sumarizar, indicar e predizer, em um parágrafo curto, o conteúdo e a estrutura do texto integral que segue.” (MOTTA-ROTH, HENDGES, 2010, p. 152) é onde, segundo as autoras, se “encapsula a essência [do texto acadêmico-científico]” (MOTTA-ROTH, HENDGES, 2010, p. 152). Tendo em vista o que dizem as autoras, o resumo é então uma fonte viável e direta de informações sobre o texto.

Motta-Roth e Hendges apresentam um modelo de organização para um resumo (Quadro 4) a partir do qual realizamos a análise dos resumos dos 31 trabalhos identificados.

QUADRO 4 - ESTRUTURA DE UM RESUMO

Problema	Inclui a intenção do autor, a tese, alguma alusão ao título
Objetivo	Justifica e apresenta o objetivo da pesquisa, estabelecendo como o trabalho difere da pesquisa prévia
Metódo	Define a abrangência, o tratamento, os dados, a metodologia adotada e as restrições envolvidas. Deve ser breve e apresentar os procedimentos envolvidos/usados no trabalho
Resultados	Sumariza os resultados e engloba a maior porção do abstract. Uma vez que esse é o trecho de maior importância, já que veicula as inovações para a área, deveria também ser a porção mais detalhada do abstract.
Conclusão	Implicações, inferências, importância e interpretação dos resultados; conclusões.

Fonte: Motta-Roth e Hendges (2010)

A estrutura do resumo foi utilizada para ler cada um dos 31 resumos, identificando suas partes, mas principalmente rastreando nossas palavras-chave e tema central da nossa busca o brincar. A descrição e os resultados desta análise apresentamos a seguir.

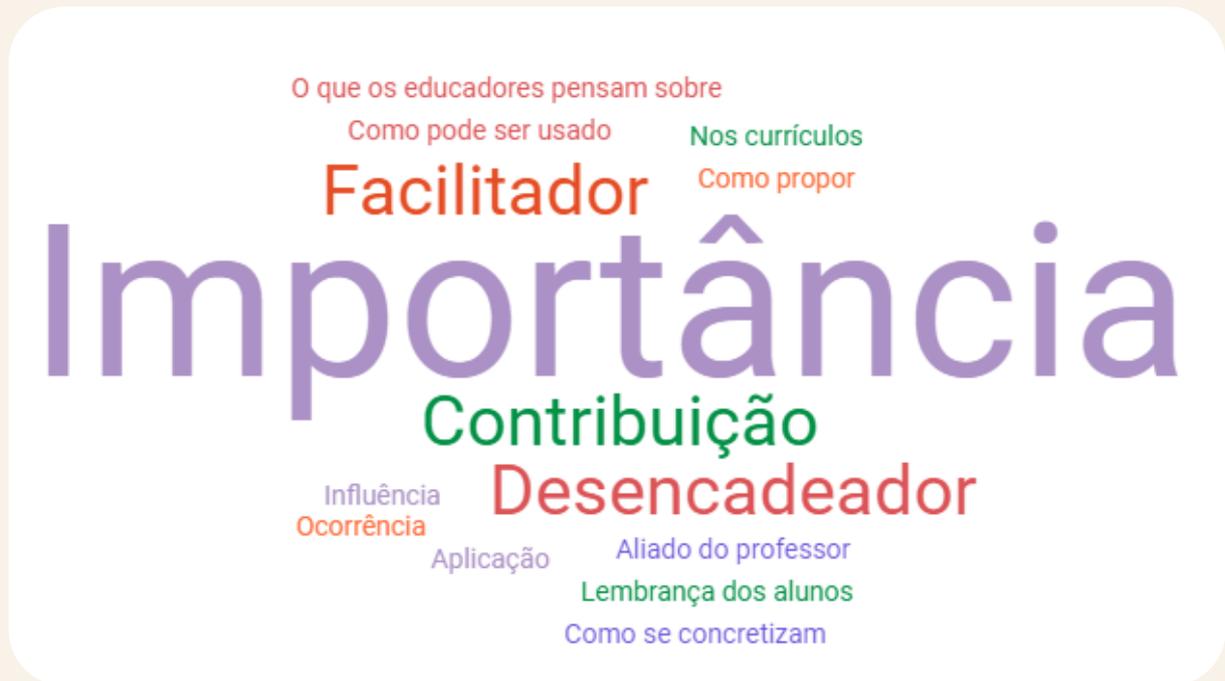
4. ANÁLISE DOS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO

Com base no que Motta-Roth e Hendges(2010) descrevem como estrutura de um resumo que acompanha um texto acadêmico (Quadro 4), analisei cada um dos 31 resumos identificados, observando se os seguintes aspectos eram identificados: 1) o objetivo da pesquisa, 2) a relação com um grupo dos anos iniciais do Ensino Fundamental, 3) a delimitação de um componente curricular como foco da pesquisa, 4) o resultado/conclusão que o percurso investigativo teve.

Para apresentar o resultado desses meus pontos observados, utilizei o recurso de nuvens de palavras, que permite identificarmos os termos mais frequentes por meio do tamanho da fonte das palavras, as palavras que foram utilizadas mais vezes ganham um tamanho maior na nuvem enquanto as menos utilizadas são apresentadas com um tamanho menor. Para fazê-las eu utilizei o site Infogram (www.infogram.com), onde digitei uma lista de palavras e frases recorrentes nos 31 resumos analisados. Conforme a mesma palavra foi se repetindo essa quantidade também foi sendo informada no sistema de construção de nuvem de palavras. Deste modo, obtivemos as seguintes nuvens de palavras: a) a primeira apresenta os objetivos das pesquisas (Figura 1), b) a segunda o grupo dos anos iniciais em que ocorre a pesquisa (Figura 2), c) a terceira o componente curricular em foco (Figura 3) e por fim, d) as conclusões/resultados que foram apresentadas (Figura 4).

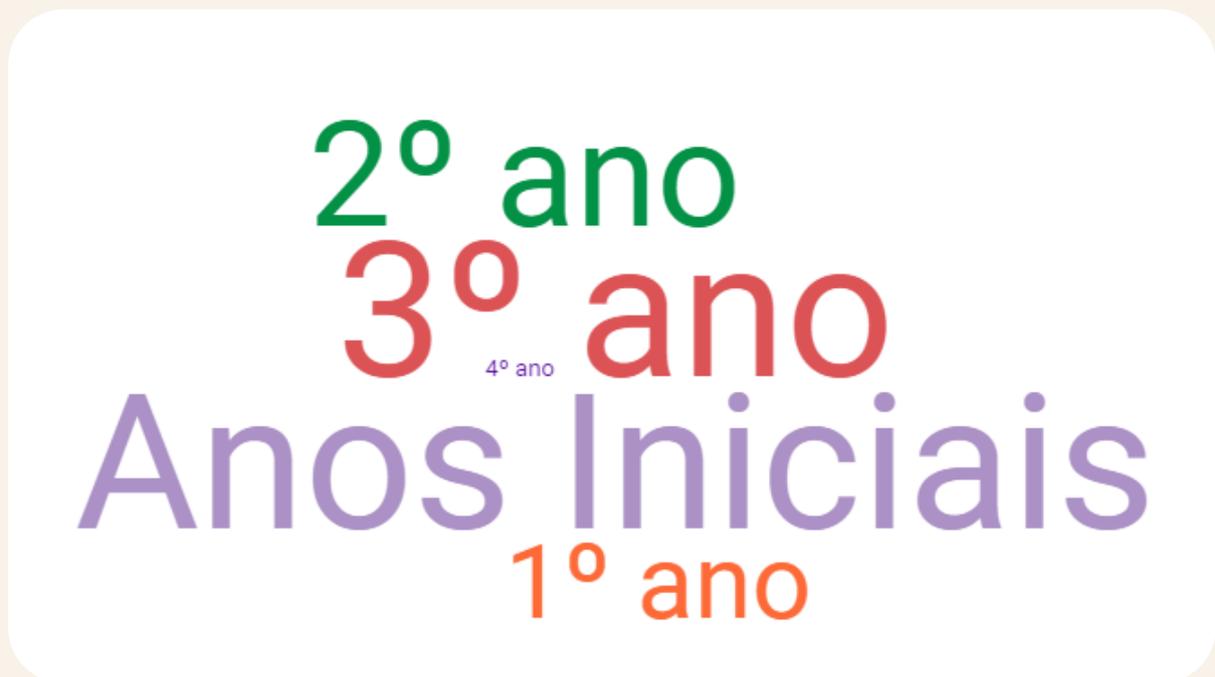
3. Os 31 resumos e as leituras conforme Motta-Roth e Hendges(2010) estão no Apêndice A.

FIGURA 1 - NUVEM DE PALAVRAS CONSTRUÍDA A PARTIR DOS OBJETIVOS DELIMITADOS NOS RESUMOS DOS TCCS



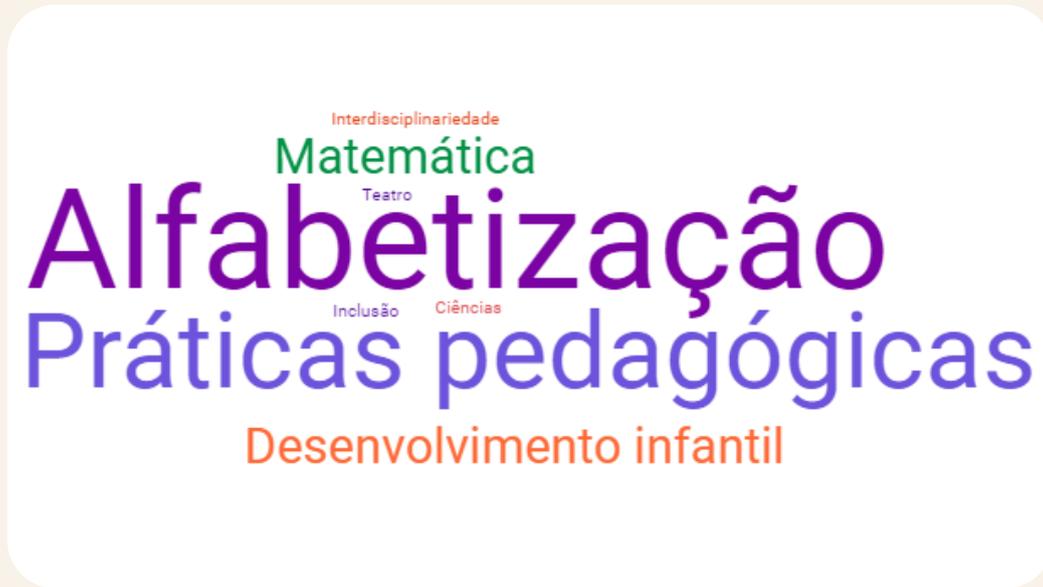
Fonte: material organizado pela pesquisadora a partir do site Infogram (www.infogram.com).

FIGURA 2 - NUVEM DE PALAVRAS CONSTRUÍDA A PARTIR DO GRUPO DOS ANOS INICIAIS INFORMADO NO RESUMO



Fonte: material organizado pela pesquisadora a partir do site Infogram (www.infogram.com).

FIGURA 3 - NUVEM DE PALAVRAS CONSTRUÍDA A PARTIR DA ÁREA DO CONHECIMENTO EM FOCO NOS RESUMOS DOS TCCS



Fonte: material organizado pela pesquisadora a partir do site Infogram (www.infogram.com).

FIGURA 4 - NUVEM DE PALAVRAS CONSTRUÍDA A PARTIR DAS CONCLUSÕES E RESULTADOS APRESENTADOS NOS RESUMOS DOS TCCS



Fonte: material organizado pela pesquisadora a partir do site Infogram (www.infogram.com).

Como podemos observar na Figura 1 e no Quadro 5, a maioria das pesquisas apresenta como objetivo demonstrar ou reiterar a importância do brincar e como esse brincar pode contribuir e facilitar para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, sendo utilizado muitas vezes como um desencadeador. Esse aspecto destacado se relaciona fortemente

com o grande número de pesquisas que associam o brincar à alfabetização (Figura 3 e Quadro 6) a partir da utilização de recursos lúdicos para promover o desenvolvimento desse processo.

QUADRO 5 - QUANTIDADES DOS OBJETIVOS DESTACADOS NOS RESUMOS

Importância	7
Contribuição	3
Facilitador	2
Desencadeador	2
O que os educadores pensam sobre; Como pode ser usado; Nos currículos; Como propor; Influência; Ocorrência; Aplicação; Aliado do professor; Lembrança dos alunos; Como se concretizam.	1

Fonte: Elaborada pela autora

QUADRO 6 - QUANTIDADES DAS ÁREAS DE CONHECIMENTO EM FOCO

Alfabetização	10
Ciências	1
Desenvolvimento Infantil	3
Inclusão	1
Interdisciplinariedade	1
Matemática	3
Práticas Pedagógicas	6
Teatro	1

Fonte: Elaborada pela autora

Esse movimento de relacionar a importância do brincar a um processo escolarizado como a alfabetização revela um comportamento pedagógico que Fortuna caracteriza, “[...] como meio para “fisgar” o interesse do aluno no tema em questão”. (FORTUNA, 2004, p. 51). Diante desse resultado trazemos essa afirmação não para refletir de que nem todo o jogo ou brincadeira que é levado para uma sala de aula tem somente o propósito de “fisgar” o aluno, mas devemos ter o nosso olhar atento para os outros momentos, nos quais a brincadeira não é totalmente dirigida pela professora, quando também existem ricas possibilidades de desenvolvimento da aprendizagem, como aborda SALES (2018):

Por fim podemos dizer que a aprendizagem proporcionada pelo lúdico não acontece somente nos momentos em que este está aliado a atividades educacionais, no momento em que a criança brinca de forma livre e natural, sem a influência ou direcionamento do profissional de educação ou de um adulto também existem inúmeras aprendizagens proporcionadas pelas brincadeiras. (SALES, 2018, p. 13)

Um outro ponto importante para ser observado é a quantidade de pesquisas que são direcionadas para os 3 primeiros anos dessa etapa de ensino (Figura 2) (Quadro 7). Isso nos leva a inferir que esse resultado talvez seja pelo reflexo do ponto abordado acima, já que é nos três primeiros anos que ocorre a alfabetização das crianças. Além disso, no primeiro desses anos acontece a transição da Educação Infantil para os anos iniciais e nos dois anos seguintes talvez a intencionalidade lúdica persista ainda muito relacionada aos processos de alfabetização e numeramento.

QUADRO 7: QUANTIDADES DOS GRUPOS DOS ANOS INICIAIS

1º ano	4
2º ano	5
3º ano	6
4º ano	1
5º ano	0
Anos Iniciais	6

Fonte: Elaborada pela autora

Chama-nos a atenção também os poucos trabalhos referentes ao brincar relacionados aos outros dois anos da etapa dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Identificamos apenas um trabalho relacionado ao 4º ano e nenhum trabalho com o foco no 5º ano como se pode observar na Figura 2 e também no Quadro 7. Diante desse resultado nos questionamos sobre o porquê desse apagamento, como denomina Kirchem, e fazemos coro a sua afirmação: “Se o brincar é um direito das crianças, não se pode permitir seu apagamento, empobrecimento em decorrência de uma valorização de práticas escolarizantes.” (KIRCHHEIM, 2020, p. 67)

Por fim, as conclusões das pesquisas, nosso último foco de análise, reforçam mais uma vez a importância que o brincar traz consigo bem como o caráter facilitador que ele possui (Figura 4). Mesmo que "importância" seja a palavra em destaque, precisamos chamar atenção para a presença das palavras “esporadicamente” e “ausência”, revelando que, apesar da relevância, a presença do brincar não é constante, sendo pouco presente no contexto dos anos iniciais, ligado na maior parte do tempo na área da alfabetização.

QUADRO 8 - QUANTIDADE DOS TERMOS DESTACADOS NAS CONCLUSÕES E RESULTADOS DOS RESUMOS

Facilitador	3
Importância	3
Esporadicamente	2
Engajamento dos alunos	2
Socialização	2
Ausência; À medida que as séries escolares avançam as atividades lúdicas diminuem; Torna-se muito mais significativo; Relevância; Auxilia na autonomia; Fundamental; Continua não utilizando; Instrumento pedagógico viável; É possível e necessário; Forma mais agradável; Elemento importante no estabelecimento de vínculos	1

Fonte: Elaborada pela autora

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na finalização deste estudo, retomo os objetivos da pesquisa que são os seguintes: analisar como o brincar e a brincadeira são apresentados nos resumos das pesquisas selecionadas como material empírico e como objetivos específicos refletir sobre como o brincar é abordado nos resumos evidenciado sua importância, sua qualidade e sua frequência nos anos iniciais; e identificar a presença e/ou ausência do brincar e da brincadeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

É visível a grande importância que o brincar carrega, fica evidente na forma como as pesquisas apresentam como objetivo demonstrar/mostrar esse caráter do brincar. Destaco alguns trechos dos resumos que exemplificam isso: “Mostrar a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo dos educandos” (SCHREIBER,2010), “Esta pesquisa teve por finalidade demonstrar a importância da ludicidade na alfabetização.” (TRISTÃO, 2010)

Em relação à frequência podemos destacar o trecho do trabalho de Leon (2019) que afirma que na sala de aula o brincar não é presente: “Os resultados dessa pesquisa nos mostram que as brincadeiras aparecem esporadicamente e fora do ambiente da sala de aula do terceiro ano do Ensino Fundamental” . Em diálogo com este outro trecho que mostra o apagamento que o brincar sofre identifiquei no trabalho de Hendler (2010): “Pode-se constatar que na escola pesquisada à medida que as séries escolares avançam as atividades lúdicas diminuem.”

Esse destaque feito por Hendler (2010) talvez não seja somente na escola analisada pela pesquisadora, pois o grande número de pesquisas com foco nos três primeiros anos e apenas uma pesquisa com foco nos dois últimos demonstram exatamente esse apagamento existente e que é reforçado também na BNCC, como foi analisado no capítulo 2.3 deste trabalho.

Finalizado o percurso de investigação descrito neste trabalho de conclusão de curso, que reflexões ficam para mim como uma pedagoga na conclusão da graduação? Listo algumas colocando-as em diálogo com leituras que foram realizadas ao longo do caminho:

- Entre a ausência e a presença do brincar, fica evidente que o brincar é importante, como é inferido nas muitas pesquisas aqui apresentadas, mas por quê é pouco presente nas salas de aulas do anos iniciais do Ensino Fundamental?
- Possibilitar a vivência do jogo pelo jogo, sem “disfarçar a aprendizagem” FORTUNA (2011, p.124), mas também em oferecer uma “aprendizagem com prazer” FORTUNA (2011, p. 126) precisa estar mais presente evitando essa ausência do brincar.
- O prazer decorrente do brincar pode estar implícito em todo o meu planejamento, no modo como apresento as informações, na forma com que eu conduzo as atividades e oportunizo a construção do conhecimento e, principalmente, em como me relaciono com os meus estudantes.

Essas reflexões levam à constatação de que a aparente ausência do brincar nas salas de aula dos anos iniciais poderá ser superada a partir de práticas didáticas lúdicas organizadas por uma professora brincante que tem uma postura que “[...] renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.” (FORTUNA, 2011, p.129). Ser essa docente brincante exige pensar a aprendizagem com base na atividade criadora, que tem como ação conservar, reproduzir, combinar e criar e está fundamentada na imaginação e “[...] manifesta-se, sem dúvida, em todos os campos da vida cultural, tornando também possível a criação artística, a científica e a técnica.” (Vigotski, 2018, p.14).

É possível perceber como a não valorização do brincar nos anos iniciais molda a nossa relação com ele até a fase adulta, inclusive quando nos tornamos professores. Mesmo conhecendo a importância da ludicidade, as metodologias tradicionais de ensino acabam sendo replicadas, deixando o brincar apenas para os momentos de recreação. Esse trabalho, portanto, pretendeu expor e defender o brincar para de alguma forma lutar contra esse movimento, ampliando o coro de vozes que defendem a importância do brincar em todos os tempos e espaços da escola.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192 Acesso em: 15 abr. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 15 abr. 2021.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 13 abr. 2021.

BRASIL. Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006. Lei Ordinária. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2004-2006/2006/lei/l11274.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2011.274%2C%20DE%206%20DE%20FEVEREIRO%20DE%202006.&text=Altera%20a%20reda%C3%A7%C3%A3o%20dos%20arts,\(seis\)%20anos%20de%20idade](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2004-2006/2006/lei/l11274.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2011.274%2C%20DE%206%20DE%20FEVEREIRO%20DE%202006.&text=Altera%20a%20reda%C3%A7%C3%A3o%20dos%20arts,(seis)%20anos%20de%20idade). Acesso em: 04 maio 2021

BRASIL. Lei nº 13.257, de 8 de março de 2016. [Marco Legal da Primeira Infância]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2016/lei/l13257.htm. Acesso em: 05 abri. 2021

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso em: 04 maio 2021

FORTUNA, T. R. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, I. S. (org.) Escola e sala de aula: mitos e ritos. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004. p. 47-59.

FORTUNA, Tânia R. A formação lúdica do educador. In: MOLL, Jaqueline (org.) Múltiplos alfabetismos: diálogos com a escola pública na formação de professores. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005. p. 107-121

FORTUNA, Tânia R. Sala de aula é lugar de brincar? A importância do lúdico no planejamento. In: ZEN, Maria Isabel H. Dalla; XAVIER, Maria Luisa M. (orgs.): Alfredo Veiga-Neto [et al]. 4. ed. rev. - - Porto Alegre: Mediação, 2011, p. 117-132.

HENDLER, Vanícia Behenck. O lúdico nas primeiras séries do ensino fundamental. Orientadora: Dóris Bittencourt Almeida. UFRGS, 2010. 52p. Trabalho de Conclusão de Graduação - Pedagogia à Distância, Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras, 2010.

KIRCHHEIM, Vânia Aparecida de Lima Borges. O brincar livre é pedagógico?. In: TERRA, Alessandra Dale Giacomini. QUEIROZ, Bárbara Terra [org.] Estudos Interdisciplinares sobre infância [recurso eletrônico] - Led - Curitiba, PR: Bagai; 2020

LEON, Mirian Bassetti de. O lúdico e a brincadeira nos anos iniciais do ensino fundamental de escola pública: algumas possibilidades para a inclusão e a aprendizagem de aluno com autismo. Orientadora: Daniele Noal Gai. UFRGS, 2019. 36p. Trabalho de conclusão de graduação - Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In Luckesi, Cipriano Carlos (Org.) Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios 01. Bahia: GEPEL - Programa de Pós-Graduação em Educação - FAGED/UFBA: 2000. p. 21.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Educação e Ludicidade, Bahia: Site Oficial do Professor Cipriano Carlos Luckesi, nov. 2005. Disponível em: [http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf) . Acesso em: 10 abr. 2021

MANZO, Abelardo J. Manual para la preparación de monografías: una guía para presentar informes y tesis. Buenos Aires: Humanitas, 1971

MARCONI, Marina de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica; atualização da edição João Bosco Medeiros - 9. Ed. - São Paulo: Atlas, 2021. p. 353

MOTTA-ROTH, Désirée; HENDGES, Gabriela Rabuske. Produção textual na universidade. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. Série Estratégias de ensino, n. 20, 167p.

ROCHA, Ruth. Os direitos das Crianças segundo Ruth Rocha. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2002.

SALES, Gutemberg Martins de. O Brincar no Desenvolvimento do Processo de Alfabetização na Educação Infantil. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 07, Vol. 06, pp. 5-17, Julho de 2018. ISSN:2448-0959.

SCHREIBER, Zélia Tresoldi Meregalli. Ludicidade: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil. Orientadora: Luciane Magalhães Corte Real. UFRGS, 2010. 31p. Trabalho de Conclusão de graduação - Pedagogia à Distância, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Gravataí, 2010

SPERRHAKE, Renata. O dispositivo da numeramentalidade e as práticas avaliativas: uma análise da “Avaliação Nacional da Alfabetização”. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/151630/001012304.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 04 maio 2021.

TRISTÃO, Marly Bernardino. O lúdico na prática docente. Orientadora: Luciane Magalhães Corte Real. UFRGS, 2010. 31p. Trabalho de Conclusão de graduação - Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

TRUJILLO FERRARI, Alfonso. Metodologia da ciência. 3. ed. Rio de Janeiro: Kennedy, 1974.

VIGOTSKI, L. S. Imaginação e criação na infância. Tradução de Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. São Paulo: Expressão Popular, 2018.

APÊNDICE A - QUADRO DE ORGANIZAÇÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS NA BUSCA NA BASE DE DADOS

Legenda	Objetivo	Etapa de ensino	Resultado	Foco do trabalho		
Título	Autor	Ano	Palavras-chave	Orientador	Resumo	
01	O lúdico e a brincadeira nos anos iniciais do ensino fundamental de escola pública: algumas possibilidades para a inclusão e a aprendizagem de aluno com autismo	Mirian Bassetti de Leon	2019	Autismo Brincadeiras infantis Ensino fundamental Ludicidade	Daniele Noal Gai	Este Trabalho de Conclusão de Curso propõe-se a compreender como as brincadeiras e jogos no terceiro ano do Ensino Fundamental e como as mesmas afetam ou não o processo de ensino-aprendizagem e as relações, tendo como objetivos identificar a concepção de brincar e verificar a compreensão da turma em relação ao brincar, considerando a inclusão de um aluno no espectro autista. A pesquisa foi realizada em uma turma do terceiro ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do centro de Porto Alegre. Participaram da pesquisa a professora titular e os discentes do terceiro ano da referida escola. Como Metodologia de Pesquisa, utilizarei a abordagem qualitativa. O levantamento de dados se deu por meio de interações práticas durante o meu período de estágio, observações da realidade e pesquisa bibliográfica. Os dados foram analisados à luz de autores especialistas da área. Os resultados dessa pesquisa nos mostram que as brincadeiras aparecem esporadicamente e fora do ambiente da sala de aula do terceiro ano do Ensino Fundamental, e que a introdução do brincar como parte importante do currículo semanal da referida turma foi de suma relevância para o avanço da mesma em diversos aspectos, sobretudo social. Para concluir, a pesquisa indicou que o jogo e a brincadeira imprimem significativa relevância ao processo de aprendizagem e à interação social, uma vez que o brincar produz cultura, e a cultura solidifica os alicerces humanos e a sociedade. Destacamos as diversas possibilidades do jogo e da brincadeira no processo de inclusão, assim como na construção de uma docência afetiva, brincante e inclusiva.
02	Práticas pedagógicas lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental: possibilidades e contribuições para as aprendizagens	Jéssica Brum	2013	Ensino fundamental Ludicidade Prática Pedagógica Professor	Tânia Ramos Fortuna	Este trabalho tem como objetivo compreender como práticas pedagógicas lúdicas apresentam-se nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, de que maneira ocorrem, e quais as suas contribuições para as aprendizagens dos alunos. Os principais conceitos do estudo – aprendizagem e ludicidade – estão ancorados nos teóricos Piaget e Vygostsky, e nos estudos de Fortuna, Friedmann, Freire, entre outros. Problematisa-se o papel do professor e a importância do lúdico para a aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Trata-se de pesquisa com abordagem qualitativa do tipo estudo de caso, que se utilizou de entrevista com uma professora do Ensino Fundamental de um Colégio da rede pública de ensino localizado em Porto Alegre/RS, bem como observações da prática pedagógica desenvolvida pela mesma. A análise dos dados permitiu identificar as possibilidades de trabalhar de forma lúdica em sala de aula, suas contribuições para as aprendizagens dos alunos e os mecanismos necessários para que este trabalho ocorra. Entre os principais resultados destaca-se a constatação de que o trabalho lúdico em sala de aula é possível e necessário; porém, para que este trabalho desenvolva-se com qualidade, faz-se necessária uma rede de apoio que envolva pais, professores, alunos e funcionários. Impõe-se, também, repensar o tempo e o espaço na escola, além do próprio conceito de aprendizagem empregado em suas práticas pedagógicas.

03	O lúdico na prática docente	Marly Bernardino	2010	Alfabetização Jogos pedagógicos Psicomotricidade	Natália de Lacerda Gil	<p>Esta pesquisa teve por finalidade demonstrar a importância da ludicidade na alfabetização. Conforme os estudiosos apontam, “o brincar é importante”, “deixe a criança brincar”, “o jogo é uma necessidade do ser humano” etc. Há uma intuição generalizada de que o jogo é importante para a criança, pois, é através de atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) que a criança interage consigo e com o outro, constrói normas para si e para o outro, cria e recria a cada nova brincadeira o mundo que a cerca e, conseqüentemente, aprende. Aprendizado esse construído com experiências afetivas que estabelecem relações mútuas com o ambiente. É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico, sua formação moral. O jogo acontece em determinados momentos no cotidiano infantil. Partindo da idéia de que o jogo é uma necessidade para a criança, constata-se que o tempo para ela brincar tem se tornado cada vez mais escasso, tanto dentro como fora da escola. Muitas vezes a escola não oportuniza um tempo para o brincar, por ter um programa de ensino a ser cumprido e objetivos a serem atingidos, para cada faixa etária. Com isso, o jogo fica relegado ao pátio ou destinado a “preencher” intervalos de tempo entre aulas. Entretanto, o jogo pode e deve fazer parte das atividades curriculares, sobretudo, nos níveis pré-escolares e de Ensino Fundamental, e ter um tempo pré-estabelecido durante o planejamento na sala de aula. A brincadeira na rua ou em outros espaços abertos tem várias implicações (não considerando a questão de falta de segurança), já que a criatividade das crianças toma conta dos espaços e os transforma em função das suas “necessidades lúdicas”. Brincar na rua é um aprendizado e uma oportunidade para a criança interagir com outros parceiros e desenvolver jogos nos quais a atividade física predomina. Esta pesquisa tinha, como objetivo geral, refletir sobre a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do ensino-aprendizagem do aluno na alfabetização e, como objetivos específicos, identificar e analisar as necessidades existentes dentro da escola para implantar a cultura do lúdico, reconhecer as dificuldades encontradas pelo professor diante da utilização dos jogos em sala de aula e apontar os benefícios das atividades lúdicas em ambientes educativos. A pesquisa foi realizada através de questionário aberto aplicado a professores e gestores de escolas públicas da Rede Municipal de Gravataí. A conclusão final permitiu ressaltar os principais aspectos da pesquisa que certamente farão com que os educadores motivem-se para a realização de novos estudos sobre o tema abordado.</p>
04	A importância da ludicidade na alfabetização de crianças de 2º ano: um estudo de caso	Adriana Raulino da Silva	2011	Alfabetização Jogos pedagógicos Primeiro ciclo	Clevi Elena Rapkiewicz	<p>As atividades maçantes, mecânicas e artificiais ainda se fazem presente nas escolas, com o intuito de promover a alfabetização, provocando desinteresse dos alunos. Diante desse problema, o presente trabalho de conclusão do curso objetivou realizar um estudo focado na relação entre alfabetização e ludicidade, apresentando uma reflexão quanto à importância da ludicidade no processo de alfabetização de crianças de 2º ano. Neste contexto, apresento primeiramente as razões que me motivaram a desenvolver a presente pesquisa, bem como a caracterização do problema, as questões, as hipóteses e os objetivos da pesquisa. No segundo momento destaco os aspectos mais relevantes para este trabalho acerca do conceito de alfabetização. No terceiro realizei estudos para compreender a definição de professor ludoducador. A partir do estudo, enfatizei a importância das atividades lúdicas no enriquecimento e desenvolvimento da alfabetização. Por último foi analisado a minha prática que se desenvolveu durante o estágio curricular. Por meio deste estudo foi possível concluir que o lúdico é uma forma mais agradável de trabalhar a escrita, tornando assim a alfabetização um processo mais prazeroso.</p>

05	O lúdico no desenvolvimento dos saberes e na construção do conhecimento	Marlene Lucia Jantsch Roloff	2010	Brincadeira Educação infantil Jogos Pedagógicos Ludicidade	Gláucia Regina Raposo de Souza	<p>Este trabalho aborda a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança e a aprendizagem, pelo fato de a brincadeira e os jogos serem de fundamental importância na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, especialmente nas Séries Iniciais, uma vez que os jogos e as brincadeiras são excelentes instrumentos de mediação entre o prazer e a aprendizagem. Aborda-se neste TCC, também, a dificuldade dos professores das Séries Iniciais do Ensino Fundamental em utilizarem o desenvolvimento lúdico da criança nas atividades das experiências pedagógicas. Os professores afirmam que lhes faltam o conhecimento teórico para apoiar sua prática lúdica no cotidiano escolar. Enfatiza-se neste trabalho a necessidade de mudanças nas atitudes pedagógicas, pois é fundamental trabalhar o lúdico na educação, visando à formação de indivíduos capazes de cooperar, de liderar, de viver em grupo e de participar ativamente do seu processo de aprendizagem. Ao final desse estudo, concluiu-se que infelizmente vemos que muitos professores continuam não utilizando as atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem, apesar de as práticas e as experiências descritas neste estudo mostrarem que o lúdico é tão importante para a saúde mental do ser humano que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. Na minha experiência docente e durante o meu estágio supervisionado tive a certeza de que estava resgatando nos alunos a busca do prazer em aprender através de atividades mais dinâmicas e lúdicas e os resultados positivos aparecem na avaliação final dos alunos.</p>
06	“Profe, hoje vai ter jogo?” o jogo como ferramenta nos anos iniciais	Elisabete Bloss	2016	Alfabetização Aluno Brincadeira Jogo Ludicidade Professor	Gabriela Maria Barbosa Brabo	<p>O presente trabalho de conclusão de curso descreve o desenvolvimento de uma pesquisa ocorrida no primeiro semestre do ano de 2016. O estudo se propôs analisar obras de diferentes autores — teóricos e pesquisadores — realizando um estudo mais aprofundado sobre como o brincar, brincadeiras e jogos lúdicos podem ser grandes aliados do professor no processo de ensino-aprendizagem de alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental, partindo da própria experiência de alfabetização desenvolvida por esta pesquisadora durante a prática exercida no estágio curricular. A questão inicial que norteou a pesquisa foi a seguinte: como o uso de jogos e brincadeiras pode auxiliar no processo de ensino/aprendizagem em sala de aula? O objetivo geral consistiu em realizar um estudo bibliográfico que referende a importância do uso de jogos e brincadeiras para o processo de ensino/aprendizagem em turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos foram os seguintes: conhecer as bases legais e políticas que sustentam a inserção do lúdico no planejamento escolar; aprofundar o conhecimento científico através da pesquisa sobre diversos teóricos que escreveram sobre o tema; verificar estudos anteriores que já investigaram sobre o assunto; contribuir para conscientização da importância do uso do lúdico na escola. Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, de caráter descritivo cujos procedimentos são concernentes com uma pesquisa bibliográfica. Para tanto, foram analisadas obras do teórico Lev Vygotsky, além de autores como Friedmann, Fortuna, Kishimoto, sem contar o levantamento feito com diversos trabalhos de conclusão de curso que pesquisaram sobre o mesmo tema. A utilização da ludicidade é defendida como uma poderosa ferramenta de aprendizagem, possibilitando que haja a interação entre alunos e professores, facilitando um desenvolvimento mais prazeroso do processo de alfabetização. Ao fim da pesquisa, fica explícito que o brincar e o jogar constituem-se em importantes aliados para as crianças se motivarem para a aprendizagem, e assim, os alunos estarão aprendendo com propriedade. Conclui-se, portanto, que um planejamento contemplado pela ludicidade se torna muito mais significativo, além de auxiliar o professor no sentido de desenvolver suas aulas de forma dinâmica, prendendo a atenção de seus alunos e envolvendo-os numa aprendizagem repleta de significado e, ao mesmo tempo, prazerosa e divertida.</p>

O BRINCAR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

07	A ludicidade como facilitadora no processo de ensino e aprendizagem	Maria Angélica Hofmann	2010	Jogo Ludicidade	Rosimeri Aquino da Silva	<p>O presente trabalho visa pesquisar a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças em sala de aula, onde convivem diariamente, em busca de novos saberes. Para isto, em primeiro momento procuro explicitar de forma contextualizada como ocorre esse desenvolvimento, em diferentes áreas do conhecimento, e em seguida, faço relação com um fazer pedagógico que inclui minha prática em sala de aula, a partir do estágio realizado numa escola municipal, dando ênfase ao projeto desenvolvido durante o mesmo, destacando as reflexões semanais advindas desta prática, com a finalidade de reafirmar a importância do lúdico como instrumento pedagógico no auxílio no processo de alfabetização da criança, independente de sua clientela, seja ela PNEE ou não. Até porque, cada vez mais nossas escolas estão inseridas no processo de inclusão, onde novas práticas tornam-se essenciais para atingir todos os alunos, contribuindo para o desenvolvimento global da criança, incluindo sua socialização e inclusão. Assim, também convivemos com escolas especiais, que atendem alunos com necessidades especiais, e igualmente voltadas ao desenvolvimento deste aluno como um todo, procurando valorizar suas habilidades, de forma mais prazerosa possível, incluindo em sua ação pedagógica o fazer lúdico. Com a finalidade de analisar como vem sendo esta prática para o educador da escola de estágio e para o educador de escola especial (facilitadora ou não da aprendizagem), resolvi realizar duas entrevistas: primeiro com os educadores da escola onde fiz meu estágio (onde trabalho atualmente) e para uma educadora de escola especial (ex-colega), finalizando meu TCC, analisando nos dois últimos capítulos as referidas entrevistas.</p>
08	A construção do processo de alfabetização através do lúdico	Maria Gabriela Ferreira Sargenti	2010	Alfabetização Aluno Jogos Pedagógicos	Neusa Chaves Batista Co-orientador Simone Gonzales	<p>O presente trabalho traz uma discussão sobre a construção do processo de alfabetização através do lúdico, relacionado a um estudo de caso observado durante o projeto de estágio curricular obrigatório realizado em uma turma de 2º ano do ensino fundamental de uma escola da Rede Estadual de Ensino. O trabalho inicia com a conceituação de ludicidade e sua aplicação no universo escolar – processo ensino e aprendizagem, escola e sala de aula. Discorre então sobre a caracterização do local onde o estudo de caso foi realizado e das propostas que foram desenvolvidas durante ele, privilegiando o lúdico no processo de aprendizagem da leitura e da escrita com diferentes abordagens. Para elucidar essas questões buscou apoio especialmente nos referenciais teóricos de Esther Pillar Grossi, Kátia Smole, Jean Piaget, Janet Moyles e Vigotsky. Após a análise dos resultados observou que o processo de alfabetização foi facilitado através da ludicidade.</p>
09	O brincar e a docência: o que pensam educadores em formação no primeiro semestre de um curso de pedagogia	Vanessa Knevez Costa	2012	Brincadeira Docência Professor Séries Iniciais	Darli Collares	<p>O presente trabalho de conclusão de curso trata da temática do brincar na ação docente, tendo como questão problematizadora – “Quais as concepções dos alunos ingressantes no curso de Pedagogia sobre o brincar e a ação docente?”. Para o desenvolvimento do estudo foi utilizada a metodologia de pesquisa qualitativa com elementos etnográficos e ancorou-se principalmente nos estudos de Collares e Fortuna, tendo também contribuições de teóricos como Piaget e Vygotski. A coleta de dados ocorreu através de questionário estruturado realizado com quarenta e cinco alunos de graduação de duas turmas do primeiro semestre de uma universidade localizada em Porto Alegre. A seleção dos entrevistados deveu-se à intenção de se compreender o que pensam esses educadores em formação inicial sobre o brincar e a prática pedagógica do professor. Através da construção dos dados foi possível inferir que os entrevistados se dividem entre duas perspectivas: a utilização do brincar pelo professor como forma de ensinar seus alunos e a utilização do brincar pelos alunos como forma de aprender. Foi possível perceber também o brincar como elemento importante no estabelecimento de vínculos, bem como sua relação com um momento de descontração e divertimento em sala de aula.</p>

10	Atividades lúdicas e o ensino de ciências nos anos iniciais: uma articulação possível?	Kátia Maria Fagundes da Silva	2015	Educação Infantil Recreação	Heloisa Junqueira	<p>O presente trabalho objetivou identificar a ocorrência de atividades lúdicas nos planos de aula da Revista Nova Escola online, para o Ensino de Ciências nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental; analisar os tipos de atividades lúdicas presentes nesses planos, relacionando-os com a intencionalidade em que é apresentada. Este estudo situa-se no campo epistemológico da pesquisa qualitativa, tendo na análise conteúdo seu principal instrumento metodológico. Os dados coletados e que compuseram o corpus deste estudo referem-se aos planos de aula para o ensino de Ciências, apresentados nas edições online da Revista Nova Escola, publicadas entre 2006 e 2014, totalizando 90 edições. O referencial teórico contemplou, principalmente, o pensamento de André, Bardin, Espinoza, Franco, Fortuna, Luckesi, Lüdke, Piaget, entre outros. Os dados coletados em 88 planos de aula de Ciências foram organizados baseando-se na pergunta-problema da pesquisa: Que marcas evidenciam, nos planos de aula da Nova Escola online, a presença de articulação entre as atividades lúdicas e o Ensino de Ciências nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, e com qual intencionalidade o lúdico é proposto? Os resultados são apresentados em três categorias de análise: o brincar com um fim em si mesmo; a brincadeira como isca e a brincadeira como desencadeadora de aprendizagens. A discussão e análise dos resultados, bem como suas relações com os aportes teóricos escolhidos, me conduziram ao fortalecimento das minhas inquietações iniciais, ou seja, nos planos de aula para o ensino de Ciências investigados predomina a ausência de atividades lúdicas. Considerando a presença insignificante das atividades lúdicas nos planos examinados e o modo como ela é abordada, esta pesquisa pretende instigar a realização de mais investigações que difundam o valor das atividades lúdicas como potencializadora de aprendizagens em sala de aula e fora dela, especialmente no ensino de Ciências.</p>
11	O lúdico na sala de aula: problematizações da prática docente na 4ª série do ensino fundamental	Lidiane Dias Tubino	2010	Aprendizagem lúdica Ensino fundamental Sala de aula Segundo ciclo	Aline Lemos da Cunha Della Libera	<p>O presente trabalho é composto por questões que envolvem a prática pedagógica numa perspectiva lúdica, como forma de motivar e auxiliar os alunos da quarta série do ensino fundamental, no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, ressalto nos escritos, a importância de chamar a atenção dos alunos para a fase da infância como forma de evitar que as crianças “adulteçam” cedo demais, o que é cada vez mais comum nos dias de hoje. Poderá ser relevante ainda para que os professores das séries iniciais repensem suas práticas, a fim de aproximar seus alunos dos interesses de suas faixas etárias, permitindo assim o resgate da infância como forma de valorizar o ambiente lúdico. Para fundamentar teoricamente este trabalho tive como referências alguns teóricos da Educação. Dentre eles cito: Benjaminn (1994) e Louro (2008) que nos trazem um pouco do contexto histórico do brincar; Brougère (2001), Fortuna (2001 e 2006), Negrine (1994) e Friedmann (1996) que nos mostram as contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem das crianças; Kishimoto (1984, 2002 e 2006) e seus colaboradores contribuem com suas pesquisas sobre como é visto o jogo, o brinquedo e a brincadeira nas construções sociais, e as contribuições destes para a educação; Machado (1998) remete às questões do lúdico ao imaginário das crianças, transformando assim suas realidades; Moylles (2002 e 2006) demonstra a influência da mídia e dos adultos na infância e atitudes de preconceito com relação ao brincar; Por fim, destaco o pensamento de Santin (1999 e 2001) que nos fala sobre suas pesquisas com relação aos significados da palavra lúdico e a importância disso para as crianças e Postmann (1999) nos apresenta suas contribuições com relação aos estudos realizados acerca dos diversos papéis desempenhados pelas crianças na sociedade em meio às desigualdades sociais. Sendo assim, a maioria dos pesquisadores aqui mencionados apresentam em comum a idéia de que o brincar, o jogo e os brinquedos podem mudar de acordo com os contextos sociais. Também abordam a importância do brincar para o desenvolvimento do ser humano como um todo. Com esse trabalho é possível perceber a importância de se levar o lúdico para a sala de aula, auxiliando as crianças de forma prazerosa na construção do conhecimento e no desenvolvimento das habilidades necessárias para processo de ensino e aprendizagem, além de valorizar a infância e seu fundamento no brincar.</p>

O BRINCAR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

12	A importância do brincar e do brinquedo na sala de aula: a experiência de uma turma de terceiro ano do ensino fundamental	Miriam Alzimar Sanches Martins	2018	Brincadeira Criança Ensino Fundamental	Darli Collares	A proposta deste Trabalho de Conclusão de Curso, em um primeiro momento, é compreender como as brincadeiras se concretizam ou não no terceiro ano do Ensino Fundamental, tendo como objetivos, identificar a concepção de brincar e verificar a compreensão da professora e gestores em relação ao brincar no terceiro ano do Ensino Fundamental. A pesquisa foi realizada em uma turma do terceiro ano do Ensino Fundamental I de uma escola pública da zona sul de Porto Alegre. Participaram da pesquisa uma professora da turma e a equipe de gestão da referida escola. Como Metodologia de Pesquisa, utilizei a abordagem qualitativa. O levantamento de dados se deu por meio de questionários, observações da realidade e pesquisa bibliográfica. Os dados foram analisados a partir de considerações de alguns especialistas da área, dentre eles Collares (2003), Fortuna (2000) e Maluf (2003). Os resultados dessa pesquisa nos mostram que as brincadeiras aparecem esporadicamente e fora do ambiente da sala de aula do terceiro ano do Ensino Fundamental. Para concluir, a pesquisa indicou que o brincar é um elemento importante a ser utilizado em sala de aula, auxiliando a como complemento na aprendizagem das crianças, pois quando a criança brinca produz cultura. Por essa cultura compreendemos as crenças, os comportamentos e os valores que identificam uma sociedade em que ela vive.
13	Ludicidade: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo infantil	Zélia Tresoldi Meregalli Schreiber	2010	Alfabetização Ensino Fundamental Jogos pedagógicos	Luciane Magalhães Corte Real	O trabalho apresenta os resultados de uma atividade de pesquisa referente ao lúdico na aprendizagem de crianças de um segundo ano do Ensino Fundamental. Tem como objetivo mostrar a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo dos educandos da turma de primeiro ano do ensino fundamental de nove anos de uma escola localizada no município de Gravataí. Os suportes teóricos estão situados no campo da psicologia, utilizando teorias de autores como Jean Piaget e Vygotski e seus interlocutores. A metodologia utilizada é o estudo de caso e entrevistas. Apresento a construção da aprendizagem feita por dois alunos, destacando os aspectos positivos do lúdico no desenvolvimento cognitivo dos mesmos. A investigação realizada apontou como resultado de pesquisa o lúdico como fundamental na ação pedagógica e na construção da aprendizagem das crianças, reiterando, assim, o que dizem outras pesquisas já existentes do campo da educação.
14	O lúdico como ferramenta pedagógica	Andréia Mengue Carlos	2010	Aprendizagem Ensino Fundamental Jogos Pedagógicos Professor [en] Learning [en] Leisure	Dóris Bitencourt Almeida	O interesse pelo uso do lúdico, na aprendizagem, não é recente. Há muito se buscam atividades e recursos para tornar as aulas mais atrativas e obter melhores resultados na aprendizagem. Portanto, este trabalho tem a seguinte problemática: De que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem, nas séries iniciais? E também pretendeu-se ressaltar o caráter do lúdico como ferramenta pedagógica na construção de um aprendizado mais significativo e perceber como ele pode ser utilizado em sala de aula, nas séries iniciais. Desta maneira, busquei subsídios para aprimorar a minha ação como educadora, realizando uma reflexão sobre o tema. Para a realização deste trabalho, necessitou-se de leituras constantes que auxiliassem na produção de textos, o aprofundamento do tema foi possível a partir das teorias de Vygotsky, Piaget, Kishimoto entre outros. Utilizou-se como população dos sujeitos pesquisados, professores da rede municipal e estadual de ensino. Escolheu-se uma amostra intencional simples, constituídas de professores das séries iniciais do Ensino Fundamental. Como instrumento de pesquisa, optou-se por uma entrevista qualitativa, onde os entrevistados comentaram e responderam questões norteadoras levantadas na pesquisa.

O BRINCAR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

15	<p>“Prof, quer brincar com a gente?": lembranças de alunos sobre o professor que brinca no espaço escolar</p>	<p>Francine Viehbeck Martini</p>	<p>2011</p>	<p>Brincadeira Escola Jogo Professor</p>	<p>Darli Collares</p>	<p>A presente pesquisa de conclusão de curso norteou-se na questão “De que maneira a prática do brincar de professores, em especial a minha – com seus alunos dentro do espaço escolar – marca sua presença nas lembranças dos alunos?”. Para seu desenvolvimento, procurou-se compreender qual é o significado de brincar/jogar para os alunos, e analisar como a presença do professor aparece nas lembranças dos alunos sobre a prática do brincar na escola, remetendo a minha ação docente, como forma de reflexão sobre a mesma. Para tanto e visto que a investigação se caracteriza como de abordagem qualitativa, foram utilizadas ferramentas da pesquisa etnográfica e ancorou-se nos estudos de Darli Collares, Tânia Fortuna, Janet Moyles, entre outros. Os sujeitos da pesquisa foram 16 alunos do 3º ano do Ensino Fundamental de 9 Anos de uma Escola Estadual da zona norte de Porto Alegre, na qual realizei meu estágio curricular obrigatório, da sétima etapa do curso e primeiro semestre do ano de 2011. As entrevistas foram realizadas em três etapas, contemplando o individual e o coletivo na manifestação de ideias. Através dos dados construídos foi possível constatar a importância do professor que leva o lúdico para o ambiente escolar e, principalmente, para a sala de aula, bem como a relevância da intervenção desse adulto perante as brincadeiras dos alunos, como forma de qualificar e possibilitar maiores aprendizagens nesses momentos, além de fortalecer a relação de afeto entre professor-aluno.</p>
16	<p>O lúdico e a interdisciplinaridade em sala de aula</p>	<p>Carla Rosane Maus</p>	<p>2010</p>	<p>Interdisciplinaridade Ludicidade Relação professor-aluno</p>	<p>Leonardo Sartori Porto</p>	<p>Esta pesquisa é fruto da minha inquietação quanto à presença do lúdico em sala de aula como mobilizador de um trabalho interdisciplinar. Tenho como objetivo refletir sobre a contribuição do lúdico na elaboração de um trabalho interdisciplinar em sala de aula. Busquei informações, teorias e exerci a prática para responder às minhas indagações, estruturando um trabalho em três etapas: o lúdico e a educação, o que é interdisciplinaridade e a análise de atividades interdisciplinar e lúdica em sala de aula. O levantamento do referencial teórico foi realizado por meio de estudos e práticas sobre a importância do lúdico, sua relação com o desenvolvimento e a construção do conhecimento da criança, e como o mesmo pode promover a interdisciplinaridade na sala de aula. A segunda etapa, das coletas de dados, foi realizada no decorrer do estágio curricular do curso de Pedagogia Modalidade a Distância da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Essa foi de forma investigativa e mediante uma pesquisa qualitativa, numa turma de terceiro ano do Ensino Fundamental, de uma escola pública municipal na cidade de Novo Hamburgo. Para mim, as brincadeiras, quando trabalhadas num momento certo e utilizadas para seguirem uma linha de raciocínio sobre o conteúdo escolar, não só podem servir de desafio para que o aluno se torne interessado pelo assunto que o professor quer ensinar, como também podem despertar a vontade do educando sair em busca de novos conhecimentos, explorando-os e expandindo-os. A interdisciplinaridade ocorreu de forma “natural”, pois o lúdico fez um “elo” para que os conteúdos curriculares fossem trabalhados num âmbito globalizado. As evidências são a minha maior força, apresentadas nesse trabalho. É de suma importância relatar que também a partir dos estudos teóricos (SÁ, KISHIMOTO, FORTUNA,...) que no ato do brincar a criança entra em contato com a realidade externa, estabelece vínculos e passa a interagir com o mundo. Assim, inicia-se o conhecimento do mundo e conseqüentemente de si própria, gerando o auto-conhecimento, condição esta imprescindível para a busca de sua autonomia.</p>

O BRINCAR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

17	Utilização de jogos no ensino de matemática	Nádia Rosele Becker	2010	Computador na educação Ensino Jogos pedagógicos Matemática	Tânia Beatriz Iwaszko Marques	<p>O presente trabalho surgiu de impressões do aprendizado na área da matemática. Realizei, durante o estágio, um trabalho com a utilização de jogos nas aulas, pois sempre tive a convicção de que as atividades lúdicas são bastante importantes para a aprendizagem. Busquei embasamento teórico em Fortuna, Freud, Piaget e em Vygotsky. A seguir, analisei a aprendizagem na matemática, ressaltando a importância das atividades lúdicas. Para isso, me embasei em Schneider, que alerta sobre o paradigma que se tornou a aprendizagem de matemática nas escolas. Finalmente, descrevo as atividades lúdicas que realizei durante a minha prática docente em uma turma de quarto ano da rede municipal de São Leopoldo, com o objetivo de trabalhar os conceitos matemáticos e lógicos adequados para a turma. Realizei várias atividades lúdicas, que classifico em três grupos: jogos de material concreto, jogos de lógica e jogos de informática. Chamo de jogos de material concreto aqueles em que os alunos utilizam material concreto na introdução de um conceito novo, ou na fixação de assuntos já vistos, para que eles compreendam melhor como se realiza o processo envolvido na operação. Jogos de lógica são aqueles que propõem desafios, envolvendo diferentes operações e situações, para que os alunos precisem usar sua criatividade e procurar alternativas. Jogos de informática são aqueles disponíveis em nosso Laboratório de Informática e que envolvem as operações já vistas, em atividades que estimulam a fixação ou desafios que incentivam o uso da imaginação na busca de sua resolução. Descrevo os jogos e cito comentários de alunos ou situações no desenvolvimento das atividades em sala.</p>
18	O lúdico nas primeiras séries do ensino fundamental	Vanícia Behenck Hendler	2010	Aluno Ensino fundamental Jogos pedagógicos Professor [en] Children [en] Elementary school [en] Learning [en] Playful	Dóris Bittencourt Almeida	<p>Este trabalho tem como objetivo principal analisar as atividades lúdicas nos currículos das primeiras séries do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal. Para isso, fez-se uso de pesquisa de fontes bibliográficas e de campo através de entrevista com o corpo docente da escola e observação do espaço físico da sala de aula. As teorias de Piaget sobre as fases do desenvolvimento cognitivo e o contexto sócio-cultural de Vygotsky e alguns outros teóricos embasaram o trabalho. Pode-se constatar que na escola pesquisada à medida que as séries escolares avançam as atividades lúdicas diminuem. O lúdico é ferramenta necessária para o desenvolvimento das potencialidades das crianças: cognitiva, criativa e social, pois é elemento fundamental para o crescimento equilibrado do indivíduo.</p>
19	Jogos de tabuleiros movimentando a escola	Nilseia Lapresa Ribas	2019	Aprendizagem Escola Jogo Séries Iniciais	Liliane Ferrari Giordani	<p>O presente Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia teve como objetivo analisar a aplicação dos jogos de tabuleiro no contexto escolar, em particular, nas séries iniciais do ensino fundamental. Foi feita uma pesquisa qualitativa com estudo de caso através do registro em diário de campo. Os jogos de tabuleiro, enquanto instrumento pedagógico foram explorados como uma alternativa para qualificar o processo de ensino aprendizagem. O material para a aplicação da pesquisa foi obtido através do Programa de Extensão da UFRGS “Jogos Lógicos de Tabuleiro” (LoBoGames). A pergunta que dá origem a essa investigação é: Quais os benefícios e a viabilidade de inserção dos jogos de tabuleiros no currículo escolar?. A produção dos dados se deu na Escola Estadual Canadá, uma escola de tempo integral, situada em uma zona rural no município de Viamão, RS. As atividades foram realizadas no primeiro semestre de 2019, uma vez por semana, com quatro turmas do 2º ao 5º ano, totalizando 17 encontros e com uma média de 27 alunos por turma. Os balizadores teóricos que sustentam este trabalho se aproximam de autores que discutem o jogo (HUIZINGA, 2014) e (CALLOIS, 2017), a escola (GARCIA, 2012) e (MOREIRA, 2013), e a aprendizagem (PIAGET, 1978) e (VYGOTSKY, 1991). Foram analisados aspectos do desenvolvimento da criança, tais como a autonomia, o interesse, a competitividade, o cognitivo e a socialização. Os resultados mostraram que não apenas esses jogos representam um instrumento pedagógico viável para ser inserido no currículo escolar, com imenso potencial educativo, como também traz inúmeros benefícios para o desenvolvimento escolar.</p>

<p>20</p>	<p>Os bonecos como forma de estimular a imaginação e a descoberta através da introdução de narrativas em atividades lúdicas</p>	<p>Neuza Terezinha da Rocha</p>	<p>2010</p>	<p>Alfabetização Jogos pedagógicos Letramento</p>	<p>Eliseo Berni Reategui</p>	<p>Este trabalho visa demonstrar como um boneco construído pelos alunos e pela professora com material de sucata é desencadeador de narrativas. Através destas é possível desenvolver diferentes atividades de modo a mantê-los interessados no processo de letramento e alfabetização. Para tal, a pesquisa baseou-se em estudo de caso qualitativo de uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública do estado. O trabalho teve como fundamento teórico-metodológico as narrativas dos alunos em torno da personagem enquanto a mesma estava em suas casas, explorando o brinquedo, a criatividade e a imaginação como linguagem mediadora das narrativas com a finalidade de priorizar o lúdico como estratégia pedagógica no processo ensino/aprendizagem. No presente trabalho apresenta-se o tema ludicidade, buscando-se ressaltar o papel do lúdico do ponto de vista educacional. Abordam-se os personagens no imaginário infantil, em que se fala sobre a ideia de como personagens ou bonecos favorecem a aprendizagem sobre o prisma do lúdico. Para dar suporte à proposta buscou-se aporte teórico nas ideias de alguns pesquisadores, destacando-se entre eles, Winnicott, Luckesi, Pontes & Magalhães, Vygotsky e Abramovich. Através dos relatos feitos pelos alunos foram identificadas algumas dificuldades de aprendizagem, levando-nos ao planejamento de atividades diversas, visando à superação das mesmas. Durante o desenrolar do projeto os alunos mostraram-se responsáveis e comprometidos com as combinações iniciais, atentos e motivados, originando dessa forma múltiplas atividades que desencadearam processos de aprendizagem de forma lúdica e sem as pressões habituais de metodologias mais tradicionais. À medida que os alunos escreviam e discorriam sobre seus relatos, notou-se uma crescente evolução na estrutura do texto e na contextualização das ideias, permitindo concluir que a proposta desenvolvida contribuiu na promoção da alfabetização e do letramento dos estudantes. Além disso, observou-se que a diversidade de atividades contextualizadas a partir das narrativas em torno do boneco promoveu a interdisciplinaridade e a inserção das famílias nas atividades dos estudantes. Pais e familiares colaboraram na construção do boneco, colocando diversos adereços para sua finalização. Destaca-se, dentre as considerações finais, a importância das práticas pedagógicas lúdicas em todas as séries/anos do ensino e, sobretudo, nas séries iniciais do Ensino Fundamental para uma educação transformadora. Desta forma, mesmo com uma agenda carregada, na contramão de uma sociedade dividida que ora valoriza as atividades lúdicas, ora as encara como algo desnecessário e supérfluo, o professor precisa dar-se ao luxo de “perder” tempo para ouvir os alunos, seus anseios, desejos e necessidades. E então, juntamente com eles, pensar e planejar atividades que sejam objeto de motivação e de interesse, fazendo do ato de ensinar/aprender um momento lúdico impregnado de significado, de prazer e alegria.</p>
<p>21</p>	<p>Construindo um novo paradigma para a aprendizagem através da utilização do jogo do bingo como recurso didático em matemática nas séries iniciais</p>	<p>Ana Beatriz Lima Silveira</p>	<p>2010</p>	<p>Jogos pedagógicos Matemática Séries Iniciais Socialização</p>	<p>Natália de Lacerda Gil</p>	<p>A pesquisa aqui apresentada objetivou analisar a importância do jogo de bingo como auxiliar no ensino dos cálculos de subtração e na aprendizagem de conteúdos atitudinais. Pretendíamos verificar se a turma do primeiro ano, com crianças na faixa etária de 6 a 7 anos, desenvolveria o senso de cooperação ao jogar; observar e analisar as contribuições do jogo para o desenvolvimento cognitivo das crianças, bem como a capacidade delas em dominar e controlar seus comportamentos diante de regras impostas por essa ludicidade. Ao mesmo tempo, precisávamos integrar a pesquisa a algo desenvolvido durante o estágio supervisionado. O Meio Ambiente foi um projeto que empenhou esforços de alunos, pais e professora trazendo conhecimento e aprendizagens desses segmentos da comunidade escolar. Optamos por confeccionar o material que iríamos utilizar; as cartelas foram elaboradas no verso de folhas de ofício já aproveitadas, evitando dessa maneira o desperdício de papéis e os marcadores foram pedrinhas recolhidas no pátio da escola. O jogo de bingo foi realizado em grupos, previamente separados pela professora, com o intuito da integração de alunos introvertidos, com dificuldades em realizar cálculos de subtração, concomitantemente, oportunizando aos mesmos a possibilidade de socializarem-se, trocarem ideias e demonstrarem seus conhecimentos muitas vezes minimizados por aqueles mais extrovertidos dentro da sala de aula. Também pensamos naquelas crianças que são unidas por laços de amizade, a oportunidade em reunirem-se com outros colegas e aprenderem a conviver com pensamentos e comportamentos diferentes dos habituais colaboravam para o desenvolvimento pessoal e social dos componentes do grupo.</p>

As regras foram elencadas oralmente aos grupos. Essa atividade lúdica foi realizada e analisada durante cinco dias. Os diálogos, as dúvidas, as trocas de conhecimentos, a ajuda mútua, o respeito ou não às regras estabelecidas, a interação e a solidariedade entre as crianças – instrumentos indispensáveis para o processo de aprendizagem dos alunos – foram descritos nesse trabalho. Buscamos em Jean Piaget, Lev Vygotski e Constance Kamii o suporte teórico para a reflexão nessa pesquisa. A experiência deles continua contribuindo para a contextualização e o aperfeiçoamento da prática docente. Através dessa pesquisa, foi possível observar que o jogo de bingo é uma atividade bem aceita pelas crianças. Ao mesmo tempo que diverte, faz com que elas troquem ideias, conhecimentos e adquiram novos saberes. Possibilita também às crianças uma socialização sadia (a vivência de alegrias, vitórias, perdas e frustrações) a qual, por sua vez, irá contribuir para a formação social e pessoal dos discentes.

22

Jogos computacionais como elementos facilitadores do aprendizado matemático

Marta Cruz

2010

Computador na educação
Jogos pedagógicos
Matemática

Eliseo Berni
Reategui

Construir o aprendizado matemático com os alunos é proporcionar uma visão integrada dos conceitos levando-os a percebê-los em seu cotidiano, possibilitar a compreensão de que os signos numéricos estão presentes em nossas vidas. Entretanto, convivemos em muitas escolas, com práticas na transmissão do conhecimento firmadas na repetição de tarefas, memorização de conteúdos pelos alunos, “morte da crítica, da criatividade, da curiosidade” (BECKER, 2001, p.18), ou seja, ações didáticas que o autor denominou Pedagogia Diretiva, aprendizagem centrada no professor. Neste contexto, há dificuldade em relacionar a **matemática** com outras matérias e com a vivência dos alunos. Além disso, de acordo com estatísticas, muitos alunos em qualquer nível de ensino vêm apresentando baixo rendimento escolar nesta disciplina. Todavia, pesquisas demonstram que é possível assumir uma postura inovadora diante da educação. O processo educacional pode contemplar ações em que os alunos participem de sua própria aprendizagem, sua e de seu grupo. Piaget (1973) demonstrou, em seus estudos sobre os jogos e ludicidade na aprendizagem, que estes influenciam no processo cognitivo das crianças. Pedro Demo (2006) defende a aprendizagem matemática aliada às tecnologias e Guy Brousseau, pai da Didática matemática, propõe ações entre os sujeitos onde “cada conhecimento ou saber pode ser determinado por uma situação” (BROUSSEAU, 2009). Estes são alguns exemplos que defendem o ponto de vista de que o conhecimento deve ser construído com a participação do aluno. Procurando contemplar tais concepções, o presente trabalho **aborda os jogos computacionais como elementos facilitadores do aprendizado matemático**. O interesse em investigar o tema partiu das práticas realizadas durante o estágio obrigatório, onde foram constatadas certas dificuldades que alguns alunos apresentavam relacionados aos conteúdos matemáticos. Igualmente, foi averiguado que os educandos estavam acostumados com exercícios que contemplam soluções previamente ensinadas. Através de ações pedagógicas no laboratório de informática e em sala de aula, procurou-se analisar de que maneira os jogos contribuem no desenvolvimento de habilidades para a resolução de problemas matemáticos. Ao mesmo tempo, buscou-se verificar a viabilidade do emprego dos jogos Brain Spa, Visual Memory e Britain's Best Brain na aprendizagem de conceitos matemáticos. Optou-se nesta investigação pela pesquisa qualitativa e a observação participante como estratégia metodológica. Neste trabalho foram observados seis alunos de uma turma de **quarta série** de uma Escola Estadual do Ensino Fundamental do município de Porto Alegre. A pesquisa foi realizada no período de um mês, contemplando três sessões experimentais, intercalando sessões com jogos on-line e exercícios práticos em sala de aula. **Observou-se a partir deste estudo que os jogos contribuíram para que os alunos desenvolvessem estratégias para solucionar as questões propostas. Os jogos também proporcionaram mudanças na compreensão dos conceitos matemáticos. Além disso, alguns alunos conseguiram auxiliar os colegas sem apresentar as respostas aos problemas diretamente. Foi possível concluir a partir deste estudo que os jogos auxiliaram na autonomia e principalmente no engajamento dos alunos nas atividades.**

23	'Profe, você é uma princesa esperta': nos bilhetinhos das crianças as manifestações de aprendizagens, afetos e emoções	Ligiana Rocha de Souza	2010	Aprendizagem Lúdico Bilhetes	Darli Collares	A presente pesquisa, resultado do Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, apresenta como foco de análise bilhetes que as crianças do segundo ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal do interior do Rio Grande do Sul escreveram para sua professora de forma espontânea durante o ano letivo de dois mil e dez. Tem como objetivo refletir sobre as marcas de aprendizagens, afetos e emoções contidas nos referidos bilhetes, levantando a questão do modo que o afeto e o lúdico se inscrevem no cenário pedagógico e contribuem para a construção da aprendizagem. A pesquisa inscreve-se no campo dos Estudos da Epistemologia Genética aliado ao campo da Psicanálise. O aporte teórico metodológico utilizado foi a abordagem qualitativa de investigação do tipo Estudo de Caso de cunho Etnográfico, pois trata-se da reflexão a partir do observado. As análises desenvolvidas possibilitaram a observância de marcas de aprendizagens, vivências, prazer e afetos confidenciados pelos alunos através dos bilhetes, mostrando o quanto a figura do professor e a proposta de trabalho de que se utiliza é importante na colaboração da construção de aprendizagens (significativas).
24	Pesquisa-ação em uma turma de segundo ano	Liziane da Silva Stocco	2010	Alfabetização Cooperação Ensino Fundamental	Annamaria Píffero Rangel	Este estudo apresenta uma análise teórico-reflexiva sobre alfabetização , proporcionada por uma pesquisa-ação realizada com uma turma do segundo ano do Ensino Fundamental em uma escola da rede estadual de Porto Alegre. A pesquisa teve como objetivos acompanhar e propiciar práticas que auxiliem e facilitem o processo de aquisição da leitura e escrita. Autores como Piaget, Ferreiro, Rangel e Fijalkow contribuíram para este estudo. Durante três meses, acompanhei ativamente a rotina de 22 alunos que não frequentaram pré-escola. Duas testagens foram realizadas durante esse processo para conhecer as hipóteses dos alunos e orientar na escolha das atividades propostas para atender as necessidades específicas de cada aluno. A partir de observações realizadas na turma, notei que a agressividade nas relações e a falta de limites estavam atrapalhando as aprendizagens. A partir dessas dificuldades montamos uma rotina que valoriza o trabalho em grupo, regras, jogos cooperativos, leitura e escrita. O último teste aplicado na turma mostrou que 12 crianças avançaram do nível silábico e silábico alfabético para o alfabético, duas mantiveram-se na hipótese pré-silábica e 4 não compareceram no dia do teste. Essa evolução me leva a concluir que para que a alfabetização aconteça devemos investir em planejamentos que contemplem a socialização e as diversas áreas de conhecimentos, estimulando a troca de saberes entre os sujeitos do processo.
25	Projetos de trabalho no ambiente informatizado contribuindo no processo de transição entre ciclos numa escola municipal de Porto Alegre	Selva Luzia Benites de Moraes	2010	Ambiente computacional Ciclo básico Ensino público municipal	Aline Lemos da Cunha Della Libera	Este trabalho foi desenvolvido tendo como referência observações e reflexões sobre a prática pedagógica que foram feitas durante o ano letivo de 2010, tendo seu início no estágio curricular obrigatório realizado na EMEF. Heitor Villa Lobos, com uma turma de A30, que corresponde ao 3º ano do ensino fundamental de nove anos. Seu objetivo foi problematizar a “estimulação” que pode ser oferecida através do uso das tecnologias, na conquista da maturidade infantil, oportunizando que estes alunos consigam superar as dificuldades que um período de transição entre ciclos estabelece e consigam realizar trabalhos mais elaborados com autonomia e criatividade, efetivando, desta forma, aprendizagens significativas. Pouco se têm falado sobre esta transição, em que a criança precisa superar limites e conviver com novas “regras”. Uma destas trata-se certamente da transição entre ciclos, pois a cada novo ciclo será exigido um desenvolvimento e posturas apropriadas para as especificações do trabalho a ser realizado. Encontramos teóricos que tratam da passagem da Educação Infantil para os Anos Iniciais (CUBERES, 1997), mas muitas vezes estes conflitos podem se estender até os anos finais do I Ciclo e sobre isto, pouco foi encontrado. Com Vygotsky (1998) através de conceitos como Zona de Desenvolvimento Proximal, salientamos a importância “do outro” na aprendizagem, e com Aragon (1998) fundamentamos nossas idéias sobre as TICs na Educação. Sabemos que diferentes transições acarretam expectativas e inseguranças tendo em vista o desconhecido e as possíveis perdas que podem ocorrer. Pensamos que algumas habilidades são fundamentais, por exemplo, na mudança do primeiro para o segundo ciclo como: mais concentração, silêncio e organização, porém, não consideramos que estas excluam o lúdico e a necessidade de brincar presente nas crianças. Procuramos, com este trabalho, propor que o uso adequado das

tecnologias podem ser um facilitador para estes avanços, desde que o professor esteja preparado para este trabalho e sua prática vinculada a um planejamento que respeite o lúdico tão presente na vida dos alunos.

26 Monstrenços e suas histórias: o lúdico e a dramatização nos processos de aprendizagem infantil

Ana Paula Aguiar Tolotti

2015

Teatro

Sergio Andrés Lulkin

Posicionada no campo da Educação, numa subárea do fazer teatral, esta pesquisa objetiva identificar a evolução da capacidade expressiva de alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental de uma escola pública de Porto Alegre, utilizando-se de suas narrativas orais, através de propostas com atividades lúdicas e dramatização. A investigação aqui apresentada caracteriza-se por ser uma pesquisa qualitativa, tendo a análise documental como ferramenta para a produção dos dados. Como aporte teórico, apoia-se nos estudos de Peter Slade (1978) sobre o jogo dramático infantil e, como método de ensino, utiliza-se das práticas de Beatriz Ângela Vieira Cabral (2006) com o drama. Esta proposta pedagógica permite que as crianças ressignifiquem seu cotidiano, tendo como suporte a fantasia e a imaginação. O ato de brincar, nesse contexto, constitui-se como um facilitador do processo de ensino, pois leva os educandos à construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desse modo, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Este estudo, ainda, reflete sobre a importância de se elaborar propostas lúdicas – com atividades dramáticas e interligadas com a produção de histórias orais – que estimulam o faz de conta, proporcionando um melhor desenvolvimento dos potenciais imaginativos e favorecendo a expressão oral e a competência narrativa dos alunos. Além da apresentação e contextualização do projeto didático e das produções dos alunos, destacam-se a análise de seus avanços em três eixos: na linguagem, na matemática e na sócio-história. Por fim, esta pesquisa destaca as contribuições do projeto didático ao fazer educativo, quais sejam: possibilitar a interação dos alunos com diversas formas de manifestações artísticas baseadas em atividades lúdicas e incentivar, através da dramatização, a reflexão a partir de propostas desafiadoras, significativas e prazerosas. Como marcas de aprendizagens, destacam-se a socialização, a ampliação do repertório oral, a construção lógico-matemática, a relação cultural, a cooperação mútua e a autonomia, que permitiram, através da expressividade e espontaneidade, que os alunos se colocassem como protagonistas das suas descobertas e saberes.

27 Reflexão dos alunos sobre suas vidas, suas famílias e o meio onde vivem

Eliane Batista Porto

2010

Família Ludicidade [en] Family [en] Playfulness [en] Reflection

Luis Armando Gandin Co-orientador: Tanara Forte Furtado

Todos nós sabemos da importância de algumas referências pessoais em nossa vida para que nós sejamos distinguidos uns dos outros, além de nossa identidade. Partindo do questionamento de um aluno, onde o mesmo demonstrou não ter conhecimento sobre a data do seu próprio nascimento, ou aniversário, como as crianças chamam, elaborei meu projeto de estágio visando trabalhar a identidade de cada um. Então juntamente com a turma propus a construção de um boneco de pano, onde através deste os alunos pudessem refletir sobre suas vidas, suas famílias e o meio onde vivem. Assim o boneco Bruno, ganhou forma e vida. Bruno passou então a fazer parte da turma, mas principalmente da vida dos alunos no momento em que cada um levava o boneco para casa, proporcionando a todos membros da família, momentos importantes onde o lúdico tomava conta do coração de todos. Lúdico tomava conta do coração de todos. Este projeto foi extremamente importante, pois cada aluno conseguiu expor suas dificuldades, alegrias e os dramas vividos no dia-a-dia como por exemplo a falta de espaço dentro de suas casas, a ausência de conforto e até o tipo de alimentação das famílias, a ausência dos pais, a responsabilidade de cada membro da família. O relato da aluna Ingrid após ter passado um dia e uma noite com o boneco Bruno em sua casa retrata toda esta questão: “Botei ele no sofá um pouco e liguei a TV pra nós dois olhar. Meu irmão foi esquentar a comida (9 anos). Às vezes meu pai leva nós pra casa dele. Nós ficamos sozinhos o dia todo. Meu irmão, por nada deu um tapão na cara do Bruno e ele nem tinha feito nada pra ele, aí eu fiquei bem triste mas não briguei com meu irmão por que senão ele ia bater em mim também. Quando minha mãe chegou do serviço, se assustou com o Bruno no sofá. Ela chegou em casa com duas visitas e fez arroz, salada de tomate e hambúrguer pra gente comer. O mano lavou a louça e eu “barri” a casa. Só não gostei porque na hora de dormir, a mãe não deixou o Bruno dormir comigo. Ela que dormiu com ele.”

28	Fluência em leitura oral na alfabetização: criação de um jogo de tabuleiro	Luiza Konzen Rodesli	2019	Alfabetização Ensino fundamental Jogos de tabuleiro Leitura	Patrícia Camini	<p>Este trabalho partiu do seguinte problema de pesquisa: como propor a aprendizagem da fluência em leitura oral para crianças de forma lúdica? A partir desse problema, foi criado o jogo de tabuleiro denominado “Fluente”, com o objetivo de desenvolver as habilidades de velocidade e precisão de fluência em leitura oral, na alfabetização inicial de crianças. A pesquisa apresenta o processo de construção desse jogo, que ocorreu em oito etapas: 1) elaboração do problema e objetivo de pesquisa, revisão bibliográfica, seleção de referencial teórico; 2) elaboração do primeiro protótipo do jogo; 3) playtest 1; 4) elaboração do segundo protótipo do jogo; 5) playtest 2; 6) elaboração da versão final do jogo; 7) playtest 3; 8) análise teórica do processo de criação do jogo. Os playtests foram realizados com 6 alunos de uma turma de 2º ano do ensino fundamental, de uma escola da Rede Municipal de Ensino de Porto Alegre, selecionados a partir de sua participação em ações do Programa de Extensão LÁPIS - Laboratório de criação em alfabetização e heterogeneidades. A pesquisa mobiliza dois campos teóricos: o primeiro se refere ao ensino e aprendizagem inicial da leitura, representados por autores como Cafiero (2010), Sánchez Miguel; García Pérez; Rosales Pardo (2012), Morais (2013), Soares (2016) e Basso et al (2018); o segundo se refere aos estudos sobre jogos na educação e design de jogos, representados por Alves (2015), Busarello (2016), La Carreta (2018), Boller e Kapp (2018) e Santaella, Nesteriuk e Fava (2018). As evidências mapeadas permitiram inferir que o jogo proposto tornou o investimento das crianças na aprendizagem da fluência em leitura oral uma atividade com caráter lúdico e desafiador ao ponto de manter o constante o nível de engajamento ao longo das partidas. Durante as partidas, o jogo foi capaz de ativar autorregulação da performance da fluência em leitura oral por parte dos jogadores. Os resultados da pesquisa também apontam para a importância das etapas de prototipagem e playtest antes da elaboração da versão final, de modo a ajustar a mecânica e os elementos do jogo ao objetivo estipulado. A pesquisa contribuiu para produzir conhecimento que possa agregar ao repertório de professores alfabetizadores, ao apontar saberes necessários para a elaboração de um jogo de tabuleiro com a finalidade de mediar o processo de aprendizagem da fluência em leitura oral.</p>
29	Justificativas para as escolhas didático-metodológicas como constituintes do trabalho docente	Jéssyca Rita Martinelli	2018	Metodologia do ensino Planejamento Trabalho docente	Renata Sperrhake	<p>Esta monografia caracteriza-se por ser um estudo de caso, do tipo análise documental, sendo o principal documento de análise o Diário de Classe elaborado durante o estágio obrigatório do curso de Pedagogia, em uma turma de primeiro ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Porto Alegre/RS. O objetivo dessa pesquisa é investigar de que maneira as justificativas das escolhas didático-metodológicas para a realização de um trabalho docente aparecem no Diário de Classe produzido durante o estágio. Como referencial teórico, são abordados autores como Miguel Arroyo, Maurice Tardif, Claude Raymond, Laurencé Bardin e Luciana Piccoli, Patrícia Camini. A partir do material empírico, foram elaborados três eixos analíticos, cada um focalizando uma justificativa diferente: 1) Organização do trabalho pedagógico; 2) recursos didáticos e 3) estratégias didáticas. Escolhido qualitativamente, o primeiro eixo refere-se a importância da organização do ambiente, do tempo, da turma e dos materiais, por embasar a necessidade do planejamento da organização dos diversos fatores envolvidos na prática pedagógica para uma atividade bem executada. O segundo apresenta a utilidade de recursos didáticos para aulas mais dinâmicas e qualificadas. O terceiro aponta as características positivas de se pensar em estratégias didáticas para a turma. Evidenciou-se, a partir de análises, que o investimento em escrever justificativas nos planejamentos auxilia a promover aulas mais lúdicas, dinâmicas, qualificadas e apropriadas. Além disso, este investimento também colabora para a constituição docente e se configura como parte do trabalho do professor, como será demonstrado nessa pesquisa.</p>

30	A música no processo de alfabetização da criança	Simone Scherer	2010	Alfabetização Criança Música [en] Development [en] Learning [en] Literacy [en] Methods [en] Music [en] Musicality [en] Piaget	Maria Elly Herz Genro	<p>O presente trabalho reflete sobre a influência da música no processo de alfabetização da criança. Aborda a teoria da música e de seus componentes fundamentais como: letra, ritmo, melodia, duração e harmonia, bem como a integração destes elementos; observa ainda o som, propriamente dito, como parte fundamental da música e os parâmetros que o compõem. Enfatiza a legislação brasileira que estabelece a obrigatoriedade do ensino da música no contexto da Educação Básica, que mesmo tendo um importante artigo revogado, continua sendo a esperança de muitos educadores para finalmente oferecer uma educação musical de qualidade para todos os nossos alunos. Investiga como se dá o processo de construção do conhecimento da criança nos anos iniciais, levando em consideração os estágios de desenvolvimento mental do ser humano e também os distintos métodos de alfabetização já experimentados no Brasil e no mundo. Para elucidar estas questões, buscou-se o referencial teórico de Piaget, Ferreiro, Teberosky, Penna, Carvalho, Souza, Marques, entre outros. Dentro destes referenciais são abordados os níveis de alfabetização pelos quais as crianças devem percorrer até que as mesmas concluem o processo de aquisição da língua escrita. O estudo foi feito com crianças de seis anos, estudantes do primeiro ano do Ensino Fundamental de nove anos da rede municipal do município de Nova Hartz/RS, utilizando-se de metodologia de estudo exploratório, com o emprego de atividades práticas para envolver as crianças no processo de alfabetização com a utilização da música, atividades estas que envolvem desde a introdução da música na rotina escolar dos alunos, com o emprego de diversos instrumentos musicais confeccionados com sucatas, até atividades musicais direcionadas, fazendo o aproveitamento das letras das músicas para a alfabetização não somente oral, mas também escrita. As atividades aplicadas com os alunos formaram uma rede de aprendizagens, onde através da alegria, da ludicidade e da criatividade, cada um pode potencializar suas habilidades naturais, o que muito os ajudou na evolução de um nível mais simples para um nível mais complexo do processo de aquisição da língua escrita. Os resultados alcançados a partir dos dados empíricos demonstram que a educação musical e a musicalização tem grande influência no processo de alfabetização, sendo estes importantes instrumentos facilitadores da aprendizagem, pois permitem a ação do sujeito sobre o objeto, de maneira lúdica e espontânea, despertando o interesse pela linguagem escrita. A maioria dos alunos que, no início do estágio curricular encontrava-se no nível pré-silábico, até o final do período de estágio passou para o nível silábico com bastante facilidade. O mesmo aconteceu com os alunos que já estavam no nível silábico, que passaram para o nível silábico-alfabético, assim como os que estavam no nível silábico-alfabético, avançaram para o nível alfabético, apresentando grande potencial de leitura e escrita. No geral, a turma evoluiu muito, pois terminado o estágio, a maioria encontrava-se no nível silábico, sendo que apenas dois alunos estavam no nível pré-silábicos II, três alunos estavam no nível silábico-alfabético e outros três alunos estavam no nível alfabético, o que demonstra grande avanço no processo de aquisição da língua escrita.</p>
31	Práticas musicais escolares e os processos de leitura e de escrita no primeiro ano do ensino fundamental: algumas articulações	Caroline de Souza Klement	2012	Alfabetização Educação musical Ensino Fundamental Leitura	Leda de Albuquerque Maffioletti	<p>A presente pesquisa apresenta uma análise das práticas musicais escolares e dos processos de leitura e de escrita, em uma turma de crianças de seis e sete anos de idade que frequentam o primeiro ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede privada de ensino, localizada na zona sul da cidade de Porto Alegre/RS. Tem como objetivo compreender de que modo as áreas de música e de alfabetização possibilitam experiências significativas de aprendizagem da leitura e da escrita do idioma. Foram objetos de estudos as atividades específicas desenvolvidas pelas crianças, envolvendo as duas áreas, as quais foram registradas em Diário de Classe de modo sistemático e no Relatório Final do estágio de docência, desenvolvido no período de março a junho de 2012. A fundamentação teórica que dá suporte à articulação baseia-se nos estudos, principalmente de Cauduro (1976) Maffioletti (2008;2012) Pacheco (2010) sobre a música e de Solé (1998) e Morais (2012) sobre a alfabetização. A partir das análises realizadas observou-se que as práticas musicais possibilitam a aproximação do sujeito ao código linguístico com elementos que se relacionam de maneira lúdica e espontânea, nos processos de compreensão e apropriação do sistema de escrita alfabética. As práticas musicais que enfocam a execução da unidade de tempo possibilitam a construção de inferências que facilitam os processos de leitura e de escrita.</p>

