



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

**ROSANE DE JESUS CRUZ**

**A EDUCAÇÃO LÚDICA E A IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM DAS  
CRIANÇAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

AMARGOSA/BA  
Agosto/2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

**ROSANE DE JESUS CRUZ**

**A EDUCAÇÃO LÚDICA E A IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM DAS  
CRIANÇAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, apresentado à banca examinadora da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, como parte dos requisitos para obtenção do título: Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Sirlândia Reis de Oliveira  
Teixeira

Coorientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Aureliana da Silva Tavares

AMARGOSA/BA  
Agosto/2024

**ROSANE DE JESUS CRUZ**

**A EDUCAÇÃO LÚDICA E A SUA IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM DAS  
CRIANÇAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

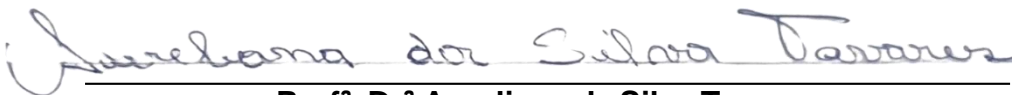
APROVADO EM 14 / 08 / 2024

**BANCA EXAMINADORA:**



---

**Profª Drª Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira**  
Orientadora



---

**Profª. Drª Aureliana da Silva Tavares**  
Coorientadora Examinadora



---

**Profª. Drª Maria Eurácia Barreto de Andrade**  
Examinador

“Talvez não tenha conseguido fazer o melhor, mas lutei para que o melhor fosse feito. Não sou o que deveria ser, mas Graças a Deus, não sou o que era antes”.

Marthin Luther King

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus que me deu força durante todos esses anos para que eu continuasse firme, que nunca me desamparou nos momentos em que eu estava prestes a desistir de tudo.

Agradeço em especial a minha família, meus irmãos Javison e Edcarlos que sempre estiveram comigo e principalmente meu pai Edmilson e minha mãe Elza, que sempre me incentivaram a estudar, mesmo eles não tendo estudo mas sempre fizeram de tudo para que eu e meu irmão tivéssemos os estudos que eles nunca tiveram, lembro me com muito carinho, das vezes que mesmo eles não sabendo ler, mas me ajudavam com o pouco que sabiam, se cheguei aonde estou é graças a eles e a Deus que sempre estiveram presente nos meus momento.

Quero agradecer ao meu noivo Léo, por ter me ajudado várias vezes, principalmente durante o período que enfrentamos uma pandemia o que tornou o ensino de forma remota, mas ele me ajudava, me emprestando seu computador para poder assistir as aulas, sempre querendo que eu continuasse meus estudos.

Quero agradecer aos meus queridos amigos Anatalha e Eliabis, que iniciamos o período da universidade juntos, sempre nos ajudamos, quando um tinha dificuldade outro ia e ajudava como podia, nunca soltamos nossas mãos sempre buscamos trabalhar juntos, o trio inseparável juntos em todos os grupo.

Gratidão e abraços a minha orientadora Prof. Sirlândia e a co-orientadora Aureliana por terem me ajudado com a escrita, me conduzindo para a construção desse trabalho, sendo sempre muito atenciosas comigo, me dando todo o apoio necessário. Também agradeço às professoras que participaram da entrevista, que puderam da sua maneira colaborar para essa pesquisa me mostrando como o lúdico acontece na prática das escolas

Quero agradecer aos professores e as escolas pelas quais eu passei durante os meus anos escolares, professores maravilhosos que cada um com seu conhecimento ajudaram no desenvolvimento de minha aprendizagem.

## Resumo

Esta monografia aborda *A Educação Lúdica e a Importância na Aprendizagem das Crianças* nos anos Iniciais do Ensino Fundamental I. O objetivo desta pesquisa é compreender a importância do lúdico no processo de aprendizagem da criança no município de Mutuípe-Ba, aprofundando sobre como ele ajuda na aprendizagem e apontando para a necessidade de tornar as aulas mais prazerosas. Buscamos abordar no decorrer da pesquisa o Lúdico com enfoque na aprendizagem e como contribui para a criança nos anos iniciais, apresentando o que é a educação lúdica e como ele se caracteriza dentro da escola e mostrando como ela pode ser utilizada como um recurso pedagógico para dar aulas. Destarte, relatamos como as aulas lúdicas funcionam na prática dentro das escolas. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, verificando que é fundamental compreender a atividade lúdica para que os professores possam utilizar como recurso pedagógico, pois de posse desse conhecimento o professor poderá intervir de maneira efetiva no processo de aquisição de conhecimento e na busca de subsídios que atendam as reais necessidades de seus alunos com dificuldades de aprendizagem. Além da pesquisa bibliográfica foi feita uma coleta de dados através de entrevista estruturada com professoras dos anos iniciais do ensino fundamental, que relataram como trabalhar com o lúdico dentro da sala de aula. Consideramos que o lúdico é um método de ensino que contempla o desenvolvimento da criança em seus vários estágios de desenvolvimentos. A ênfase nessa temática trouxe à tona estímulos norteadores para o desenvolvimento do lúdico não como momento recreativo, mas que faça parte do processo de ensino aprendizagem ao longo da vida.

Palavras Chaves: Educação Lúdica, Aprendizagem, Escola.

## ABSTRACT

This monograph is about Playful Education and its Importance in Children's Learning in the Early Years of Elementary School. The objective of this research is to understand the importance of play in the child's learning process in the municipality of Mutuípe-Ba, delving deeper into how it helps with learning and pointing to the need to make classes more enjoyable. The first part presents Playfulness with a focus on learning and how it contributes to children in the early years, presenting what Playful education is and how it is characterized within the school and showing how it can be used as a pedagogical resource to teach classes. The second part reports how playful classes work in practice within schools. The methodology used was bibliographical research, verifying that it is essential to understand the playful activity so that teachers can use it as a pedagogical resource, because with this knowledge the teacher can intervene effectively in the process of acquiring knowledge and in the search for subsidies that meet the real needs of students with learning difficulties. In addition to the bibliographical research, data was collected through structured interviews with teachers from the initial years of elementary school, who reported how to work with play within the classroom. We consider that play is a teaching method that addresses the development of children in their various stages of development. The emphasis on this theme brought to light guiding stimuli for the development of play, not as a recreational moment, but as part of the teaching-learning process.

Keywords: Playful Education, Learning, School

## **LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS**

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

DCNEI- Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil

DCNs- Diretrizes Curriculares Nacionais



## LISTAS DE QUADROS

Quadro 1 :. Identificação das Entrevistadas.....	37
Quadro 2: Descritores da pesquisa.....	38

## SUMÁRIO

Introdução	11
2 - A educação lúdica e a importância na aprendizagem	15
2.1 - A utilização do lúdico na aprendizagem	16
2.2 - Educação lúdica: um método educacional escolar	20
2.3 - Lúdico como recurso pedagógico em ambientes escolares	26
3 - Marco metodológico	31
3.1 - Abordagem da pesquisa	32
3.2 - Tipo de pesquisa	33
4 – Análise dos dados	36
4.1 - Análise sobre a educação lúdica: entrevista com as professoras	38
Considerações finais	42
Referências	45
Anexos	47

## INTRODUÇÃO

O trabalho monográfico apresenta a importância do lúdico na educação como método para a aprendizagem. Um tipo de método que pode ser utilizado não apenas em momentos recreativos, mas como uma forma de desenvolvimento físico, mental, intelectual, afetivo entre outros, proporcionando a formação integral e a construção de habilidades de cada ser. Ao longo da pesquisa nos apropriamos de teorias relevantes que desenvolvem trabalhos nessa área, além das análises das práticas dos professores que realizam com suas crianças através do lúdico.

O trabalho de pesquisa não se trata, apenas, do ensino voltado para a educação infantil, mas para o ensino básico da educação, especificamente, o Ensino Fundamental I. Por ser uma área pouco explorada, não vemos muitas discussões a respeito do lúdico nos anos iniciais dentro das salas de aulas, pois ainda se reserva muito aos momentos recreativos.

Na ocasião destacamos o autor Paulo Nunes Almeida que através de seus estudos afirma que “o termo lúdico é entendido como ação ou ato de brincar ou jogar, caracteriza-se como o próprio brincar ou jogar” (Almeida,2013). Seguindo a linha de pensamento desse autor o lúdico se manifesta nos atos e momentos de brincadeiras, de jogos, de brinquedos, que são elementos presentes na vida das crianças desde o seu nascimento.

O interesse em pesquisar sobre esse tema nasceu a partir de experiências vividas, surgindo a necessidade de aprofundar ainda mais sobre o lúdico na vida da criança, em que consiste o espaço escolar, em alguns momentos, uma atmosfera nostálgica. Tenho algumas lembranças de quando estudava na educação infantil e no Ensino Fundamental I, assuntos que eram trabalhados na sala e sempre envolvia algo lúdico.

Quando iniciei a vida acadêmica, pude ver teorias sobre a aprendizagem através do lúdico, e fazendo estágios em instituições de educação percebi o quanto as crianças de cada instituição pela qual eu passei se sentiam em relação às atividades que eram desenvolvidas.

Com base no contexto apresentado a monografia pretende investigar: Qual a importância do lúdico dentro da sala de aula no processo de aprendizagem da criança? Para compreender essa questão, o trabalho tem por objetivo geral:

Compreender a importância do lúdico no processo de aprendizagem da criança no município de Mutuípe-Ba. E tem por objetivos específicos: I. Pesquisar possíveis relações entre o lúdico e a aprendizagem de crianças dentro das salas de aula; II. Conhecer como o lúdico é utilizado no contexto pesquisado; III. Perceber como o lúdico contribui para o aprendizado das crianças no contexto pesquisa.

Como respaldo científico utilizamos de uma pesquisa bibliográfica analisando os referenciais teóricos apontados por Luckesi (2020), Santos (2010), Rau (2013), Kishimoto (2017), Almeida (2013) e Beserra e Beserra (2021).

Após a leitura do referencial teórico foi possível identificar que o lúdico tem uma grande importância dentro da escola, pois é um método de ensino que torna as atividades mais prazerosas para a criança, fazendo isso através dos jogos, brinquedos, música, dança, qualquer atividade que torne a aula diferente, fazendo com que haja o despertar e a curiosidade, a imaginação da criança, e que demonstre mais proatividade e interesse pelas aulas, e assim começar a interagir mais entre si, com o professor, ou seja nas suas relações pessoais e interpessoais.

Uma criança que se desenvolve em um ambiente que favoreça o lúdico, que possa se expressar será acionado para o longo da vida alguns gatilhos: autoconhecimento, segurança, facilidade de se adequar em diferentes espaços e contextos, estímulo ao desenvolvimento de uma comunicação assertiva, construção da empatia e respeito ao próximo, ética, reconhecer e aceitar os seus erros, saber ouvir e se expressar defendendo suas opiniões, ter gentileza com as pessoas que se relaciona: direta ou indiretamente entre outros fatores não menos importante.

Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Isso nos faz pensar que quando nós agimos ludicamente estamos tendo uma nova experiência, sentindo novas sensações, estamos nos sentindo bem, felizes, realizados ao participar de determinada atividade que nos proporciona esses prazeres.

Segundo a autora Santos 2010, o lúdico passa a ser visto como

“[...] uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais. ( Santos, p. 2).”

Essa prática acaba viabilizando a construção de conhecimentos concretos que deem prazer a forma de aprender, no qual permite ao aluno explorar sua criatividade e potencializá-la.

Segundo Rau (2013 p.65) “ao pensarmos em proposições do lúdico como recurso pedagógico, deve haver uma preocupação com a escolha dessas atividades”. Ou seja, sempre que desenvolvermos uma atividade lúdica, devemos analisar o que essa atividade pode proporcionar de intervenção na aprendizagem da criança, tomando por base é claro as necessidades de cada aluno.

Rau (2013 p.103) ainda afirma que “quando o educando apresenta algum tipo de dificuldade de aprendizagem em uma área do conhecimento, o educador pode buscar metodologias e recursos pedagógicos que auxiliem na significação dos conteúdos”. O educador ao identificar uma dificuldade com seu aluno pode utilizar de qualquer metodologia ou recurso que traga um significado na aprendizagem da criança, o educador pode recorrer a recursos lúdicos para ajudar o aluno a ter um melhoramento na aprendizagem de determinado assunto no qual ele tem dificuldade.

A metodologia utilizada tem caráter qualitativo e de investigação sobre como o lúdico ajuda no processo de aprendizagem de uma criança. As investigações nas escolas terão como base a pesquisa bibliográfica, pois segundo Gil (2002, p.44) “a pesquisa de cunho bibliográfico é o tipo de pesquisa que é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.” Como fonte de análise de dados, também utilizamos recursos bibliográficos como: artigos, livros, revistas, blogs, e etc., pois os recursos bibliográficos permitirão ter uma dimensão maior do problema como também do universo em estudo favorecendo uma contextualização mais assertiva do que aborda o tema e como se configura em sua prática.

A pesquisa de campo, será realizada através de entrevistas estruturadas com professoras do ensino público e do ensino privado do município de Mutuípe-Ba, através de um roteiro de perguntas e partir dessa entrevista poderei ver qual a contribuição lúdico no aprendizado, que fará parte das informações que comporão esta monografia.

Neste sentido, a pesquisa procura mostrar como o lúdico é importante no

aprendizado da criança. O lúdico na vida escolar da criança é de suma importância pois através dela, a criança passa a se interessar mais por determinados assuntos, e que essa pesquisa possa contribuir para o melhoramento do ensino nas escolas, bem como incentivar outras pessoas a pesquisar sobre a ludicidade.

O primeiro capítulo se configura na introdução, onde estão as informações bases dessa monografia, como o tema a ser trabalhado, o objetivo geral, os objetivos específicos e a metodologia.

No segundo capítulo apresenta a educação lúdica e a importância na aprendizagem, em que se tem a parte teórica, com pensamentos dos autores literários, que discutem suas partes sobre o lúdico na aprendizagem e como o lúdico pode ajudar na aprendizagem do aluno, além de trazer especificações sobre a educação lúdica e mostrar como esse lúdico pode ser utilizado como um recurso metodológico para que as crianças possam aprender de forma prazerosa.

Logo em seguida é apresentado o terceiro capítulo, que busca abordar a metodologia que traz métodos de investigação para o desenvolvimento desta monografia, o tipo de pesquisa, o que é metodologia.

Apresentamos também no quarto capítulo a análise dos dados que foram utilizados nessa pesquisa como a entrevista que foi feita com as professoras do Ensino Público e Privado e o levantamento bibliográfico.

No final trago as considerações finais, relatando todo o processo de escrita a conclusão na qual se chegou depois de vários períodos de pesquisa.

Concomitantemente, a pesquisa está estruturada em quatro capítulos que discute de forma relevante e pontual em suas entrelinhas o lúdico como método de ensino aprendizagem e suas construções significativas para o desenvolvimento do ser no espaço escolar.

## Capítulo 2

### **A EDUCAÇÃO LÚDICA E SUA IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM**

A utilização do lúdico no processo de aprendizagem é muito importante pois ajuda a potencializar a aprendizagem das crianças, assim acaba tornando as aulas mais elaboradas, chamativas e prazerosas, fazendo com que os alunos se interessem pelos conteúdos que são ministrados pelos professores na sala de aula.

Neste capítulo iremos abordar sobre a utilização do lúdico no processo de aprendizagem dos alunos na escola nisto conheceremos sobre como o lúdico pode ser de fundamental importância para a construção da aprendizagem do aluno, falamos aqui não apenas do lúdico do brincar ou do jogo, mas também de tudo aquilo que permita a criança se desenvolver de forma plena.

Também será falado sobre a educação lúdica, o que seria essa educação lúdica e mostrar como o lúdico pode ser utilizado como um recurso para que as crianças possam aprender de forma prazerosa.

## 2.1 –A utilização do lúdico na aprendizagem

Segundo a autora Rau (2013, p.102), nos diz que “ mesmo as aprendizagens, específicas devem considerar as dificuldades, e os potenciais dos educandos e nessa perspectiva, utilizar metodologias que ampliem as linguagens, considerando seus diferentes estilos de aprendizagem”

Nesse sentido o professor utilizando de qualquer metodologia deve considerar as dificuldades mas também a potencialidade da criança, assim terá uma compreensão melhor da metodologia e se está ajudando a criança a aprender o assunto proposto, e quando o educador faz essa observação conseguirá utilizar de metodologias que ampliarão e ajudarão ao seu aluno ter uma aprendizagem melhor.

Ainda segundo Rau (2013, p.103) “com efeito, o trabalho pedagógico do professor de educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental devem considerar o papel das interações no processo ensino-aprendizagem.”

Nesse sentido, o educando aprende com sua interação com o meio e por meio da maneira como entende e expressa as diferentes linguagens, seja corporal, oral ou escrita. Assim, quando o educando apresenta algum tipo de dificuldade de aprendizagem em uma área de conhecimento, o educador pode buscar metodologias e recursos pedagógicos que auxiliem na significação dos conteúdos. Quando o educando apresenta dificuldades de aprendizagem em alguma área, é um aspecto integrante do processo de ensino – aprendizagem.

O lúdico é uma forma de aprendizagem muito significativa e de qualidade para as crianças na escola pois estimula o desenvolvimento físico e intelectual, a imaginação, coordenação motora e entre outros benefícios.

Os recursos lúdicos não precisam ser utilizados apenas em momentos de recreação como acontece em algumas escolas do meu município, eles podem ser ótimas ferramentas dentro das salas de aula, pode ajudar aos professores a entender melhor seus alunos e qual o nível de dificuldade que esse aluno tem.

Segundo Costa (2005, p.45 citada por Rau 2013, P. 30), “o lúdico vem do latim ludus e significa brincar”. O lúdico envolve todo um conjunto de atividades, sejam elas de brincadeiras, jogos, brinquedos, e todos esses recursos eles podem ser utilizados pelos professores em sala de aula. Para explicar determinado assunto e ajudar na aprendizagem das crianças, os educadores estão sempre buscando, metodologias



que atendam as necessidades dos seus estudantes. Esse brincar citado pelo autor, é observado nas atividades lúdicas das crianças.

A autora Rau 2013 nos diz que:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade na aquisição de habilidades.(RAU 2013, p. 110)

Isso nos faz pensar que ao utilizarmos o lúdico como um recurso pedagógico irá ajudar a criança a ter uma compreensão de si e do meio em que vive, pois durante esses momentos eles tomam consciência desses conhecimentos e desenvolvem habilidades que os ajudarão a ter uma compreensão da sociedade na qual vivem.

Dando continuidade a discussão todas as atividades que têm denominações de lúdicas elas podem não ser tão lúdicas assim, pois vai depender muito dos sentimentos de quem está participando da atividade. Tais fatos podemos encontrar nos estudos realizados por Luckesi que defende o lúdico como algo prazeroso, rico de expressões espontâneas.

Segundo Luckesi (2002) “A Ludicidade é um fenômeno interno do sujeito, que tem manifestações no seu exterior”. Isto nos remete a ludicidade como uma experiência plena do sujeito em que o prazer e a alegria de estar fazendo algo lúdico, se torna uma experiência que reside dentro dessa pessoa, e que é colocado para fora, por expressões corporais e emocionais. Algo só se torna lúdico se o indivíduo estiver pleno. Assim, subentendemos que quando estamos desenvolvendo algo que ali esteja sendo confortável, e prazeroso, ele (a) se tornará mais determinado para realizar sua atividade.

Um exemplo é uma criança que não gosta de brincar de correr, e você desenvolve uma atividade que envolva corrida essa criança não vai se sentir interessada, e aí podemos perceber que aquilo que é então o que pode ser satisfatório para as outras crianças, para uma não vai ser interessante, para que todas as crianças se sintam bem em fazer determinada atividade o professor pode estar dialogando com elas, sobre a atividade proposta fazendo com que ela possa vir realizar aquela atividade de corrida. O próprio professor pode estar buscando o meio de fazer com que essa criança possa também realizar a atividade.

O lúdico é um instrumento benéfico ao desenvolvimento da criança, visto que sua prática é centrada no despertar de sensações, emoções e principalmente o prazer da criança, sendo ainda, um objeto integrador e facilitador da aprendizagem.

Segundo Santos (2010, p.2) o lúdico passa a ser visto como “uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais.” Essa prática acaba viabilizando a construção de conhecimentos concretos que deem prazer a forma de aprender, no qual permite ao aluno explorar sua criatividade potencializá-la. O lúdico é como se fosse um meio da criança se desenvolver de forma social, intelectual e emocional.

Quando uma atividade tem uma motivação lúdica contribui para a construção e exploração do conhecimento da criança pois através dele possibilita ao professor identificar as representações mentais que fazem de si e do mundo ao seu redor, o jogo vai propiciar a construção do conhecimento da criança, por isso se torna uma motivação interna, quando o educador se utiliza dos jogos está fazendo com que seus alunos desenvolvam habilidades, e aprimorem sua aprendizagem.

Ainda segundo a KISHIMOTO 2017:

Ao permitir a ação intencional(afetividade), a construção de representações mentais(cognição), a manipulação de objetos e desempenho de ações sensório-motoras(físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO 2017, P.36)

As brincadeiras abordam a integração de diferentes áreas do desenvolvimento, como afetividade, o social, a cognição, e etc., então envolve todas essas áreas de desenvolvimento e ajuda a estimulá-las, e além disso contribui para que esse aluno se desenvolva e para sua aprendizagem.

O professor quando se utilizar de alguma brincadeira visando alguma área de desenvolvimento, precisa fazer uma observação de que aquela brincadeira pode levar a integração de outras áreas de desenvolvimento, através disto o professor não vai analisar as crianças por partes, mas a criança em sua totalidade. E ao utilizarmos alguma prática lúdica na educação devemos compreender que o ser humano é um ser em movimento, e permanentemente construtivo de si mesmo.

## Segundo Luckesi 2020

Uma prática educativa lúdica deve assentar-se sobre um entendimento de que o ser humano, através de sua atividade e conseqüente compreensão da mesma, constroi-se a cada momento, na perspectiva de tornar-se mais senhor de si mesmo, de forma flexível e saudável. Luckesi (2020, p.1)

Quando uma pessoa está envolvida em uma determinada prática educativa que envolva o lúdico, precisa-se ter a noção de que a partir do momento que o indivíduo compreende essa atividade o aprendizado será mais agradável e saudável.

Para que seja possível desenvolver na criança situações de aprendizagem, podemos enquanto professores, utilizar das brincadeiras, ou jogos educativos, para beneficiar o educando, em meio a sala de aula e as suas atividades diárias de mais complexibilidade.

Além de toda interação, tanto a brincadeira como o jogo são capazes de proporcionar mecanismos que irão ajudar a auxiliar e a desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade, principalmente os aspectos necessários para que haja um melhor desenvolvimento da aprendizagem. Através do brincar a criança pode aprender a criar símbolos e a expressar as formas de comportamento, pois é muito importante que a criança seja estimulada através dos brinquedos ou jogos.

O lúdico, analisado como uma ferramenta importante na mediação do conhecimento, estimulando a criança enquanto ela trabalha com material concreto, jogos, nesse caso a aprendizagem irá acontecer com mais facilidade e entusiasmo, pois ela aprende sem perceber, aprende brincando.

O lúdico também ajuda no desenvolvimento das competências da criança, tipo o de aprender a ser, conviver, conhecer e a fazer, permitindo assim que desenvolvam o senso de companheirismo, aprendam a aceitar perdas, sejam criativas, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização. As crianças apresentam nesses tipos de atividades grande capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas.

## 2.2 \_ EDUCAÇÃO LÚDICA: um método educacional escolar

Falaremos um pouco sobre o ensino fundamental, mais especificamente os anos iniciais, que vai do 1º ao 5º ano é um ensino obrigatório para as crianças de 6 a 10 anos, nesse período se intensifica a aprendizagem de condutas da vida social e no desenvolvimento de habilidades que facilitem os processos tanto de ensino como de aprendizagem . Essa é uma fase em que a criança se insere em uma nova etapa de sua vida, segundo a DCN 2013 :

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a criança desenvolve a capacidade de representação, indispensável para a aprendizagem da leitura, dos conceitos matemáticos básicos e para a compreensão da realidade que a cerca, conhecimentos que se postulam para esse período da escolarização. (DCN 2013,p. 110):

E nessa fase da escolarização que a criança começa a desenvolver suas capacidades que serão propícias a elas na aprimoração de sua aprendizagem é a fase em que a criança aprende novos conhecimentos escolares, além daqueles vistos na educação infantil.

Percebemos que o lúdico nas escolas as vezes fica mais ligado aos momentos recreativos, com a utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras, mas através dos estudos feitos podemos ver que não precisa ficar restrito apenas a esses momentos, mas podem também está ligado a função educacional.

Segundo a autora Rau ( 2013, p.31) “a função educacional da escola é ensinar e que por isso tem objetivos educacionais a atingir; o aluno nesse, sentido faz parte da elaboração e orientação rumo a esses objetivos, para chegar a conclusão de seu próprio conhecimento”.

A escola é onde acontece o processo de ensino e aprendizagem da criança de forma sistematizada, local em que dá os primeiros passos rumo aos conhecimentos e a escola tem uma função educacional que é justamente o de ensinar e aluno ele é uma parte importante da instituição.

Segundo o autor Almeida (2013, p.79) “a escola deve conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato, conjugando habilmente uma parcela de trabalho e esforço.”

A escola pode funcionar como um guia para criança na sua busca do conhecimento de si mesmo e do mundo ao redor, mas para que isso ocorra é

necessário que se tenha um certo esforço para que isso aconteça, bom para isso podem se utilizar de estratégias que possibilitem ao aluno desenvolver habilidades, atitudes, desenvolvimento social, ajudando eles a entender a vida cotidiana. O lúdico pode ser uma estratégia que ajudará o aluno nessa busca.

O lúdico dentro da escola, ainda ajuda a potencializar a aprendizagem dos alunos, acabam tornando as aulas mais elaboradas e chamativas, fazendo com que os alunos se interessem pelos conteúdos que são ministrados pelos professores na sala de aula. Segundo Almeida 2013:

“Ao adentrar em anos mais avançados da educação infantil, do ensino fundamental e do médio, faz-se necessário transformar escola num espaço de alegria e boa convivência entre todos os que fazem parte do processo educativo, transformar a sala de aula e a aula propriamente dita em verdadeiras fontes de prazer, interesse e buscas permanentes de desafios (Almeida 2013, p..84).”

Com base nos níveis da Educação Básica: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio, ou seja, em todos os níveis é importante que seja um espaço acolhedor para os alunos que frequentam as escolas. Que proporcione além de conhecimentos, interações, um lugar alegre e aconchegante que não afugenta os discentes mas que possibilite a eles se aproximarem ainda mais da escola, sintam prazer em estar frequentando esse espaço.

O autor Almeida (2013,p. 89) “[.] o papel da ambientação passa a ser importante na proposta de uma educação em que o prazer esteja presente.” Isso se deve para que os alunos possam ter uma sensação de bem estar ao se encontrar na escola, pois a escola é um lugar de interação entre os alunos, conhecimentos, mas deve ser também prazerosa para que os alunos pensem em sair dela. As crianças devem se sentir mais atraídas pela escola e para isso o campo estético da escola também deve ser pensado.

O lúdico pode ser um dos caminhos que possibilite essa adesão dos alunos nas escolas. O lúdico não retira o caráter sério das funções da escola, mas ajuda a agregar novos sentidos.

Seguindo a ideia de Chateau 1987 citado por Almeida (2013, p. 78) de que a criança quando “brinca ela também trabalha, não num sentido literal, mas no sentido de participação”. A partir dessa fala o autor Almeida 2013 concluiu que:

O trabalho escolar representa o equilíbrio entre as duas concepções, isto é, a criança habitua-se a esforçar-se, a desenvolver-se, a instruir-se e a divertir-se, estabelecendo uma relação desses elementos com a vida, desenvolvendo-se e definindo-se como um ser social. (Almeida 2013, p. 78)

A criança vai se desenvolvendo enquanto se diverte, como a escola também tem a função de auxiliar no desenvolvimento da criança, continuou mantendo a seriedade. Cabe a escola se adequar àqueles momentos.

Para o autor Almeida 2013

A educação lúdica além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanentemente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática de consciência de valores, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento e em ações comportamentais que enfatizam o caráter a responsabilidade, a compreensão de regras e limites.( ALMEIDA 2013, P.76)

Isso significa que a educação lúdica além de contribuir com a formação da criança ou do adolescente também é um excelente instrumento que cria nos estudantes valores e investindo em uma produção séria de conhecimento, para que eles desenvolvam suas ações comportamentais para uma vida em sociedade, fazendo com que aprendam regras, limites, responsabilidades. Podemos dizer assim, que a criança aprende brincando, pois brincando não vai retirar o teor sério do conhecimento que está aprendendo com aquele jogo ou uma brincadeira.

Podemos entender que o lúdico possibilita a interação de diferentes crianças com diferentes conhecimentos, fazendo com que possam caminhar juntas, além de tornar o espaço escolar mais interessante, mais motivador para a criança, fazendo assim que ela pegue o gosto em aprender mais sobre os assuntos que pode gerar resultados positivos.

Quando falamos de escola não devemos nos esquecer que tudo acontece através de planejamento das aulas, tudo o que se é feito é planejado e com a educação lúdica não seria diferente, não é só chegar na sala passar uma atividade de qualquer jeito e dizer que está fazendo algo lúdico com as crianças, bem não é assim que funciona existe um sistema por trás disso tudo, atualmente temos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) um documento norteador para o planejamento das aulas em que os professores têm o embasamento teórico necessário para aplicar as suas aulas.

A BNCC 2018, acrescenta:

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos.(BNCC, 2018)

De acordo com esse documento norteador, quando existe uma valorização das situações lúdicas de aprendizagem, acaba levando a uma articulação com as experiências que a criança desenvolveu na educação infantil e essa articulação deve prever um avanço concreto dessas experiências mas também o desenvolvimento que essas crianças tiveram com relação ao meio. Com os conhecimentos que as crianças já carregam e essas aprendizagens potencializam o desenvolvimento infantil, quando uma criança está brincando, por exemplo, ela também está demonstrando seus sentimentos, pensamentos, o que a ajudará a ter um bom desenvolvimento.

Outro documento norteador que temos e que traz um pouco sobre esse brincar é a DCNEI de 2009. De acordo com a DCNEI (2009), em seu 9º Artigo traz que “As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira, garantindo experiências[...]”

Experiências essas nas quais as crianças podem aprender os conhecimentos através das suas ações e interações no ato de brincar com outras pessoas possibilitando a sua aprendizagem, desenvolvimento e socialização.

A concepção que Almeida (2013,p.90 e 91) relata sobre a educação lúdica é a de que “a educação lúdica, não é alguma coisa livresca e gratuita, mas uma ação criteriosa que deve ser cuidadosamente planejada e organizada, cuja finalidade é trazer para o seio da educação o incentivo e o prazer.” A educação lúdica precisa ser preparada cuidadosamente, o professor não pode simplesmente pegar uma atividade qualquer que envolve jogo e aplicar ao aluno por ser considerado lúdico, na verdade toda e qualquer atividade antes de ser executada pelo professor precisa ser planejada, e com a educação lúdica não é diferente, o educador precisa organizar o que vai ser trabalhado, quais os conhecimentos que eu quero que meu aluno desenvolva, o educador precisa pensar em tais pontos antes de aplicar uma atividade lúdica.

Outro ponto que ressaltamos aqui é de que o professor precisa também estar

preparado para se utilizar do lúdico em suas aulas. Segundo o autor Almeida(2013, p.87) “Para alcançar o verdadeiro sentido da educação lúdica, faz-se necessário que o professor, o educador, esteja devidamente preparado para colocá-la em prática”, ou seja, o educador/professor precisa estar preparado para se utilizar do lúdico, ele precisa conhecer e entender sobre o que ele está usando para ministrar suas aulas, se ele não o faz a educação lúdica deixa de ter um sentido, pois ficará sendo tida como uma recreação algo para se brincar, tirando assim a sua seriedade.

Para Almeida (2013, p.88) “o educador, entendido como peça fundamental do sistema de ensino e capaz de fomentar com alegria as carências de seus alunos, deve se revestir da mesma perspectiva e buscar o prazer em sua atividade pedagógica.”

O educador é uma parte muito importante para o funcionamento das aulas e com isso eles podem identificar as necessidades de seus alunos com quem convive diariamente, ele deve buscar o prazer ao realizar uma atividade lúdica, nessa atividade tem que desenvolver um prazer tanto para a criança como para o professor. Os autores Bessera e Bessera 2021 nos dizem que :

Logo, é através do respeito, da troca de ideias, sugestões, empatia, entre outros, que se cria uma relação professor-aluno prazerosa e de grande aprendizagem para ambas as partes, estimulando que cada sujeito acrescente e aprenda dentro no âmbito escolar, ou seja, cada um contribui para o desenrolar do processo de aprendizagem. (Bessera e Bessera 2021, p.44)

Observamos que entre o professor e o aluno deve se ter um respeito, troca de ideias e entre outros citados acima para que possam cooperar juntos, criando uma relação entre eles prazerosa, criando laços afetivos que será bom o desenvolvimento de ambas as partes.

Para os autores Bessera e Bessera 2021

Então, o professor é a pessoa mais recomendada para estimular as crianças a aprenderem, a se desenvolverem intelectualmente e a interagirem com seus amigos, colegas, familiares, entre outros. Nesse caso o professor é responsável para fazer com que as crianças se desenvolvam e aprendam aquilo que foi preparado. (Bessera e Bessera 2021 p.44)

Nesse sentido o professor é a pessoa mais qualificada para ajudar as crianças a aprenderem e a se desenvolverem melhor intelectualmente, ele é o principal responsável para ajudar a criança a aprender aquilo que está sendo ensinado. Através



de estratégias e métodos como o lúdico o que possibilita ao professor ter uma maneira de ajudar ainda mais o seu aluno.

Parafrazeando o autor Almeida (2013, p. 91), “às ações lúdicas precisam se adequar ao contexto em que será utilizada”. O educador antes de aplicar tais atividades precisa ter a noção do contexto no qual será utilizado, eu quero através daquela atividade proporcionar algum conhecimento ao meu aluno, mas se eu não tiver essa noção, tudo o que pensei em desenvolver terá sido em vão, precisar-se pensar até nos materiais a serem utilizados, e precisam ser escolhidos minuciosamente.

Uma boa atividade lúdica precisa ser bem organizada, planejada, ou então não adiantará de nada, pois meu aluno não está desenvolvendo conhecimento algum, está apenas fazendo por diversão.

O autor Almeida (2013, p. 91) nos apresenta como devemos planejar e desenvolver cada atividade em três etapas: a primeiro, precisamos ter “uma compreensão contextual da realidade dos alunos “ ou seja o educador precisa levar em consideração o ambiente em que vai ser aplicada a atividade, a idade dos alunos, o contexto social delas também, precisa se atentar às condições físicas e psicológicas dos estudantes.

A segunda etapa, refere-se a “área de atuação” em que precisa considerar os conteúdos e o tipo de atividade que se vai aplicar, só que dentro desses conteúdos precisa se considerar as disciplinas que tenham acontecimentos, fenômenos, fatos, precisa considerar o desenvolvimento físico, psíquico, afetivo, social, os comportamentos que englobam respeitar os demais, seguir regras, terem responsabilidades e entre outros.

Na terceira etapa seria a avaliação e confirmação dos resultados, ou seja através da atuação da criança na atividade proposta o professor vai identificar se o aluno desenvolve habilidades e conhecimentos que foram propostos, bem como o professor consegue averiguar o resultado dessas atividades e ter a noção se ajudou os aluno.

Dessa forma o autor nos apresenta um esquema de como se planejar uma aula lúdica, para desenvolver com as crianças, não de qualquer jeito, mas tendo um olhar criterioso, e organizado. Como professores precisamos nos apoiar em planejamentos minuciosamente organizados e bem planejados para que não ocorra um fracasso no

desenvolvimento da atividade.

Temos que levar em consideração dentro de uma escola o processo de avaliação do estudante, através dela podemos saber se os alunos estão conseguindo se desenvolver, se estão adquirindo algum conhecimento, para a educação lúdica a avaliação também é utilizada.

Nas escolas as avaliações são feitas através da realização de provas ou testes, que o docente elaborou, e elas servem como uma forma de quantificar o aluno, pois o que vai dizer se ele está indo bem é uma nota, só que nesse sistema acaba invalidando aquele aluno que tem alguma dificuldade. O autor Almeida (2013, p.92) vai nos dizer que “Da forma como é realizada, traz muito mais prejuízo do que benefício, pois além de prejudicar a auto estima do aluno, coloca muitos à margem do processo histórico de construção de vida.”

Ou seja, as avaliações do modo como vem sendo feitas acabam desenvolvendo no aluno o sentimento de incapacidade, os deixando frustrados e estarão sempre preocupados em serem aprovados e com isso não se aprofundam nos conteúdos que são passados, apenas estudando para serem aprovados. Mas isso é um assunto para uma discussão mais para frente.

### **2.3 - Lúdico como recurso pedagógico em ambientes escolares**

Os jogos, os brinquedos ou as brincadeiras que são utilizadas com a finalidade de ensinar, educar a criança a se desenvolverem, alguns exemplos são os quebra-cabeças em que eles permitem que a criança aprenda formas e cores, brinquedos de encaixe, permitem a criança aprender noções de sequências de tamanhos e formas, os de tabuleiro eles compreendem os números e as operações matemáticas, e entre outros.

Segundo Rau (2013 p.65) relata que ao pensarmos em “proposições do lúdico como recurso pedagógico, deve haver uma preocupação com a escolha dessas atividades”. Ou seja, sempre que desenvolvermos uma atividade lúdica, devemos analisar o que essa atividade pode proporcionar de intervenção na aprendizagem da criança, tomando por base é claro as necessidades de cada aluno.

Quando utilizarmos brincadeiras ou jogos como recursos educativos, estamos proporcionando a aquela criança condições para potencializar a construção do seu

conhecimento, ajudando a desenvolver o seu processo de aprendizagem, dessa maneira irá aprender de uma forma prazerosa e será uma motivação a mais.

No contexto escolar os professores podem considerar muitos aspectos que serão trabalhados a partir de recursos lúdicos que tem por objetivos, lidar com a ansiedade, refletir sobre limites, desenvolver e aprimorar as funções neuro sensoriais motoras, desenvolver a atenção e a concentração entre outros. Sendo assim, o lúdico pode ser tido como um recurso facilitador da aprendizagem.

Rau (2013 p.103), afirma que quando “o educando apresenta algum tipo de dificuldade de aprendizagem em uma área do conhecimento, o educador pode buscar metodologias e recursos pedagógicos que auxiliem na significação dos conteúdos”. Nessa situação o professor pode recorrer ao lúdico como um recurso pedagógico pois irá favorecer o processo de aprendizagem, por que vai contar com diferentes maneiras de expressão, de linguagens, e maior aceitação ao erro, e além disso irá contribuir para dar sentido aos seus conteúdos que estão sendo abordados pelo professor, fazendo com que os alunos tenham uma melhor compreensão do assunto.

O lúdico como recurso pedagógico faz com que a criança possa ter um aprendizado prazeroso, levando em conta de um contexto em que ela vai muito além de ser apenas pura diversão, o lúdico ele se torna um recurso relevante para a vida do ser humano, trazendo vários benefícios dentro da aprendizagem e crescimento intelectual.

Segundo a Rau (2013 p.117) “O lúdico na ação educativa possibilita que a informação seja apresentada à criança por meio de diferentes tipos de linguagens, atendendo aos diferentes tipos de aprendizagem.”

O lúdico tem diversas linguagens que podem ajudar nos mais variados tipos de aprendizagem, pois em uma sala de aula nos deparamos com diversas crianças, que têm aprendizagens diferentes. Sendo assim o lúdico vai permitir que os assuntos abordados em sala de aula seja facilitado com essa presença pois o mesmo tem diversas formas de ser utilizado, permitindo assim que as diferentes aprendizagens sejam atendidas da mesma forma.

Segundo o autor, Beserra e Bessera 2021

É importante que os jogos e todas as atividades lúdicas sejam usadas como instrumentos de apoio com o objetivo de potencializar a proposta pedagógica, ou seja, não se torne um simples passatempo na sala de aula. É fundamental também que os jogos se tornem uma ferramenta instrutiva, que possa

transformar uma disputa em algo que venha desenvolver o caminho do aprendizado do aluno.(BESSERA e BESSERA 2021, p.45)

Segundo os autores as atividades lúdicas precisam ser usadas na sala de aula pois são instrumentos de apoio e ensino que tem por objetivo fazer com que essa metodologia seja potencializada dentro da sala de aula e não vista apenas como um momento de lazer ou mero passatempo. Ainda segundo eles, os jogos ou brincadeiras são ferramentas capazes de instruir as crianças para que possam desenvolver o caminho para o aprendizado do aluno.

Se as atividades lúdicas forem utilizadas como proposta pedagógica irá fazer com que as crianças se desenvolvam e melhorem a sua aprendizagem, os professores têm várias formas de alfabetizar as crianças e os recursos lúdicos são uma ótima forma.

Já a autora Rau 2013 ela vai nos dizer que:

O jogo como recurso pedagógico favorece a relação entre o processo de construção do conhecimento por parte da criança e a ação pedagógica do professor. Nesse sentido, o lúdico na ação educativa possibilita que a informação seja apresentada à criança por meio de diferentes tipos de linguagens, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem.(RAU 2013, p.117)

Nesse caso, a ação lúdica promovida dentro da sala de aula é uma ótima forma de ajudar a relação entre o processo de construção de conhecimento do aluno com a ação pedagógica do professor. O lúdico pode ter diversas formas de linguagens a serem utilizadas, contribuindo para os diferentes tipos de aprendizagem da criança. Se levarmos em consideração que cada criança aprende de um jeito, umas mais rápido outras mais devagar, o lúdico é uma ótima estratégia para isso, pois o lúdico é uma excelente forma de fazer com que todas as crianças na sala tenham um aprendizado da mesma forma, possam pelo menos aprender ao mesmo tempo.

A Kishimoto 2008 traz uma consideração bem interessante a respeito dos jogos pois eles são utilizados para a construção do conhecimento dos alunos. Ela afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, p. 36)

Como professores temos que promover ações, trazer recursos que ajudem no o aprendizado das crianças, os recursos lúdicos são uma ótima ferramenta para isso, ela estimula as nossas crianças a se interessarem pelas aulas tornando elas mais interessantes e uma nova forma que pode e deve ser utilizado como um meio de ensino para promover a aprendizagem dos alunos.

Segundo a autora Rau (2013, p.101) “Os estudiosos da área de ludicidade definem o lúdico, como recurso que propicia o diagnóstico do processo de aprendizagem infantil como uma maneira do professor perceber o educando em uma perspectiva cognitiva, afetiva, psicomotora e social”. A autora nos traz que o lúdico proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo uma forma de expressão e aprendizado, as atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade.

Atividades lúdicas criam um clima de entusiasmo e é este aspecto de envolvimento emocional que torna a ludicidade um forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. O lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente.

É no lúdico que a criança tem a oportunidade de vivenciar regras, normas, transformar, recriar, aprender de acordo com suas necessidades, desenvolver seu raciocínio e sua linguagem.

Segundo Rau (2013,p.102) “Mesmo as aprendizagens específicas planejadas devem considerar as dificuldades e os potenciais dos educandos e, nessa perspectiva, utilizar metodologias que ampliem as linguagens, considerando seus diferentes estilos de aprendizagem”.

Atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa também para crianças com dificuldades de aprendizagem, através de uma experiência como estagiária, estive acompanhando um garoto que tinha dificuldades de aprendizagem e os professores se utilizavam de atividades lúdicas, não necessariamente um jogo, mas atividades xerocopiadas com um teor lúdico e o garoto conseguia às desenvolver muito bem através do estímulo do lúdico, bem como refletir que o lúdico não precisa ser somente um jogo ou brincadeira, mas aquilo que proporciona ludicidade ao aluno.

Por meio de uma aula lúdica, a criança é estimulada a desenvolver sua criatividade e não a produtividade. Sendo assim é despertado no aluno o desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Segundo Luckesi (2020)

uma educação lúdica, a nosso ver, é uma orientação adequada para uma prática educativa que esteja atenta à formação de um ser humano ou de um cidadão saudável para si mesmo e para a sua convivência com os outros, seja na vida privada ou pública.(Luckesi, 2020)

Seguindo essa linha de pensamento é através do lúdico que o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgata experiências pessoais, valores, conceitos, busca soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa.

Uma educação lúdica pode se caracterizar assim: o sentimento, os questionamentos, prática social, habilidades, autonomia, responsabilidades, senso crítico e aprimoramento de estruturas mentais, como atenção, percepção e raciocínio, desse aluno, ele vai conseguir se conhecer melhor, permitindo-lhe uma interação com a sociedade. Essas atividades lúdicas proporcionam a socialização, o respeito, a individualidade

O lúdico serve como uma forma para apresentar os conteúdos através de propostas metodológicas, fundamentada nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado.

As ações dos professores devem ser efetivas nesse processo, pois elas são fundamentais na melhoria dos níveis de desempenho dos alunos. Por meio dessa interação podem existir momentos na sala de aula e possibilita uma aprendizagem mais dinâmica e sólida.

Analisamos que o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais

O educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola.

## **Capítulo 3**

### **METODOLOGIA**

Neste capítulo abordaremos a metodologia desta monografia que apresenta conhecimentos fundamentais de como o lúdico pode ajudar no processo de aprendizagem das crianças no contexto escolar, até mesmo para nos ajudar a dar sentido a alguns pontos de nossa vida. Pretendemos discutir e aprofundar estudos relacionados sobre a importância do lúdico para a aprendizagem da criança na escola.

A partir dessa pesquisa acontecerá um aprofundamento do que já se tem escrito sobre o lúdico, possibilitando contribuir de forma significativa para futuras pesquisas. Para investigar o objeto de estudo, é preciso buscar construir um conhecimento científico sobre o objeto de estudo sem que seja necessário me apropriar de tais ideias, ou seja, sem fugir do contexto em análise.

A pesquisa terá uma abordagem qualitativa, trazendo como fonte de análise de dados a utilização das duas fontes: bibliográfica e entrevista estruturada, pois oferece teor científico ao desenvolvimento da pesquisa.

Através da pesquisa qualitativa buscou resolver os problemas na pesquisa, além disso, ajuda nos estudos para a qualidade do ser, e tanto o paradigma emergente quanto a pesquisa qualitativa têm um olhar humanístico. Por isso a escolha da pesquisa qualitativa ajudará no desenvolvimento da pesquisa, por ter esse olhar voltado para o lado humano e social.

### 3.2 Abordagem da Pesquisa

A pesquisa terá uma abordagem com base em um discurso do materialismo histórico dialético, pois analisaremos o lúdico e suas contradições no espaço escolar, onde em alguns casos não é contemplado sua prática.

O estudo desenvolverá através da pesquisa qualitativa e sua análise ser realizada por meio de fontes bibliográficas: livros, sites, revistas e apropriamos da análise documental: DCNEI (2009), BNCC (2018) além de outras fontes não menos importante e também através da entrevista estruturada. Segundo a autora Minayo 2007 :

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se ocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ou não deveria ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores, e das atitudes. (MINAYO,2007, p.21)

Então a pesquisa qualitativa recobre a um campo que contém várias disciplinas, que incluem as ciências humanas e sociais. Adota métodos de investigação que são utilizados para estudar os significados valores, as experiências vividas e as crenças.

A escolha por esse tipo de pesquisa se justifica pelo fato dessa pesquisa ter um caráter social pois estou investigando sobre o lúdico, e como ele pode trazer contribuições para a sociedade, para que possa contribuir para o melhoramento do ensino nas escolas, bem como incentivar outras pessoas a pesquisar sobre a ludicidade.

Será pesquisado o que autores já escreveram sobre a educação Lúdica, para estar agregando na pesquisa já que ela vai ser de cunho bibliográfico e também a utilização de entrevista, então será discutido o que esses autores já trabalharam, quais foram as suas perspectivas e também as suas respostas para me ajudar a responder o meu problema. Nessa pesquisa também serão analisados os relatos e experiências de professoras que trabalham com o lúdico nos primeiros anos do Ensino Fundamental I.



### 3.3 Tipo de pesquisa

A pesquisa será de caráter qualitativa com estudos bibliográficos e com coleta de dados através da entrevista estruturada. Expondo sobre a importância do lúdico no processo de aprendizagem da criança. Teremos como abordagem o método de investigação através da análise bibliográfica trazendo seu significado, contextualizar as obras de referência utilizadas na construção da pesquisa, abordando onde podem ser localizados os conceitos mais relevantes sobre o lúdico como método de ensino e aprendizagem dentro da pesquisa documental será utilizada entrevista estruturada na qual se investigou o ponto de vista de professoras que já trabalham nos espaços escolares do município de Mutuípe-ba, o local da minha pesquisa.

Desse modo esta monografia será desenvolvida através de um estudo bibliográfico, pois segundo Gil (2002, p. 44) “a pesquisa de cunho bibliográfico é o tipo de pesquisa que é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.” Nesse tipo de pesquisa podem ser utilizados artigos, livros, revistas, blogs, obras literárias e de divulgação, ou seja, tudo o que outros autores já pesquisaram sobre esse tema.

Ainda segundo o autor Gil 2002:

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. Por exemplo, seria impossível a um pesquisador percorrer todo o território brasileiro em busca de dados sobre população ou renda per capita; todavia, se tem a sua disposição uma bibliografia adequada, não terá maiores obstáculos para contar com as informações requeridas. A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. (Gil, 2002. p.45)

A pesquisa bibliográfica permite ao pesquisador ter uma dimensão maior do problema, podendo ver como essa temática se insere no mundo, ter acesso a informações riquíssimas e uma quantidade de dados ainda maior.

Neste sentido, a pesquisa bibliográfica busca informações de fontes acadêmicas e científicas afim de assegurar o bom senso e a ética.

A escolha pela pesquisa bibliográfica se justifica pelo fato de ser uma maneira de investigar esse tema de forma mais ampla, quero saber como ele se desenvolve na sociedade em geral, pois eu não quero investigar essa temática em apenas um local, eu quero saber como se desenvolve num contexto geral, então pretendo reunir

teóricos que dialoguem sobre o assunto. Será investigado o que já foi trabalhado sobre isso, até mesmo para ajudar a solucionar o problema da pesquisa, trazendo essas contribuições para ajudar a desvendar como o lúdico irá ajudar o aluno a ter uma compreensão de si mesmo e da sociedade, como ajuda na sua aprendizagem.

A entrevista é um método da pesquisa qualitativa utilizado para recolher dados do entrevistado, o autor Gil 2008 conceitua a entrevista como

A técnica em que o investigador se apresenta frente ao investigado e lhe formula perguntas, com o objetivo de obtenção dos dados que interessam à investigação. A entrevista é, portanto, uma forma de interação social. Mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação. (Gil 2008 p. 109)

Podemos ter a entrevista como uma forma de investigação dirigida na qual existe um propósito pelo entrevistador que é coletar dados que contribuirão em sua pesquisa, buscando através de perguntas informações do entrevistado.

Nessa perspectiva a entrevista ela vai atender aos objetivos que são propostos nas pesquisas e no caso dessa pesquisa se utilizou a entrevista como uma técnica preliminar de investigação com o intuito de através dessa busca inicial poder desenvolver a pesquisa. Procurar saber como o lúdico é dentro das escolas, para poder responder aos objetivos desta monografia

Segundo Fraser *et.* (2004 p. 143 e 144) “As entrevistas estruturadas, em grande parte, se fundamentam na existência de um conhecimento exterior que pode ser apreendido pelo pesquisador, desde que todos os procedimentos metodológicos recomendados tenham sido seguidos.” Ou seja quando o entrevistador vai fazer a entrevista ele já tem um conhecimento prévio sobre o assunto e elaborar o questionário em cima desse conhecimento e faz a entrevista com o entrevistado já sabendo o que vai falar e o que espera do entrevistado, fazendo assim com que o entrevistado não saia dessa linha de investigação não dando margem a outros assuntos que não estejam relacionados com as perguntas do questionário.

Esse método utilizado nessa pesquisa tem o propósito de buscar respostas no meio acadêmico, saber o que os professores que estão em sala de aula compreendem sobre o assunto e como eles veem o lúdico como um método que contribui na aprendizagem das crianças. Esta pesquisa precisava além de um material bibliográfico, um tipo de material que mostra como é a utilização do lúdico na prática.

Essa pesquisa se deu por meio da entrevista estruturada, em que foi aplicado um questionário ao entrevistado e ele foi respondendo as perguntas seguindo a ordem das perguntas.

Então esses conhecimentos que já foram estudados por outras pessoas, outros teóricos, será analisado aquilo que achar ser importante desse assunto que vai ajudar a resolver o problema dessa pesquisa, além disso ajudar a ampliar o conhecimento sobre o tema pesquisado.

Seguindo os objetivos a pesquisa se desenvolverá através de descrever como o lúdico acontece no espaço escolar. A escolha desse percurso metodológico aconteceu por se tratar de uma análise que descreve com teor significativo o lócus da pesquisa. O objeto de estudo se caracteriza pela busca de compreender como o lúdico se dá na aprendizagem da criança buscando entender se tal metodologia contribui com esse aprendizado.

Com base no procedimento de coleta de dados, a pesquisa percorreu através da aplicação de um questionário contendo dez questões abertas que foi aplicada as professoras que atua tanto na instituição pública como na instituição privada.

Nesta etapa do levantamento bibliográfico preliminar, onde foram explorados os textos para que se possa conhecer mais o tema antes de começar a escrever, será utilizado algumas estratégias que permitiram que a pesquisa fosse feita, nesse processo com a utilização de palavras-chave e os textos foram escolhidos de maneira cuidadosa, para que as ideias dos autores não venham a convergir com o que se pretende pesquisar.

## Capítulo 4

### Análise de Dados

Nas pesquisas qualitativas pode ser utilizada a análise de conteúdo que segundo Hoffman (2013) “Nessa análise o pesquisador busca compreender as características, estruturas ou modelos que estão por trás dos fragmentos de mensagens tornados em consideração”. Nesse caso o pesquisador vai buscar compreender por trás de materiais que ainda estão fragmentados, estas matérias posso dizer que são como diamantes que precisam ser lapidados para se ter algo maravilhoso, o pesquisador ele vai ter que “lapidar” eles para chegar na compreensão do que o que eles querem dizer.

Este capítulo trata sobre os dados analisados no levantamento bibliográfico, em que foram trazidos teóricos, para dar respaldo a essa pesquisa e através de entrevista estruturada com professoras dos anos iniciais tanto da rede privada, como da pública, busquei junto a elas informações de como se dá a metodologia lúdica dentro da escola, dentro da sala de aula.

Temos as falas de duas professoras de escolas distintas uma leciona em uma escola pública e a outra em uma escola particular. Para melhor identificá-las serão chamadas aqui de professora da unidade de ensino particular e professora da unidade de ensino privado.

Quadro 1 :. Identificação das Entrevistadas

Professora da rede privada	P.privada
Professora da rede pública	P.pública

Essa análise dos dados ocorreu através dos textos pesquisados durante o levantamento bibliográfico, mas também com base na aplicação de um questionário contendo cinco questões abertas, em um momento em que as professoras expuseram suas experiências através do lúdico para dar aula, também pude acompanhá-la um pouco em um momento de aula com os alunos em que ela se utiliza de um jogo lúdico para alfabetizar alguns alunos.

No levantamento bibliográfico aqui descrito foi feito no período de janeiro de

2024 a maio de 2024, utilizando os seguintes descritores: Educação Lúdica/ Lúdico e aprendizagem/ Utilização do lúdico na escola/ Contribuições do lúdico no aprendizado. A pesquisa levantou os dados referentes ao período de 2010 a 2024. A escolha do período, justifica-se pelo fato do material encontrado durante esse período de construção da pesquisa, os textos foram selecionados a partir dos critérios de inclusão conforme objetivos.

QUADRO 2: Descritores da pesquisa

Descritores	2010 a 2024	Quantos Utilizados na Pesquisa
Educação Lúdica	80	1
Utilização do lúdico na escola	60	1
Lúdico e aprendizagem	50	2
Contribuições do lúdico no aprendizado	30	2
Total	220	6

Em sua boa maioria foram utilizados os livros e textos em Pdf e livro físico para a pesquisa foram utilizados essas quantidades pois foram os que se enquadram com a linha de raciocínio dessa pesquisa

Já na entrevista com a utilização do questionário busquei entender como é realmente o lúdico na prática escolar, até agora era discutido a parte teórica, mas precisamos saber como esse lúdico se desenvolve na prática? Com base nessa indagação que foi aplicado o questionário com cinco questões : Qual a importância das atividades lúdicas para a educação? De que forma as atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem da criança? Quais as atividades lúdicas você considera importante para a aprendizagem? Qual ou quais as dificuldades que você encontra dentro da sala de aula para utilizar o lúdico? De que forma você consegue verificar se a criança está aprendendo, enquanto brinca ou joga? Dê exemplos.?

As professoras foram respondendo as perguntas que lhes foram feitas, cada uma respondendo ao seu modo, o que elas sabiam e como elas aplicavam na sala de aula.

#### 4.1 Análise sobre a Educação Lúdica: entrevista com as Professoras

Aqui será exposto as discussões que esse questionário levantou com as

O primeiro questionamento feito às professoras foi: Qual a importância das atividades lúdicas para a educação? Elas responderam

*... que as atividades lúdicas são essenciais para a educação porque estimulam o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças. Elas promovem a aprendizagem de forma divertida, facilitando a assimilação de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades importantes, como a criatividade, o trabalho em equipe e a resolução de problemas. (P.privada )*

*A atividade lúdica é de fundamental importância na educação pois desenvolve as capacidades físicas, cognitivas, psicológicas e sociais, bem como o desenvolvimento da linguagem e do imaginário principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental. (P.pública )*

As duas apesar de lecionarem em escolas distintas as duas se assemelham em suas respostas, pois para ambas as atividades lúdicas são essenciais pois ajuda a estimular a criança, fazendo com que elas se desenvolvam em vários aspectos, além de promover uma aprendizagem mais leve e divertida.

Trazendo o autor Almeida (2013,p.79) para a discussão ele nos diz que “ o lúdico se transforma em uma maneira bastante profícua de aproximar as diferenças e dar condições de fazer da escola um espaço de aprendizado interessado e motivado, o que se dá por intermédio de estratégias pedagógicas das quais o jogo deve, sim, fazer parte.” Então trazendo essa discussão de Almeida ele acrescenta que o lúdico aproxima as crianças com jeitos diferentes e faz da escola um espaço mais motivador para essas crianças.

Como segundo questionamento perguntou-se: De que forma as atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem da criança? Foi explicado que

*Através do Engajamento, Desenvolvimento de habilidades, Criatividade, Resolução de problemas, . Aprendizado de conteúdo e Socialização. (P. privada )*

*“Como já mencionei na questão 01, as atividades lúdicas são mais prazerosas, menos corriqueiras, onde todos os estudantes se envolvem nas atividades ativando assim o processo de ensino aprendizagem.” (P.pública)*

Podem ver que ambas percebem que as atividades lúdicas ajudam no aprendizado infantil e dessa forma se tem uma percepção de como o educador percebe a forma como o lúdico contribui na formação de um aprendizado centrado.

Segundo a autora Rau(2013, p.110) nos diz também sobre o lúdico que “ [...] encoraja as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais.” Ou seja, permite que através daquelas atividades a criança desenvolva uma compreensão da sociedade em que vive e fazendo com que desenvolvam habilidades que se utilizarão no espaço social.

O terceiro questionamento trazido foi: Quais as atividades lúdicas você considera importante para a aprendizagem?

A professora respondeu que :

*Existem várias atividades lúdicas que são importantes para a aprendizagem das crianças. Aqui estão algumas:*

*Jogos de tabuleiro, Brincadeiras ao ar livre, Teatro e dramatização, Pintura e desenho, Quebra-cabeças e Música e dança. Essas atividades proporcionam experiências de aprendizado significativas e diversificadas, contribuindo para o desenvolvimento global da criança. Vale ressaltar, que os jogos direcionados aos conteúdos trabalhados, são excelentes para um sucesso na aprendizagem.*

*Se estou trabalhando com multiplicação, posso trabalhar com dominó, quebra-cabeça com os resultados, quiz... (P. privada )*

*Todas as atividades lúdicas são de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem desde que seja acompanhado pelo professor (a), que tenha um objetivo, até porque a criança aprende brincando e isso é natural e espontâneo da criança o que facilita seu desenvolvimento em todos os aspectos cognitivos. (P. Pública)*

As duas têm um mesmo pensamento ao dizer que tem inúmeras atividades que são de suma importância, a professora da rede privada exemplifica algumas atividades que ela considera importante, a professora da rede pública, não traz exemplos mas nos deixa claro que essas atividades são importantes desde de que sejam acompanhadas por um professor traz, as duas tem essa visão de que as atividades não são apenas utilizadas como uma forma recreativa, mas como uma metodologia de ensino, se utilizando dessas ferramentas as crianças poderão ter uma aprendizagem significativa.

Trazendo os autores Beserra e Besserra (2021, p. 43)

Consequentemente, é através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, aprender, entre outros. Assim, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são extremamente importantes para o desenvolvimento da criança e a sua compreensão sobre o mundo que a cerca. (Beserra e Besserra 2021, p. 43)

Analisando essa fala podemos ver que ao se utilizar de atividades com jogos, brinquedos, ou até mesmo brincadeiras podem ser fundamental para o desenvolvimento dessas crianças, pois esses tipos de atividades trazem sempre aprendizados sobre os meios em que vivemos, o cotidiano, as interações, fazendo com que assim se desenvolva a compreensão do mundo e de si mesmos, pois são utilizadas para estimulá-los.

A penúltima pergunta feita foi qual ou quais as dificuldades que você encontra dentro da sala de aula para utilizar o lúdico? Ela expôs que

Restrições de tempo, Recursos limitados, Pressão por resultados acadêmicos, Resistência à mudança, Falta de formação adequada. **(P. privada)**

As maiores dificuldades encontradas são os materiais pedagógicos que são escassos pois a escola não possui brinquedoteca onde as crianças possam explorar, experimentar, fantasiar e etc. Infelizmente nós professores temos que nos reinventar e criar para possibilitar esses momentos lúdicos que estimulam e desenvolvem as habilidades de nossas crianças. **(P. pública)**

Quem também nos apresenta algumas dificuldades que os professores enfrentam é a Rau (2013, p. 101) segundo a mesma “[...] as dificuldades referidas se referem a quais jogos se utilizar, como organizar ambientes e recursos, quanto tempo, e principalmente, como observar as situações expressas durante a prática de jogos e brincadeiras.”

Essa foram algumas questões que as professora apontaram como dificuldade para se utilizar o lúdico na sala de aula, como a professora da escola pública nos falou acaba tendo que os professores se reinventarem para poder aplicar essas atividades, deduzindo assim que dessa forma prejudica tanto ao aluno como ao professor que está trabalhando uma didática lúdica dentro da sala de aula, assim também a autora Rau nos apresenta outras dificuldades enfrentadas por professores para ministrarem suas aulas através do lúdico, percebe-se então que ainda existem empecilhos que muitas das vezes impede o professor de desenvolver atividades lúdicas dentro da sala de aula.

A quinta e última pergunta foi feita da seguinte maneira : De que forma você consegue verificar se a criança está aprendendo, enquanto brinca ou joga? Dê exemplos, a professora respondeu que:



Com os questionamentos, por exemplo, se estou trabalhando o domínio da divisão, o aluno precisa saber do resultado para encaixar as peças. O quiz é uma ótima dinâmica para avaliar o conteúdo, através de perguntas curtas, o aprendiz responde através das alternativas. Sempre pergunto o porquê que escolheu a resposta, para ter certeza que não está “chutando” o resultado. **(P. privada)**

*Enquanto as crianças brincam é possível perceber que elas aprendem regras do jogo a ganhar, a perder, desenvolve a coordenação motora, a autoconfiança, bem como a criar estratégias e a interagir com o outro. Exemplos: bingo de números e de palavras, jogo de memória com palavras, quebra cabeça e entre outros. **(P.pública)***

As atividades lúdicas segundo Almeida (2013,p. 92) “são por meio delas que pode-se perceber a capacidade de atenção, de concentração, de tomada de decisão, de liderança, de respeito às regras, de convívio social, de criatividade, de criticidade, de expressão e argumentação e raciocínio lógico.”

A professora da rede privada de ensino traz aqui que uma maneira de se verificar se a criança aprendeu é através dos questionamentos, questionamentos esses que o professor pode estar fazendo aos seus alunos para verificar se teve ótimos resultados através da atividade aplicada, já a professora da rede de ensino público traz que é enquanto a criança brinca que podemos observar se ela está aprendendo, pois através da atividade que estiver desenvolvendo a criança vai aprendendo, já o autor Almeida complementa aqui que com essas próprias atividades lúdicas que podemos perceber como as crianças estão aprendendo, pois através delas os professores podem perceber as habilidades que a criança está desenvolvendo.

Através dessa entrevista podemos ver que as professoras apesar de ensinarem em instituições diferentes tem pensamentos similares em relação às atividades lúdicas e o seu desenvolvimento dentro da sala de aula. Então uma educação lúdica é benéfica para a criança pois a estimula, ajuda se desenvolver melhor, além de tornar a aprendizagem mais prazerosa. Como também através dessa entrevista podemos ver que o lúdico é um método que contribui para aprendizagem da criança e que pode ser utilizado dentro das escolas, principalmente nas salas de aula como uma forma de desenvolver atividades que estimulem as crianças.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da construção deste trabalho, podemos conhecer mais um pouco sobre a importância da educação lúdica para a aprendizagem das crianças no Ensino Fundamental I, como através dela os professores podem tornar a aprendizagem das crianças mais prazerosa. Também podemos compreender a sua relevância para a escola e como ela é utilizada dentro da escola, as atividades lúdicas utilizadas como instrumentos de ensino possibilita que as atividades se tornem mais interessantes e não um simples passatempo para as crianças, essas atividades se tornam um método que potencializa e ajuda a desenvolver o aprendizado do aluno.

A educação lúdica é um método facilitador para a criança lhe proporcionando momentos prazerosos e ajudando em sua aprendizagem, desse modo fez-se um estudo das teorias de alguns autores que falam um pouco sobre esse método lúdico, como os autores Rau, Almeida e entre outros.

Outro ponto que procurei remeter nesse estudo foi sobre como essa educação lúdica acontece dentro da sala de aula, sair um pouco do campo teórico para o campo prático, entrevistando professoras distintas em que cada uma atua em uma escola diferente mas que tem pensamentos similares no que diz respeito a essa temática. Ao longo dessa pesquisa, trouxe algumas reflexões sobre essa importância das atividades lúdicas para a aprendizagem da criança principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Quando o professor utiliza das aulas lúdicas ajuda o aluno a desenvolver sua criatividade e é levado a despertar o desejo de saber e a alegria de participar. Desta forma, a escola estará contribuindo para a formação de um adulto mais pleno e feliz.

A pesquisa realizada com as professoras tanto da escola pública como da escola particular, me possibilitou constatar que nessas instituições o lúdico é um método de ensino que tem muito a contribuir no aprendizado das crianças. Assim, de acordo com os dados pesquisados podemos ver que o lúdico nos anos iniciais contribui para a aprendizagem dessas crianças que estão começando a ver o mundo de forma mais ampla e contextualizada com seu mundo imediato, ou seja, estão a descobrir o mundo ao seu redor, descobrir como as coisas funcionam. Muitas vezes pensamos no lúdico apenas como uma maneira de diversão ou distração sem

levarmos em conta que pode ter uma forma séria, um meio de ajudar os alunos desenvolverem sua aprendizagem.

Os educadores precisam ter clareza quanto à importância dessa prática pedagógica, sabemos que eles precisam dar conta dos conteúdos propostos pelo currículo, mas utilizando o lúdico beneficiará ainda mais os seus alunos, se transformando em um importante aliado na sala de aula.

O lúdico não torna as aulas chatas para os alunos, existem certos momentos em que os alunos ficam desmotivados a estudar, pois não se sentem atraídos pois não tem tantos atrativos para elas, atividades mais corriqueiras ou sem empolgação desmotiva o aluno levando-o a se tornar preguiçoso e não ligar em desenvolver as atividades ou se quer prestar atenção nas aulas, agora quando o professor os estimula com algo que realmente prendam a sua atenção permitirá que ele se interesse ainda mais pelas aulas e o lúdico é um meio de conseguir tornar as aulas mais atrativas.

Percebemos ao longo da pesquisa que é de suma importância permitir que a criança possa viver e aprender de maneira mais divertida e prazerosa. Portanto, nós, como educadores devemos resgatar o lúdico no ambiente escolar, para que os alunos possam aprender com mais emoção e de forma mais significativa.

Destacamos que o assunto abordado nesta pesquisa proporcionou uma visão mais profunda sobre o que o lúdico representa dentro da escola, que além de ser uma forma de recreação pode e deve ser utilizado como uma forma de garantir uma aprendizagem prazerosa podendo fazer parte ao longo das demais séries de ensino. Podemos descobrir e conhecer como a educação lúdica está esquematizada no corpo escolar e como utilizá-la de maneira correta, pois a sua utilização como um recurso pedagógico é importante para as crianças que estão começando a se desenvolver.

Quando pensamos no lúdico, só nos remete às brincadeiras e momentos recreativos, mas o lúdico é muito mais do que isso é uma forma de ensino que ajuda na aprendizagem infantil, ele é também uma forma séria, que o professor sabendo utilizar pode ajudar bastante ao aluno.

A escola deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar na aprendizagem da criança. O lúdico, pelos relatos das professoras na entrevista, vemos que se faz presente nas salas de aula, mas ainda não se tornou totalmente utilizável para o processo aprendizagem, pois ainda se encontram dificuldades de utilizarem o lúdico para ensinar, como bem pontuaram as professoras..

Através dessa pesquisa foi possível perceber que o lúdico pode ser entendido enquanto um fator de fundamental importância no desenvolvimento da aprendizagem da criança, pois lhe desperta maior prazer nos momentos de aprendizagem, promovendo assim sua socialização e interação, permitindo troca de ideias, bem como favorecendo o desenvolvimento.

Desta forma, o lúdico é indispensável no cotidiano escolar, pois favorece o relacionamento entre as pessoas, o prazer, a cooperação, o autoconhecimento, a autonomia e a criatividade, permitindo dessa forma que a criança construa, por meio do prazer, seus conhecimentos.

Sendo assim, espero que este trabalho contribua para os educadores e educadoras em seu campo de trabalho pedagógico, como também a todas as demais pessoas que dele se utilizam, para que busquem uma educação mais prazerosa, interativa e inclusiva tornando a aprendizagem ainda mais significativa, visando assim à compreensão e a construção do educando.

## REFERÊNCIAS

Almeida, Paulo Nunes de. **Educação lúdica : Teorias e práticas- Reflexões e fundamentos**. 1 ed. Loyola. São Paulo, 2013.

Beserra, Luilson Carlos; Beserra, Alda Lúcia Silva Gonçalves. **Os jogos e o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental: a importância de se fazer um estudo teórico** [recurso digital] , 1. ed. RFB Editora. Belém, 2021

BRASIL, Ministerio da Educação. **Base Nacional Comum Curricular** . Brasília 2018.

BRASIL, Ministerio da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica** . Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. 562p  
Disponível em : [https://www.gov.br/mec/pt-br/aceso-a-informacao/media/seb/pdf/d\\_c\\_n\\_educacao\\_basica\\_nova.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/aceso-a-informacao/media/seb/pdf/d_c_n_educacao_basica_nova.pdf).  
Acesso em 11 de Julho de 2024.

FRASER, Márcia Tourinho Dantas; Gondim, Sônia Maria Guedes. **Da fala do outro ao texto negociado: discussões sobre a entrevista na pesquisa qualitativa**. Paidéia, 2004, 14 (28), 139 -152.

Disponível em :  
[https://www.researchgate.net/publication/250993223\\_Da\\_fala\\_do\\_outro\\_ao\\_texto\\_negociado\\_Discussoes\\_sobre\\_a\\_entrevista\\_na\\_pesquisa\\_qualitativa](https://www.researchgate.net/publication/250993223_Da_fala_do_outro_ao_texto_negociado_Discussoes_sobre_a_entrevista_na_pesquisa_qualitativa)  
Acessado em: 11 de Julho de 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. *In:\_\_\_\_\_*. (org.) **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. Cortez editora. 2017. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/s8nnsns>. Acesso em: 21 de abril de 2024

LUCKESI, Cipriano Carlos. **LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS uma abordagem a partir da experiência interna**, Educação e Ludicidade, Ensaios 2;

ludicidade o que é isso mesmo? publicada pelo Gepel, Faced/Ufba, 2002, pag. 22 a 60. 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: 21 de abril de 2024

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. Website de Cipriano Luckesi. 2020. Disponível em: [http://luckesi002.blogspot.com/2020\\_09\\_10\\_archive.html](http://luckesi002.blogspot.com/2020_09_10_archive.html). Acesso em: 21 de abril de 2024

MINAYO, Maria Cecília de Souza *et al.* **Pesquisa social : teoria, método e criatividade**. 26. ed. — Petrópolis, RJ : Vozes, 2007.

RAU, Maria Cristina T. D. **A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba. Ibpex.2013. pag. 65; 103;110. Disponível em: [https://www.academia.edu/37226883/A\\_LUDICIDADE\\_NA\\_EDUCACAO\\_IBPEX\\_DIGITAL](https://www.academia.edu/37226883/A_LUDICIDADE_NA_EDUCACAO_IBPEX_DIGITAL) . Acesso em: 21 de abril de 2024

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. Dissertação de mestrado. Universidad Tecnológica Intercontinental (UTIC). Assunción– PY, 2010. Disponível em: [http://need.unemat.br/4\\_forum/artigos/elia.pdf](http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf). Acesso em 16 de Maio de 2024

## 5º Capítulo

### ANEXOS

#### ENTREVISTA

Discente :Rosane de Jesus Cruz  
Entrevistada: Silvana Pessôa Rocha  
Instituição de ensino: Escola privada Casinha Feliz  
Entrevista para o Trabalho de Conclusão do Curso  
de Licenciatura Plena em Pedagogia.

#### **Entrevista para o Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia.**

1. Qual a importância das atividades lúdica para a educação?

As atividades lúdicas são essenciais para a educação porque estimulam o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças. Elas promovem a aprendizagem de forma divertida, facilitando a assimilação de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades importantes, como a criatividade, o trabalho em equipe e a resolução de problemas.

2. De que forma as atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem da criança?

As atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem da criança de várias maneiras:

1. Engajamento: As crianças se envolvem mais nas atividades quando são divertidas e interessantes, o que aumenta sua motivação para aprender.

2. Desenvolvimento de habilidades: Jogos e brincadeiras estimulam o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais. O que desafia, interessa. E inclui alunos com TDHA.

3. Criatividade: As atividades lúdicas encorajam a criatividade, pois as crianças são incentivadas a explorar novas ideias e soluções.

4. Resolução de problemas: Muitos jogos e brincadeiras envolvem desafios que exigem que as crianças encontrem soluções, desenvolvendo suas habilidades de resolução de problemas.

5. Socialização: Ao participar de atividades lúdicas, as crianças aprendem a interagir, compartilhar e trabalhar em equipe, desenvolvendo habilidades sociais importantes.

6. Aprendizado de conteúdo: Muitas atividades lúdicas são projetadas especificamente para ensinar conceitos acadêmicos, tornando a aprendizagem mais eficaz e memorável.

3. Quais as atividades lúdicas você considera importante para a aprendizagem? Existem várias atividades lúdicas que são importantes para a aprendizagem das crianças. Aqui estão algumas:

1. Jogos de tabuleiro: Estimulam o pensamento estratégico, a tomada de decisões e o raciocínio lógico. Trabalhando bastante o raciocínio lógico matemática, é muito bom. Principalmente, com regras gramaticais, desafiam eles, e eles amam.

2. Brincadeiras ao ar livre: Promovem a coordenação motora, a socialização e a apreciação da natureza. Os alunos não conseguem pular, péssima coordenação motora, essas brincadeiras ajudam no desenvolvimento.

3. Teatro e dramatização: Desenvolvem a criatividade, a expressão verbal e a empatia. Envolve situação de racismo e eles precisam encenar cada personagem. Ótimo para trabalhar termos racistas.

4. Pintura e desenho: Estimulam a expressão artística, a coordenação motora fina e a imaginação. A pintura é uma ótima terapia, relaxa. Os alunos amam... pinturas relacionadas aos conteúdos.

5. Quebra-cabeças: Desenvolvem a concentração, o pensamento crítico e a resolução de problemas. Já fiz um quebra cabeça para trabalhar produção textual, tive um excelente resultado.

6. **Música e dança**: Promovem a coordenação motora, a expressão corporal e a apreciação estética.

Essas atividades proporcionam experiências de aprendizado significativas e diversificadas, contribuindo para o desenvolvimento global da criança.

Vale ressaltar, que os jogos direcionados aos conteúdos trabalhados, são excelentes para um sucesso na aprendizagem.

Se estou trabalhando com multiplicação, posso trabalhar com dominó, quebra-cabeça com os resultados, quiz...

4. Qual ou quais as dificuldades que você encontra dentro da sala de aula para utilizar o lúdico?



Algumas das dificuldades encontradas ao tentar incorporar atividades lúdicas na sala de aula

Restrições de tempo: O tempo limitado disponível para cobrir o currículo pode dificultar a inclusão de atividades lúdicas, especialmente se forem percebidas como "tempo perdido". Alunos ficam mais inquietos e ansiosos com uma dinâmica em classe, necessitando de mais tempo para explicar as regras, encurtando assim o tempo das dinâmicas.

2. Recursos limitados: A falta de materiais e recursos adequados para atividades lúdicas são uma barreira, especialmente em escolas públicas. E as particulares tbm não investem tanto, o professor acaba comprando...

3. Pressão por resultados acadêmicos: Em ambientes onde os resultados em provas são enfatizados, os educadores são pressionados para priorizar métodos de ensino mais tradicionais. Ou seja, a instituição exige que se trabalhe com atividades lúdicas e querem resultados em notas. Alguns alunos conseguem compreender que com os jogos também aprendemos, outros dizem não ter feito nada na aula.

4. Resistência à mudança: existe uma resistência à implementação de atividades lúdicas devido à falta de familiaridade com essas abordagens ou crenças sobre o que constitui aprendizado válido. Resistência ao novo.

5. Falta de formação adequada: nós educadores necessitamos de formações adequadas sobre como inserir efetivamente atividades lúdicas em sua prática pedagógica.

5. De que forma você consegue verificar se a criança está aprendendo, enquanto brinca ou joga? Dê exemplos.

Com os questionamentos, exemplo, se estou trabalhando o dominó da divisão, o aluno precisa saber do resultado para encaixar as peças.

O quiz é uma ótima dinâmica para avaliar o conteúdo, através de perguntas curtas, o aprendiz responde através das alternativas. Sempre pergunto o porquê que escolheu a resposta, para ter certeza que não está "chutando" o resultado.

## Entrevista 2

Discente :Rosane de Jesus Cruz  
Entrevistada: Professora Júlia  
Instituição de ensino: Escola pública Anisio Teixeira  
Entrevista para o Trabalho de Conclusão do Curso  
de Licenciatura Plena em Pedagogia.

1. Qual a importância das atividades lúdica para a educação?

A atividade lúdica é de fundamental importância na educação pois desenvolve as capacidades físicas,cognitivas,psicológicas e sociais, bem como o desenvolvimento da linguagem e do imaginário principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental.

2. De que forma as atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem da criança?

Como já mencionei na questão 01, as atividades lúdicas são mais prazerosas, menos corriqueiras, onde todos os estudantes se envolvem nas atividades ativando assim o processo de ensino aprendizagem.

3. Quais as atividades lúdicas você considera importante para a aprendizagem?

Todas as atividades lúdicas são de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem desde que seja acompanhado pelo professor (a),que tenha um objetivo, até porque a criança aprende brincando e isso é natural e espontâneo da criança o que facilita seu desenvolvimento em todos os aspectos cognitivos.

4. Qual ou quais as dificuldades que você encontra dentro da sala de aula para utilizar o lúdico?

As maiores dificuldades encontradas são os materiais pedagógicos que são escassos pois a escola não possui brinquedoteca onde as crianças possam explorar, experimentar, fantasiar e etc. Infelizmente nós professores temos que nos reinventar e criar para possibilitar esses momentos lúdicos que estimulam e desenvolvem as habilidades de nossas crianças.

5. De que forma você consegue verificar se a criança está aprendendo, enquanto brinca ou joga? Dê exemplos.

Enquanto as crianças brincam é possível perceber que elas aprendem regras do jogo a ganhar, a perder, desenvolve a coordenação motora, a autoconfiança, bem como a criar estratégias e a interagir com o outro. Exemplos: bingo de números e de palavras, jogo de memória com palavras, quebra cabeça e entre outros