



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**AMANDA LETÍCIA SOARES DE CASTRO**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**AMARGOSA/BAHIA  
2023**

**AMANDA LETÍCIA SOARES DE CASTRO**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia,  
como parte das exigências para a obtenção do  
título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa Dra Sirlândia Reis de Oliveira  
Teixeira

**AMARGOSA/BA  
2023**

# **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia, pela seguinte banca examinadora.

## **Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira - Orientadora**

Doutora em Educação pela Universidade de São Paulo (USP)  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB

## **Maria Eurácia Barreto de Andrade - Examinador 01**

Doutora em Educação - Universidad Americana  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB

Documento assinado digitalmente

 **MARIA EURACIA BARRETO DE ANDRADE**  
Data: 24/04/2024 16:06:30-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

## **Aureliana da Silva Tavares - Examinador 02**

Doutora em Educação pela Universidade Federal da Paraíba  
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB

Documento assinado digitalmente

 **AURELIANA DA SILVA TAVARES**  
Data: 24/04/2024 18:50:16-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Amargosa, 22 de dezembro de 2023.

*À minha pequena sobrinha Helena*

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pela minha vida, e por me ajudar a ultrapassar todos os obstáculos encontrados ao longo do curso.

Aos meus pais, Noemia Almeida Soares e João Félix de Castro, que me incentivaram nos momentos difíceis.

A minha irmã, Andrea Larissa Castro Borges, e a minha sobrinha, Helena Castro Borges.

A minha querida avó, Maria Terezinha de Almeida.

Aos meus tios, Edilaine Almeida Bitencourt e Edson Santana Bitencourt Júnior, pelo apoio e incentivo.

A minha amiga, Edilza Silva Vilas Boas, pelo companheirismo, apoio e incentivo.

A minha orientadora, Dra. Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira, pelo apoio, correções e ensinamentos.

A banca examinadora, Dra. Aureliana da Silva Tavares e Dra. Maria Eurácia Barreto de Andrade.

*Melhor viver, meu bem*

*Pois há um lugar em que o Sol brilha para você*

*Chorar, sorrir também e dançar*

*Dançar na chuva quando a chuva vem*

*Marcelo Jeneci*

CASTRO. Amanda Letícia Soares de. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**. Monografia (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia-UFRB, Amargosa, 2023, 36p.

## **RESUMO**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), consiste em discussões sobre o tema a importância do lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tendo como objetivo geral compreender as contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. E como objetivos específicos temos o intuito de: a.) Conhecer os principais conceitos do lúdico a partir da bibliografia consultada; b.) Analisar como é feita a abordagem do lúdico nos textos utilizados como base desta pesquisa; c.) Compreender como o lúdico pode proporcionar o aprendizado de crianças nos anos iniciais do ensino fundamental. A pesquisa trata-se de um estudo de caráter qualitativo do tipo pesquisa bibliográfica, com pesquisas através do Scielo, Google Acadêmico, Periódicos da Capes, Bibliotecas virtuais e sites acadêmicos, selecionando-as por meio de processo de leitura. Tendo como base os teóricos de Piaget (1972), Kishimoto (1993), Kishimoto (1994), Kishimoto,(2003) e Luckesi (2002). A cada dia que passa os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem-se presente no cotidiano das salas de aula através das atividades lúdicas como práticas pedagógicas. Os dados mostram que essas atividades são pensadas pelos docentes com o intuito de auxiliar no desenvolvimento da autonomia, identidade, aperfeiçoamento das habilidades e comunicação dos alunos, sendo possível também aprender de forma prazerosa, tornando possível que o aluno faça parte do próprio processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Desenvolvimento. Educação. Lúdico.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2. A INFÂNCIA E O LÚDICO.....</b>	<b>12</b>
2.1 O Exercício da Infância.....	12
2.2 O Lúdico, Conceito e a Origem.....	14
2.3 Breve histórico do Lúdico na Educação.....	15
2.4 O Lúdico no Ensino Fundamental.....	16
<b>3. LUDICIDADE E APRENDIZAGEM.....</b>	<b>19</b>
3.1 A Importância do Lúdico como Prática Educativa.....	19
3.2 A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança.....	23
3.3 A aprendizagem.....	25
<b>4. PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA.....</b>	<b>26</b>
4.1 Os Paradigmas Científicos.....	26
4.2 A Abordagem da Pesquisa Qualitativa.....	27
4.3 Pesquisa Bibliográfica.....	28
4.4 Seleção das Fontes.....	30
4.5 Resultados e Discussões.....	31
4.5.1 Sínteses das Principais Ideias dos Textos Pesquisados.....	31
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>35</b>
<b>REFERÊNCIAS:.....</b>	

## 1. INTRODUÇÃO

As práticas pedagógicas lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental são de fundamental importância para uma educação de qualidade. Em uma esfera particular a falta do lúdico no meu processo de aprendizagem dificultou o meu desenvolvimento nos anos iniciais. A partir de experiências no cenário acadêmico em estágio do componente obrigatório de Prática Reflexiva em Alfabetização surge o interesse em investigar sobre o papel do lúdico e a sua contribuição para a educação. Através de uma intervenção pedagógica do estágio na Associação Criança Alegria de Viver (ACAV), no município de Amargosa- BA, tive a oportunidade de fazer atividades práticas com as crianças, assim pude observar como a interação dos pequenos com as atividades propostas que promoviam um avanço positivo em suas aprendizagens.

Foi possível, portanto, observar que essa interação dinâmica das crianças estabeleciam um melhor relacionamento entre elas, além disso cada criança conseguia ter uma interação melhor e mais amigável com os professores. E nesse sentido, fazer um estudo sobre esse tema é compreender a sua importância e o quanto é essencial para um bom desempenho e desenvolvimento saudável das crianças, principalmente pelo respeito ao exercício de suas infâncias.

Muito embora o lúdico tenha um caráter que envolve a diversão, é necessário destacar que a educação segue uma série de códigos e regras e que para qualquer tipo de abordagem educativa seja de fato considerada pedagógica deve ser reconhecida e estar dentro do que a Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96) estabelece como regular, e desde o ano de 2019 exige-se que o nosso ensino esteja de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), um documento que normatiza e conduz a construção do currículo das instituições escolares, ela estabelece quais são as competências a serem trabalhadas, quais são as aprendizagens obrigatórias para todos os estudantes do território nacional, que vai desde a educação infantil, ensino fundamental até o ensino médio. Ou seja, com isso entende-se que o ensino baseado em práticas lúdicas devem atender as demandas apresentadas na BNCC, por isso toda atividade lúdica proposta pelo professor em sala de aula não pode ser aplicada apenas para diversão sem um fim pedagógico. Toda atividade esquematizada pelo educador deve atender as competências e as habilidades estabelecidas na BNCC

para que os conhecimentos estejam de acordo com o que se aprende no restante do país.

A pesquisa realizada para como trabalho de conclusão de curso sobre a importância do lúdico na educação é também uma maneira de contribuir positivamente para os estudos desse campo.

Este trabalho, portanto, se constitui em uma monografia, que Santos, Molina e Dias, (2007, p.153), definem como sendo uma “redução da abordagem a um só assunto, a um só problema.” Ou seja, é um processo que se problematiza um determinado tema de modo que este se torne o objeto da investigação. Neste sentido, o problema desta monografia é investigar de que maneira o lúdico pode ser importante nos anos iniciais do ensino fundamental.

Após a inquietação para pesquisar sobre o lúdico, surge então a seguinte problemática: quais as contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental?. O trabalho realizado a partir de uma abordagem qualitativa, tem como método de investigação o levantamento bibliográfico. Como objetivo geral deste estudo, busca-se então compreender as contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. E como objetivos específicos temos o intuito de: a.) Conhecer os principais conceitos do lúdico a partir da bibliografia consultada; b.) Analisar como é feita a abordagem do lúdico nos textos utilizados como base desta pesquisa; c.) Compreender como o lúdico pode proporcionar o aprendizado de crianças nos anos iniciais do ensino fundamental.

A base desta monografia será construída a partir da compreensão dos conceitos trazidos pelos principais teóricos deste campo, a fim de discutir sobre as contribuições do lúdico e a sua importância para as crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. Para isso foi realizado um levantamento bibliográfico, inicialmente com as leituras de teóricos como Kishimoto (1993), Kishimoto (1994), Kishimoto,(2003) Luckesi, (2002), Dallabona e Mendes (2004), Simão e Poletto, (2019), que apresentaram estudos e pesquisas relacionados a este tema.

Com intuito de dialogar com o tema proposto o trabalho foi dividido em quatro partes, esta primeira parte denominada de Introdução, o capítulo II foi intitulado de *A infância e o lúdico*, o capítulo III foi nomeado de *Ludicidade e aprendizagem e o capítulo IV intitulado de Percurso Metodológico*.

No capítulo II, intitulado de A infância e o Lúdico, dialoga sobre a importância do lúdico e como o mesmo está presente na infância, além disso é frisado a importância dessa etapa na vida dos seres humanos pois é nessa fase que descobrimos o mundo e todas as coisas que são de suma importância para o desenvolvimento e sobrevivência. Com isso é ressaltado a importância do lúdico para o processo de ensino aprendizagem de cada indivíduo. Neste capítulo aprofundo a discussão sobre a relevância de respeitar a infância usando como base os autores Qvortrup (2010), Dallabona e Mendes (2004), Almeida, Campos, Teixeira, Gimenes e Peters (2019), Almeida (2009), entre outros.

No III capítulo, nomeado de Ludicidade e aprendizagem, ressaltar a influência da ludicidade na aprendizagem das crianças. Sendo a educação uma ferramenta essencial para a emancipação dos sujeitos, dialoga-se que é na infância que cada indivíduo aprende e conhece o mundo, é uma etapa da vida que é marcada por descobertas, com isso o lúdico facilita o processo de aprendizagem fazendo que o corpo da criança continue em constante movimento. Para isso foi usado autores que defendem a prática das atividades lúdicas, tais como: Luckesi (2002), Dallabona e Mendes (2004), Kishimoto (1993), Simão e Paletto (2019), entre outros.

No IV, o último capítulo foi designado para trazer as discussões a respeito da metodologia desta pesquisa. Neste capítulo trouxe autores os quais falam sobre a importância da metodologia em uma pesquisa como um todo, principalmente na pesquisa de levantamento bibliográfico, tal como está. Os autores utilizados foram: Minayo (2011), Gil (1999), Deslandes (2007), Santos (2008), Chizzotti (2003), entre outros.

## 2. A INFÂNCIA E O LÚDICO

### 2.1 O Exercício da Infância

A infância é para os seres humanos um momento muito importante nesse estágio inicial da vida, são feitas as nossas primeiras descobertas que são significativas para toda uma vida. No entanto, é importante frisar que para o exercício pleno da infância é necessário que os seus direitos sejam assegurados, pois sabemos que nem toda criança recebe cuidados adequados que lhes garantam qualidade de vida.

No Brasil os direitos das crianças são previstos pela Lei de nº 8.069, de 13 de Julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências (ECA). A lei garante que as crianças tenham direito ao seu desenvolvimento pleno, sendo reconhecidos além de outros aspectos, o direito pela educação básica, saúde e segurança, além disso pune qualquer tipo de maus tratos direcionados à criança e o adolescente. A lei também prevê como direito da criança a liberdade e a dignidade, nos incisos II e IV do artigo 16 do capítulo 2 da lei estão previstos como direito à expressão da opinião das crianças e o seu direito de brincar e se divertir (BRASIL,1990 ONLINE).

Contudo é importante que a infância seja pensada como uma categoria própria e não apenas como um período demarcado e passageiro. Pensando nesta perspectiva Qvortrup (2010), destaca que

A infância existe enquanto um espaço social para receber qualquer criança nascida e para incluí-la – para o que der e vier – por todo o período da sua infância. Quando essa criança crescer e se tornar um adulto, a sua infância terá chegado ao fim, mas enquanto categoria a infância não desaparece, ao contrário, continua a existir para receber novas gerações de crianças ( QVORTRUP, 2010 p. 637).

Na infância a criança cria exercitando principalmente a imaginação, interage, explora e vive a plenitude de sua infância ao mesmo tempo que se desenvolve fisicamente e cognitivamente a partir da interação com os seus semelhantes e com o seu meio, aprendem a se comunicar, constroem relações afetivas e principalmente utilizam a brincadeira como meio de interação com o mundo, por isso é essencial que tratemos as crianças como crianças e não como apenas com o pensamento de que serão adultas. Nesse sentido, para Dallabona e Mendes (2004 p.107), “a

infância é a idade das brincadeiras”. As autoras compreendem que é a partir das brincadeiras que a criança reflete e expressa as suas percepções sobre o mundo, satisfazendo as suas necessidades e interesses.

O brincar é muito importante para o desenvolvimento infantil, pois é através desta ação que possibilita que a criança conheça o mundo a qual está inserida. É por meio da brincadeira que é desenvolvido os relacionamentos grupais, aperfeiçoamento das habilidades, comunicação, entre outros. O brincar está relacionado com o emocional da criança, por isso essa ação é tão importante estando relacionado também com a saúde física. Segundo Almeida, Campos, Teixeira, Gimenes e Peters (2019, p.33) “O brincar tem muitos benefícios principalmente emocionais para a criança. É fundamental para o seu desenvolvimento saudável levando a um sentimento de prazer.”

É essencial que os sujeitos tenham todas as possibilidades de exercerem a sua infância com plenitude, de modo que esse direito não seja negado, uma vez que é muito comum se pensar na criança como um indivíduo que está sendo preparado para a vida adulta, como se a infância não fosse em si mesma uma fase importante. O exercício de atividades pedagógicas lúdicas, no entanto, permite que a criança possa exercer o seu direito.

O pensamento de Malaguzzi (1999 *apud* Redin 2014), expressa muito bem a complexidade que envolve a maneira de ser das crianças, o autor compreende os seus diferentes comportamentos em relação ao mundo, de acordo com a poética do autor “A criança é feita de cem”

A criança é feita de cem. A criança tem cem mãos, cem pensamentos, cem modos de pensar, de jogar e de falar. Cem, sempre cem modos de escutar, de maravilhar e de amar. Cem alegrias para cantar e compreender. Cem mundos para descobrir. Cem mundos para inventar, cem mundos para sonhar. A criança tem cem linguagens (e depois, cem, cem, cem), mas roubaram-lhe noventa e nove.[...] A escola e a cultura separam-lhe a cabeça do corpo. Dizem-lhe: de pensar sem as mãos, de fazer sem a cabeça, de escutar e de não falar[...] (MALAGUZZI, 1999 APUD REDIN, 2014 p.10).

De acordo com o pensamento do autor supracitado, a ludicidade auxilia para que a criança tenha acesso a diferentes maneiras de compreender o mundo, permite que fantasiem, que explorem a imaginação. O *roubo* dessas noventa e nove

linguagens da criança é o seu apagamento, a falta de ações que colaborem para que a criança aperfeiçoem suas habilidades ao invés de abandoná-las, ou que a padronização imposta pela escola as impossibilitem de exercerem as suas multiplicidades.

## 2.2 O Lúdico, Conceito e a Origem

Almeida (2009), destaca que a palavra *lúdico* é um adjetivo da língua portuguesa que tem origem da palavra *Ludus* do latim a qual remete aos jogos e o brincar. O lúdico é uma maneira de desenvolver atividades proporcionando ao discente um aprendizado prazeroso e divertido. Para Kishimoto (1994), a tentativa de definir o jogo não é uma tarefa fácil, uma vez que a palavra define diferentes perspectivas do que se considera jogo, apresentando portanto um caráter muito complexo. Neste sentido a autora destaca que

[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra porque o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época. Em certas culturas indígenas, o "brincar" com arcos e flexas não é uma brincadeira, mas preparo para a arte da caça e da pesca. Se em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. Outros aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança emergem nas várias sociedades em diferentes tempos históricos. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio de linguagem (KISHIMOTO, 1994 p. 108).

Percebe-se que com o passar do tempo os jogos foram tendo diferentes definições e sentidos, na atualidade os jogos são levados a sério, tanto na forma livre, onde as crianças usam como recreação quanto no meio educacional, sendo usado como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem da criança. Enquanto para Piaget, (1964, p. 66 apud Almeida e Alves, 2021),

O jogo é simples assimilação funcional ou reprodutora. O fenômeno do "pré-exercício" de que, quis fazer a característica de todo o jogo só se explica pelo processo biológico segundo o qual todo o órgão se desenvolve funcionando; de fato, assim como, para crescer, um órgão tem necessidade de alimento, o qual é por ele solicitado na medida do seu "exercício, também cada atividade mental, desde as mais elementares às tendências superiores, têm necessidade, para

se desenvolver, de ser alimentada por uma constante contribuição exterior, mas puramente funcional e não material". (PIAGET, 1964, p. 66. Apud ALMEIDA E ALVES, 2021 p.98-99).

Com isso percebe-se que mesmo brincando a criança está em constante desenvolvimento, pois no momento da sua ação livre ela está se movimentando, aprendendo, aprimorando suas habilidades e funcionalidades, descobrindo e res-descobrimo o mundo a sua volta.

De acordo com Gonçalves (2018), existem evidências que apontam que o lúdico vem sendo usado desde a antiguidade em grandes civilizações como os povos egípcios e fenícios, segundo a autora, os registros escritos deixados através por esses povos mostram que alguns desses jogos retratam principalmente, algumas de suas características culturais.

Há também elementos importantes deixados pelos gregos e os romanos que compreendem aspectos lúdicos, como as atividades físicas e bonecos feitos de barro, os gregos utilizavam o aro para treinar o equilíbrio. Gonçalves (2018), observa que embora existam evidências concretas sobre o lúdico ter sido utilizado ainda na antiguidade, a sua origem segue sendo desconhecida, pois os registros dessas atividades são limitados, a autora afirma que os jogos passaram a ser utilizados na educação por volta do século XVII e XVIII, como um momento de diversão sobretudo os jogos que envolviam a movimentação do corpo, porém só era possível após a finalização de outras tarefas que tinham como finalidade formar cidadãos obedientes.

### **2.3 Breve histórico do Lúdico na Educação**

Sabemos que os jogos, brinquedos e brincadeiras estão totalmente interligados com a cultura, podendo sofrer alterações a depender do costume dos povos. Logo percebemos que cada criança tem um jeito de brincar pois no Brasil temos uma diversidade cultural.

A brincadeira está interligada com a cultura local, sendo que também sofre interferência sócio-econômica. As brincadeiras são as portas que se abrem para que as crianças possam conhecer o mundo a sua volta, é através delas que os adultos ensinam a sobrevivência, as tradições, habilidades, entre outros. Segundo, Alves (2003, p. 2), " Os jogos e brincadeiras tiveram ao longo da história um papel

primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais, necessárias às crianças para sua própria sobrevivência.” Sabe-se que nos séculos passados era negado o direito de brincar logo as crianças executavam as mesmas atividades dos adolescentes e adultos, seja nos domínios das armas, festas, rituais, entre outros, logo não existia uma infância a qual a criança pudesse brincar de forma segura e protegida.

A infância só foi reconhecida como algo diferente da vida adulta em meados do século XIX, existindo diferentes “funções”, dividindo então o que se ensinava para meninos e meninas, segundo Alves (2003), após os dois anos mudava a forma que educava as crianças, as meninas seguia os passos da mãe, auxiliando nas atividades dentro de casa, já os meninos seguiam os passos do pai.

Com o avanço e grandes transformações que vem acontecendo no mundo, a palavra brinquedo começou a ser utilizada e valorizada, tanto no mercado quanto na infância. Logo o brinquedo começou a ser comercializado em grande escala e a ser usado no dia a dia das crianças, tanto em brincadeiras livres quanto nas salas de aulas.

Percebe-se que nos dias atuais as atividades lúdicas estão mais presentes no cotidiano das salas de aulas, sendo utilizado em métodos de ensino, usando o brincar como fonte de conhecimento fazendo uma ponte de comunicação entre o educador e o educando. Essa ação faz com que exista uma motivação maior, desta forma é possível alcançar a meta de forma espontânea. Corroborando para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor do aluno.

A ludicidade tem influência no desenvolvimento das crianças, logo é essencial a sua presença no ensino fundamental, pois é possível despertar a curiosidade dos alunos através de atividades lúdicas, colaborando para a aprendizagem e desenvolvimento escolar dos discentes. O professor, por sua vez, colabora através da mediação, usando materiais adequados e criando o momento, além de participar das atividades lúdicas. Cabe ao docente incentivar para que os discentes possam desenvolver a criatividade, construir a aprendizagem de forma prazerosa e significativa, ampliando então seu conhecimento.

## **2.4 O Lúdico no Ensino Fundamental**

A educação brasileira teve um grande avanço desde a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/2013), sendo assim uma grande conquista para as escolas e para os brasileiros, visto que a LDB assegura que todos tenham uma educação gratuita e de qualidade.

A inserção da criança na escola é um período delicado para os pequenos, é um momento de rupturas, de novas descobertas de um mundo novo, é também um momento em que elas passam a experimentar a própria autonomia, no entanto o espaço escolar lhe impõe regras em que a criança precisa permanecer sentada durante horas em cadeiras desconfortáveis, nem pode mover-se livremente, logo o aluno passa a ter resistências com o ambiente escolar. Ao utilizar atividades lúdicas o professor encontra um recurso onde pode despertar a atenção da criança, assim ela pode desenvolver seu imaginário, sua criatividade, além de trabalhar o físico, emocional e cognitivo. Assim a criança se desenvolve e aprende os conteúdos de forma diversificada e o professor obtém êxito em sua prática.

A ludicidade é uma ferramenta que pode ser usada em todas as disciplinas escolares, com um planejamento adequado o docente pode incluir os jogos, brinquedos e brincadeiras pois são ferramentas flexíveis, das quais podem ser utilizadas como uma motivação a mais, colaborando para a construção do conhecimento do discente, Ferreira e Muniz (2020) dizem que o lúdico possibilita que o aluno participe do seu processo de aprendizagem. Neste sentido as autoras destacam que

(...) o lúdico utilizado como um método, recurso ou estratégias de ensino, para uma educação eficaz e significativa, entra no contexto, como um facilitador entre o conteúdo e a aprendizagem significativa, levando o aluno de um estado passivo, que fica ali sentado apenas recebendo o conteúdo como um banco de dados, para um estado ativo, que está agindo, transformando, criando e recriando seu próprio conhecimento, possibilitando na formação de um ser humano crítico e autônomo não só nos quatro cantos da sala, mais também dentro do meio social em que está inserindo, por esta razão que os jogos, brincadeiras e brinquedos, favorecem inúmeros benefícios e contribuições para que esse aluno se desenvolva de forma plena e eficiente. Ferreira e Muniz (2020, p. 328)

O docente é mediador do processo de aprendizagem e pode utilizar da ludicidade como estímulo, propondo para os alunos a exploração dos conteúdos,

além de ampliar as opções da construção do conhecimento, com isso as autoras Ferreira e Muniz (2020, p. 330), afirmam que, “A ludicidade como ferramenta de apoio na aprendizagem do aluno possibilita novas formas do aluno absorver o conteúdo de forma dinâmica, prazerosa e significativa”. Desse modo compreende-se que a utilização das atividades lúdicas no ensino fundamental têm sido um recurso muito rico, onde tem garantido a valorização da relação entre docente e discente, além de proporcionar que o aluno adquira valores, assimilação de conteúdos, desenvolva a criatividade e participe do seu processo de aprendizagem.

### **3. LUDICIDADE E APRENDIZAGEM**

#### **3.1 A Importância do Lúdico como Prática Educativa**

A educação é uma ferramenta muito importante para a emancipação dos sujeitos, pois ela atua muito positivamente para que tenhamos compreensão de nossa própria realidade e do mundo que nos cerca. A maneira como costumamos compreender a educação está intrinsecamente ligada à escola. O espaço escolar por sua vez é muito rico e não se constitui apenas como espaço onde a criança aprende conteúdos, para a criança esse local é um grande facilitador para as suas interações sociais com seus pares e onde expressam suas singularidades.

Paralelamente a isso, o fazer educativo segue padrões e regras muito rígidas para serem seguidas na promoção da formação dos educandos, sendo que para a criança é muito difícil seguir tais imposições. É importante pensarmos sobre como isso se configura em um desafio para os educadores, considerando que ocorrem inúmeras mudanças na sociedade que se refletem na esfera escolar.

O corpo da criança é pulsante e está em constante movimento, além disso, o ensino tradicional não facilita para que haja formas prazerosas de absorção dos conhecimentos cabendo a criança sentar, se comportar e manter silêncio para ouvir apenas o professor, considera-se nesse sentido que o melhor aluno é aquele que faz a tarefa sem interromper a aula. A proposta de um ensino lúdico por sua vez se apresenta como uma maneira muito mais leve de se fazer as abordagens pedagógicas em sala de aula, assim o professor pode então dispor de uma infinidade de possibilidades para a sua atuação e os alunos experimentam uma aprendizagem de uma forma muito mais agradável.

Luckesi (2002), apresenta uma perspectiva importante que uma criança esteja totalmente concentrada na atividade para que possa compreender com mais facilidade, no momento em que participa integralmente da atividade lúdica poderá ter uma compreensão sobre determinado assunto. Para o autor é através do lúdico que uma criança começa a desenvolver sua identidade e sua individualidade.

Segundo Luckesi (2002), uma atividade lúdica precisa ser vivida por cada indivíduo, momento este que as crianças precisam está totalmente envolvida com a atividade, para que desta forma seja possível percebê-la. Sendo que através de tais atividades que são percebidas a história do cotidiano de cada um, sendo viável

auxiliar na construção do futuro, ou seja, construindo então a individualidade e a identidade através da ligação da realidade do interior com a realidade do exterior.

Assim podemos afirmar que, é através das atividades lúdicas que o docente poderá perceber as expressões e comportamento da criança, podendo então auxiliar o educando a conseguir ter uma harmonia com suas emoções, para que desta forma as crianças estejam aptas para aprender determinado conteúdo livremente. Exercendo esse olhar atento o professor também consegue perceber quais são as práticas mais atrativas para as crianças, quais métodos podem surtir melhores efeitos.

Dallabona e Mendes (2004), salientam que o docente ao utilizar práticas lúdicas durante as aulas está propondo para as crianças uma experiência única, experiência esta que é aprender de forma prazerosa, alegre e com entretenimento. Além disso, a criança desenvolve uma memória afetiva com o período escolar, época que é muito importante para a formação do indivíduo. As autoras acrescentam ainda o quanto é essencial a presença de atividades lúdicas no processo de aprendizagem da criança. Dallabona e Mendes (2004), observam que:

Brincando, o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos.(DALLABONA E MENDES, 2004, p. 108).

Ou seja, o ato de brincar atua positivamente em diferentes aspectos da vida da criança sendo assim imprescindível para o seu desenvolvimento. Silva et al (2016, p.213), também leva em consideração além dos fatores sociais os aspectos biológicos do ato de brincar, compreendendo a sua importância vital afirmando que “o brincar é vital para a criança, é um momento tão necessário quanto à alimentação. Privar a criança deste momento pode causar diversos problemas, na esfera social, emotiva e cognitiva, o que pode prejudicar o seu desenvolvimento”. Ou seja, a ausência de momentos de brincadeiras podem se converter em um problema de saúde pública, principalmente na atualidade em que a tecnologia ganha cada vez mais espaços e capta com muito mais facilidade a atenção das

crianças, com o excesso do uso de telas, exposição a jogos eletrônicos e mídias digitais as crianças brincam cada vez mais solitárias e dentro de suas casas.

A realidade atual também chama a atenção para as dificuldades em se traçar estratégias de ensino e promover ações que despertem o interesse das crianças que tem sido cada vez mais super estimuladas e conectadas fora do espaço escolar, no entanto essa diversão solitária dificulta também a aprendizagem de condutas adequadas para a convivência em sociedade, Kishimoto (1993), ressalta portanto a importância do brincar na infância da seguinte forma:

Brincando, as crianças aprendem a cooperar com companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar direitos dos outros, a acatar, a autoridade, a assumir a responsabilidade, a aceitar o que lhe são impostos, a dar oportunidade aos demais, enfim, a viver em sociedade (KISHIMOTO, 1993, p. 110).

Compreende-se portanto como o ato de brincar atua de uma maneira essencial e em diferentes dimensões no desenvolvimento da criança, auxiliando para que elas possam exercer a sua plenitude da infância, assim ela experiencia diferentes papéis, desenvolvendo a sua capacidade criativa através da imaginação, do diálogo, parceria e troca entre seus pares, além disso é possível que assimilem valores essenciais para a vida em sociedade.

As interações lúdicas podem ser expressadas por meio de diferentes maneiras, seja como jogos, brinquedos e brincadeiras. Kishimoto (2003), define como sendo jogos todas aquelas atividades físicas ou mentais que sempre são acompanhadas de regras, sendo elas implícitas ou explícitas, enquanto o brinquedo funciona como um instrumento para a brincadeira em que a criança pode criar uma relação íntima com o objeto. A brincadeira por sua vez é o momento em que se realiza a ação. A brincadeira também favorece na hora do ensino e aprendizagem, pois, podemos utilizá-las em abordagens pedagógicas, os jogos e os brinquedos podem ser usados como aliados na sala de aula, com intuito de oferecer os conteúdos de uma maneira divertida e diversificada, estimulando ainda mais assim o interesse das crianças pelos conteúdos trabalhados em sala.

Dallabona e Mendes (2004), enfatizam que jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do desenvolvimento da criança, uma vez que o brincar está presente desde o início da vida. Portanto os autores nos trazem a importância da criança aprender através do contato com o brincar, mostrando que os mesmos têm a

capacidade de observar os jogos, brincadeiras e brinquedos, podendo então ser usados pelos docentes para auxiliar no aprendizado da criança, tornando assim a aula lúdica.

É nesse sentido que Simão e Paletto, (2019, p. 148) observam que “A forma lúdica de ensinar traz para o professor uma ferramenta inovadora para o ensino, que proporciona um melhor desenvolvimento do aluno, interação em grupo, socialização entre educador e educando.” Os autores salientam que quando um professor utiliza o lúdico como uma ferramenta de ensino, está propondo portanto uma forma agradável e relevante de ensino-aprendizagem para as crianças, desta forma o conteúdo será compreendido de forma mais leve.

Podemos notar a partir da visão dos autores, que o docente ao usar atividades lúdicas no seu método de ensino possivelmente terá um resultado mais satisfatório, visando então uma melhor interação entre a turma, desenvolvendo o trabalho em grupo, através da criatividade, tornando o aprendizado mais atrativo.

Dallabona e Mendes, (2004), destacam que o lúdico precisa está presente na sala de aula como processo pedagógico, para que desta forma as crianças possam ter uma vivência prazerosa no ambiente escolar, permitindo então que cada discente tenha liberdade de expressão e que os mesmos sejam incentivados a terem pensamentos reflexivos, proporcionando então um desenvolvimento saudável. O professor atua nesses processos como um facilitador, direciona a criança, apresenta estratégias desconhecidas pelos pequenos, promovendo assim uma maior interação dos estudantes com a atividade.

Simão e Paletto (2019, p. 157) acentuam que, “À medida que o aluno é estimulado, principalmente da forma lúdica, ele desenvolve suas capacidades motoras, [...]”. Percebe-se assim que a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizado é muito notável, visto que a forma como auxilia no desenvolvimento do educando em sua individualidade e identidade. Quanto à parte do desenvolvimento e aprimoramento motor, o lúdico pode auxiliar no avanço progressivo da escrita, da fala, na criatividade e no convívio social.

Os autores enfatizam ainda que o educador precisa estar sempre atento para que desta forma possa auxiliar o educando na construção do saber, mostrando então formas didáticas diferentes, desta forma será estimulado o desejo de pensar da criança. Deste modo é perceptível a importância do lúdico no desenvolvimento da criança, tornando-se possível que ela aprenda e de forma

prazerosa e que desenvolva-se através das atividades lúdicas, sendo elas sondada pelo docente para que tais avanços esteja sendo monitorado para que desta forma a criança venha ser ouvida através do seu comportamento e das expressões que são perceptíveis no momento da prática das atividades.

### **3.2 A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**

Sabemos que a brincadeira ela não é inata, ou seja a criança aprende a brincar, essa atividade é fundamental na vida de cada pessoa, pois está presente desde os primeiros meses de vida, sabe-se que é através dessa ação que a criança se adapta ao mundo a qual está inserida, entendendo também como pode comunicar-se através de gestos e sons, sendo então uma atividade de suma importância para o desenvolvimento infantil.

Piaget (1896-1980 apud Almeida e Alves, 2021), define o desenvolvimento infantil que ocorre entre 0 e 12 anos de idade se dá em quatro fases, sendo que a primeira delas é o período sensório motor, que vai dos 0 aos 2 anos de idade, tendo como características os reflexos, as sensações e os movimentos, a criança aprende através das explorações, é possível observar que nesse período é comum que a criança jogue objetos no chão ou que os coloque na boca, já que os bebês estão entendendo sobre si e adaptando ao mundo. Nos anos seguintes ocorre o período que o autor conceitua como pré-operatório, que vai dos 2 aos 7 anos de idade, esse momento é muito marcante pois é quando a criança começa a desenvolver sua fala, nessa fase a criança começa também passa a fazer assimilação da realidade e da fantasia e com desenvolvimento da imaginação logo o mundo do faz de conta está presente no cotidiano da criança. Na última fase da infância ocorre o chamado período operacional concreto demarcado entre os 7 e os 12 anos de idade, essa fase se caracteriza pelo desenvolvimento da empatia, do desenvolvimento do raciocínio lógico, da compreensão de matemática, entre outros. E operações formais é a partir dos 12 anos, nesta fase já é possível formular hipóteses sobre diferentes situações.

Através disso percebemos que a criança está constantemente desenvolvendo aprendizados, logo em sua vida acontece diversas descobertas, conhecendo, re-descobrimo, sendo todas as etapas fundamentais para a evolução e construção da identidade da criança, entende-se que a evolução da criança está

vinculada com a interação com objetos, através desta interação é possível o desenvolvimento da assimilação e da ação. O contato com o objeto corrobora com o aprimoramento das habilidades da criança, podendo utilizar jogos e brinquedos para ampliar o processo de aprendizagem, interligado com as características sociais a qual está inserida.

Nesse sentido que Piaget (1976 apud Silva et al 2016), compreende a necessidade de incluir os jogos na rotina da criança, para o autor

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneçam as crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, eles cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p. 160 apud SILVA et al 2016 p.214).

Sabemos que a sociedade vem sofrendo grandes mudanças, com isso as crianças chegam às instituições de ensino ainda bebês, logo cabe aos docentes auxiliar e potencializar cada etapa, aprimorando os momentos e vivências além de prepará-las para as etapas vindouras.

A sociedade vem sofrendo grandes modificações por causa do avanço do capitalismo, com esses avanços são modificados os costumes e culturas, logo todos tentam adaptar-se, No entanto as práticas pedagógicas das instituições de ensino ainda utilizam uma abordagem obsoleta em que os alunos não reconhecem a utilidade de determinados conteúdos em sua vida cotidiana, por isso há necessidade das instituições se adequarem ao que a sociedade suscita, se modificando de modo que atenda melhor o seu público. Alves (2003), portanto frisa que as brincadeiras fazem parte da cultura dos povos e as mudanças que ocorrem na sociedade, promovida pelo avanço do capitalismo também modifica os costumes e as culturas, assim as brincadeiras também sofrem modificações, para Brougère (2001, p. 97) “ A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura.”

A ludicidade é utilizada como uma ferramenta na sala de aula, que muitas das vezes faz-se presente apenas em datas comemorativas. Mas entendemos que a sua presença é essencial no cotidiano escolar, sendo possível mediar o processo

de aprendizagem. O lúdico é fundamental para o processo de compreensão dos conteúdos, pois a imaginação entrelaça com a realidade favorecendo então na concentração, aprimorando o social, intelectual e emocional.

### **3.3 A aprendizagem**

Sabe-se que nenhum indivíduo é uma *tela vazia*, entende-se que cada um carrega consigo conhecimentos adquiridos através da cultura a qual está inserido. Logo quando a criança chega na sala de aula cabe ao docente ser o mediador desses momentos de aprendizagem, respeitando cada aprendiz já adquirido fora do ambiente escolar. O professor precisa refletir sobre as vivências dos alunos antes de planejar as atividades, pois precisa utilizar a realidade de cada um como ponto de partida, desta forma os discentes terão mais motivação para participar das atividades e também estarão fazendo parte do próprio processo de aprendizagem, desenvolvendo também a autonomia. Freire (1996) diz que “A tarefa coerente do educador que pensa certo é, exercendo como ser humano a irrecusável prática de inteligir, desafiar o educando com quem se comunica e a quem comunica, produzir sua compreensão do que vem sendo comunicado”. FREIRE (1996 p. 20)

Entende-se que é necessário o diálogo entre o professor e aluno desta forma é possível existir uma conexão e confiança, pois através disso será viável o desenvolvimento e aprimoramento das habilidades, facilitando a compreensão do conhecimento formal.

De acordo com Piaget (1972), a aprendizagem é o oposto do que é espontâneo e ocorre pela influência de fatores externos, seja por experimentação psicológica ou pela intervenção do professor a partir da exploração de instrumentos didáticos. Em contrapartida o autor analisa o desenvolvimento do conhecimento como sendo algo espontâneo e inerente ao desenvolvimento do corpo e das funções neurológicas e mentais.

## **4. PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA**

O presente capítulo frisa sobre a importância da metodologia na monografia, apresentaremos portanto, os métodos utilizados durante o decorrer da pesquisa que se baseia nas técnicas estabelecidas pelos principais teóricos desta área. Nesse sentido Minayo (2011, p. 16) afirma que “[...] a metodologia inclui as concepções teóricas de abordagem, o conjunto de técnicas que possibilitam a construção de técnicas que possibilitam a construção da realidade”. A descrição dos métodos empregados no estudo deve ser bastante minuciosa de modo que o leitor possa compreender quais foram os instrumentos norteadores para a construção do trabalho.

Gil (1999, p. 18), nos diz que “As teorias desempenham importante papel metodológico na pesquisa.” Pensando nisso, essa monografia de pesquisa é caracterizada pela sua metodologia, que conduzirá todo o trabalho. Segundo Deslandes (2007, p.15), “[...] a metodologia é muito mais que técnicas. Ela inclui as concepções teóricas da abordagem, articulando-se com a teoria, com a realidade empírica e com os pensamentos sobre a realidade.” Enfatizando então que a metodologia é a teoria do que irá acontecer no decorrer da pesquisa, sendo assim a teoria precisa estar vinculada com a prática, essa união irá permitir que o pesquisador possa desenvolver um trabalho confiável e que possa ser material de estudo futuramente.

### **4.1 Os Paradigmas Científicos**

Desde a antiguidade o ser humano tem a necessidade de buscar respostas para questionamentos sobre a origem dos fenômenos da natureza e da sua própria existência. Na antiguidade essas explicações do mundo que se baseavam em figuras de deuses e entidades mitológicas, que na modernidade dão lugar às ciências naturais que busca compreender os fenômenos através de uma racionalidade lógica. De acordo com Santos (2008), o paradigma moderno se caracteriza pelas certezas absolutas obtidas com resultados das pesquisas científicas e à medida que surgem novos questionamentos sobre os fenômenos que não são explicáveis pelo paradigma vigente o mesmo entra em crise. Essa crise dá

origem a novas teorias que fomentam e fundamentam a constituição de um novo modelo de racionalidade.

Segundo Santos (2008), o paradigma emergente surge através da crise do paradigma moderno, tendo ênfase no conhecimento de superação da distinção entre e ciências sociais e ciências naturais, valorizando então a vivência dos indivíduos e sua visão de mundo, mesmo com os extensos meios de pesquisa que o paradigma emergente proporciona, Santos (2008, p. 48) diz que o paradigma moderno continua sendo "...um modelo global de racionalidade científica".

Santos (2008, p. 66), diz que "A ciência do paradigma emergente, [...] incentiva os conceitos e as teorias desenvolvidos localmente a emigrarem para outros lugares cognitivos". De acordo com o autor, a pesquisa qualitativa nasce após a crise do paradigma moderno e o surgimento do paradigma emergente, este método de pesquisa permite uma maior aproximação do investigador e mais aprofundamento no campo da pesquisa.

#### **4.2 A Abordagem da Pesquisa Qualitativa**

Para o desenvolvimento desta pesquisa utilizamos uma abordagem qualitativa que de acordo com Deslandes (2007, p. 21) "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". A pesquisa está presente em todos campos científicos, sendo incluído também o campo da educação, que é onde se insere o presente trabalho. Chizzotti (2003), também nos diz que a pesquisa qualitativa abrange diversos meios de pesquisas e análises que envolvem compreensões sobre fenômenos e fatos sociais; buscando então investigação desses aspectos sociais e das interligações com os indivíduos à sua volta. Permitindo então que o pesquisador estenda a sua procura por determinados conhecimentos que virão a ser estudados no decorrer da sua pesquisa. A autora afirma que a pesquisa expande a forma de ensino-aprendizagem, além de ter uma prática importante perante a sociedade. Podemos observar que a partir da pesquisa qualitativa foca em adquiri-los através de leituras e visão de mundo, podendo valorizar o cotidiano das pessoas.

A escolha pela pesquisa qualitativa fundamenta-se pela forma como é possível desenvolver um trabalho que compreende os fatores humanos, então é

nessa perspectiva que este trabalho de conclusão de curso se estrutura, buscando-se fatores importantes da relação do tema pesquisado com aqueles indivíduos que podem se beneficiar com o estudo partindo dos pressupostos do método qualitativo, pois este denota preocupação com a subjetividade humana. Santos (2008), afirma que para ser possível estudar questões sociais é necessário usar metodologias qualitativas ao invés de métodos quantitativos, uma vez que comportamento humano é subjetivo, a ciência social será sempre uma ciência subjetiva. Assim descrevemos as principais informações sobre a importância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental.

Diante disso a pesquisa qualitativa corrobora com levantamento bibliográfico, tornando possível que exista um diálogo entre a importância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental e os textos a serem citados no decorrer do trabalho. Sendo que a pesquisa qualitativa permite que o pesquisador examine sobre as manifestações sociais, podendo entender sobre as realidades vividas socialmente, podendo analisar e coletar dados através de artigos, livros, monografias, entre outros.

### **4.3 Pesquisa Bibliográfica**

Para o desenvolvimento desta monografia realizou-se um levantamento bibliográfico, que segundo Santos, Molina e Dias, (2007 p.127), define como sendo "um estudo organizado sistematicamente com base em materiais publicados. São exigidas a busca de informações bibliográficas e a seleção de documentos que se relacionam com os objetivos da pesquisa". A pesquisa bibliográfica é de suma importância para a ciência, visto que é através dessa pesquisa que se conhece o assunto a ser pesquisado, coletando então informações através do levantamento das obras já publicadas, em busca de informações para enriquecer a pesquisa com conhecimento na área.

O levantamento bibliográfico pode oferecer uma série de possibilidades de fontes, além de ser uma maneira muito adequada para o pesquisador que está iniciando seus estudos se familiarizar com o seu objeto de investigação, visto que assim ele pode ter acesso a materiais que foram produzidos anteriormente. Nesta perspectiva Sousa (2021, p. 65) nos diz que "A pesquisa bibliográfica está inserida

principalmente no meio acadêmico e tem a finalidade de aprimoramento e atualização do conhecimento”.

A pesquisa bibliográfica é realizada a partir de um levantamento de materiais que já foram publicados sobre o tema em questão, para Gil (1999, p. 50), “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.” Pesquisando então através do Scielo, Google Acadêmico, Periódicos da Capes, Bibliotecas virtuais e sites acadêmicos de pesquisas encontram-se livros, artigos, monografias, dentre outros, que podem ser a base para o desenvolvimento de um estudo e proporciona o conhecimento mais amplo sobre o tema e diferentes pontos de vistas estabelecidos pelos teóricos da área pesquisada. Depois de conhecer esses materiais é necessário portanto se delimitar a quantidade e os tipos de fontes mais adequadas para a coleta de dados. Segundo Gil ( 2002), o levantamento bibliográfico além de delimitar o que será estudado, organiza o objeto de estudo para que desta forma fique mais objetiva a visão sobre o tema, de modo que o problema da pesquisa possa ser respondido.

E assim buscamos deixar nítido a importância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental e também propor reflexões sobre como essas atividades lúdicas são ferramentas que produzem resultados satisfatórios tanto para a prática docente quanto para a aprendizagem do educando.

Apresentamos abaixo os trabalhos que foram selecionados e utilizados como fontes de consulta para a construção da nossa pesquisa dispostos no Quadro 1.

#### **Quadro 1: Relação dos trabalhos selecionados para construção da pesquisa bibliográfica**

Nº/ Ano	Título	Nome dos autores
2003	A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica	Álvaro Marcel Palomo Alves
2009	Ludicidade como instrumento pedagógico	Anne Almeida
2021	A contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil sob o prisma teórico de Piaget e Kishimoto.	Vitor Sergio de Almeida, Alves Paloma Silva
1997	Brinquedo e cultura.	Gilles Brougère.
2019	Brincar - Diálogos, reflexões e discussões sobre o lúdico	Teodorico Pinheiro de Almeida, Maria Célia Rabello Malta Campos, Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira,

		Beatriz Picolo Gimenes e Leila Lira Peters.
2004	O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.	Sandra Regina Dallabona e Sueli Maria Schmitt Mendes
2020	A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental.	Maria Imaculada Conceição Veras Ferreira, Simara Muniz de Sousa
2018	Ludicidade na Educação.	Edna Ferreira Gonçalves
1993	Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação	Tizuko Morchida Kishimoto
1994	O jogo e a educação infantil.	Tizuko Morchida Kishimoto
2003	Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.	Tizuko Morchida Kishimoto
2002	Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Ludicidade: o que é mesmo isso	Carlos Cipriano Luckesi
2014	Infância e educação infantil II: linguagens.	Marita Martins Redin, Paulo Sérgio Fochi
2010	A importância do Lúdico no Processo Ensino Aprendizagem.	Simone Cardoso dos Santos
2016	A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS.	A. P. da Silva. A. F. de S. Lima. H. D. da Silva. V. da S. da Martinussi. L.A. Picelli
2019	A importância do lúdico no desenvolvimento do ensino-aprendizagem e motor da criança nos anos iniciais do ensino fundamental.	SIMÃO, Jéssica Helen Moura Simão e Lizandro Poletto

Fonte: Dados levantados pelo autor da pesquisa, 2023.

#### 4.4 Seleção das Fontes.

A seleção de fontes é uma etapa crucial para a elaboração da pesquisa bibliográfica, visto que corrobora com o levantamento bibliográfico, delimitando e identificando as fontes que irão contribuir para a composição da pesquisa, ajudando então a encontrar soluções adequadas para o problema encontrado. Gil, 2002, diz que:

As fontes bibliográficas mais conhecidas são os livros de leitura corrente. No entanto, existem muitas outras fontes de interesse para a pesquisa bibliográfica, tais como: obras de referência, teses e

dissertações, periódicos científicos, anais de encontros científicos e periódicos de indexação e de resumo (GIL, 2002, p. 64).

A escolha das fontes, desta pesquisa foi definida juntamente com o levantamento, selecionando fontes que estejam de concordância com o tema e problema de pesquisa, podendo encontrar soluções e compreensões sobre o objeto pesquisado, tendo como base leitura de artigos científicos, livros, monografias, entre outros. Desta forma poderá ser esclarecida os principais conceitos desta pesquisa bibliográfica.

#### **4.5 Resultados e Discussões**

Foram feitas análises desses materiais tendo como finalidade buscar respostas para o problema da pesquisa, além de cumprir os objetivos da mesma. Tendo então uma vasta opção de obras, oferecendo oportunidade para entender e conhecer melhor o tema de estudo.

A partir do levantamento bibliográfico realizado durante as pesquisas nota-se que há uma infinidade de trabalhos abordando a temáticas relativas ao lúdico e a sua importância para as práticas pedagógicas e a sua contribuição positiva na aprendizagem dos educandos. No entanto é importante mencionar que em muitos desses estudos os objetivos das investigações se concentram principalmente na educação infantil, ou seja no momento em que a criança tem o seu primeiro contato com o ambiente escolar. Em contrapartida, foram encontrados poucos trabalhos explorando as práticas lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental.

Ao todo foram analisados 30 textos, dentre eles as Leis que abordam sobre o estatuto das crianças e adolescentes, Leis que defendem a educação nacional, textos que defendem a importância do lúdico e da metodologia da pesquisa.

A seguir apresentaremos as sínteses dos trabalhos analisados destacando como é feita a abordagem dos autores sobre o lúdico:

##### **4.5.1 Sínteses das Principais Ideias dos Textos Pesquisados**

- 1) Alves 2003, discute sobre a importância dos jogos e como eles têm influência na cultura e como os jogos colaboram para o desenvolvimento da criança, além de colaborar com a inclusão das crianças na sociedade.
- 2) Almeida 2009, traz a definição da palavra lúdico e como a atividade lúdica pode ser usada em aula, sendo que o docente necessita de uma finalidade para tal ação, possibilitando momentos de encontro com outros indivíduos.
- 3) Silva 2021, faz um breve levantamento das obras de Kishimoto e Piaget fazendo então comparações sobre os pensamentos, visto que ambos concordam sobre a importância dos jogos no desenvolvimento infantil.
- 4) Almeida, Campos, Teixeira, Gimenes e Peters (2019), salientam sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de construção do conhecimento, além de ampliar os conhecimentos que já foram adquiridos.
- 5) Dallabona e Mendes (2004), frisam que os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do cotidiano da criança, as autoras também ressaltam que os jogos estão presentes desde o início da humanidade, sendo então atividades essenciais para o desenvolvimento infantil.
- 6) Ferreira e Sousa (2020), afirmam que o lúdico é importante para o processo de ensino do anos iniciais do ensino fundamental, sendo essencial trabalhar métodos diferentes, colaborando com a aprendizagem dos discentes.
- 7) Gonçalves (2018), afirma que o lúdico é extremamente importante para o processo de ensino-aprendizagem de cada indivíduo, pois as atividades colaboram para que o momento da aprendizagem seja diferenciada e prazerosa.
- 8) Kishimoto (1993), faz uma relação entre o jogo e a criança na fase escolar, com isso resalta sobre os avanços e as habilidades adquiridas através do jogos. A autora ainda resalta que os jogos fazem parte da infância e renovam a cada geração.

- 9) Kishimoto (1994), define que os jogos dependem de cada linguagem social, visto que os jogos tem um finalidade dentro de cada contexto, ressaltando que os jogos têm o sentido por meio do que é definido pela sociedade.
- 10) Kishimoto (2003), afirma que brincar é a tarefa principal do dia da criança, pois é através dela que a criança aprende a se expressar, a tomar decisões, entende os sentimentos, aprende valores e também explora o mundo.
- 11) Luckesi (2002), traz a definição da ludicidade o qual resalta sobre como os indivíduos desenvolvem-se através das atividades lúdicas, podendo ser uma experiência coletiva.
- 12) Redin e Fochi (2014), ressaltam que as atividades lúdicas corroboram para que as crianças consigam enxergar o mundo de diferentes formas, respeitando as limitações e oferecendo novos meios de aprendizagem.
- 13) Santos (2010), enfatiza que é por meio do lúdico que cada indivíduo encontra o equilíbrio do que é real e fantasia, tendo aulas prazerosas e significativa tanto para os discentes quanto para os docentes.
- 14) Silva, Lima, Silva, Martinussi e Picelli (2016), frisam sobre a importância da ludicidade como recurso pedagógico, visando uma aprendizagem participativa.
- 15) Simão e Poletto (2019), afirmam que o lúdico é fundamental para o processo de aprendizagem das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental, pois corrobora com o desenvolvimento dos discentes, tornando-os indivíduos pensantes, criativos e críticos.

A partir da análise dos trabalhos pesquisados foi possível compreender que, embora sejam autores de diferentes épocas, ambos reconhecem o valor do lúdico como sendo uma importante prática pedagógica auxiliadora do processo de ensino-aprendizagem das crianças. As atividades lúdicas corroboram muito

positivamente para o desenvolvimento psíquico motor, auxilia na construção da identidade individual do educando, da sua autonomia, também pode auxiliar para a construção de valores, o respeito às regras, a importância do trabalho em equipe, facilita a interação entre os educando e o professor, além disso o professor promove uma aula mais agradável possibilitando uma relação mais cordial e de confiança entre alunos e professores através dessas atividades as crianças participam de forma ativa do seu próprio processo de aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desenvolvimento do projeto deste estudo surge como problema a ser investigado a necessidade de compreendermos de que maneira o lúdico pode ser importante nos anos iniciais do ensino fundamental, sendo necessário também compreender quais são as contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. E para responder essa questão delineamos como objetivo geral do trabalho busca-se compreender as contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. E como objetivos específicos temos o intuito de: a) Conhecer os principais conceitos do lúdico a partir da bibliografia consultada; b) Analisar como é feita a abordagem do lúdico nos textos utilizados como base desta pesquisa; c) Compreender como o lúdico pode proporcionar o aprendizado de crianças nos anos iniciais do ensino fundamental.

O trabalho se constrói a partir de uma abordagem qualitativa, que possibilita um olhar mais sensível para o nosso objeto de estudo e como método de investigação realiza-se um levantamento bibliográfico.

Os materiais coletados durante o levantamento bibliográfico trazem muitas discussões sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da criança sendo sempre muito necessária isso se evidencia também pelo reconhecimento de que o brincar faz parte da vida da criança e que o lúdico tornará o aprendizado mais satisfatório, fazendo então com que a mesma desenvolva a sua individualidade e sua identidade. Sendo possível também que o educando consiga lidar com seus medos/traumas, aprenda a lidar com suas limitações além de desenvolver sua autonomia através do lúdico.

Em suma, o lúdico pode estar presente tanto nas atividades coletivas quanto individuais, sendo que os sujeitos terão vivências diferentes, pois as emoções das práticas em grupo não é igual a prática do indivíduo sozinho. Pois exercitam o conhecimento que já possuem além de poder aprender mais, a partir da troca de conhecimento entre as crianças e também com o professor.

Ao finalizar este trabalho, a autora afirma que os objetivos foram cumpridos e que as inquietações que a fizeram escolher esse tema foram comprovadas através dos autores que embasaram a pesquisa.



## REFERÊNCIAS:

ALVES, Álvaro Marcel Palomo. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica** The history of games and the constitution of play culture. Revista Linhas, v. 4, n. 1, 2003.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Itinerarius Reflectionis, 2009.

ALMEIDA, Vitor Sergio de; ALVES, Paloma Silva. **A contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil sob o prisma teórico de Piaget e Kishimoto**. Cadernos da FUCAMP, v. 20, n. 46, 2021.

BRASIL, Lei nº **8.069, de 13 de Julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, (1990).

Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm)> Acesso em 15 de dezembro de 2023.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez.1996. Disponível em:

<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1996/lei-9394-20-dezembro-1996-362578-publicacaooriginal-1-pl.html>. Acesso em: 15 de dezembro de 2023

BRASIL. Ministério da Educação. Base nacional comum curricular. Brasília, DF: MEC, 2015.

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_sit\\_e.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf) Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 15 de dezembro de 2023.

Brougère, Gilles. **Brinquedo e cultura**; revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. -2 cd. Sao Paulo : Cortz, 1997. " (Coleção questões da nossa época:v 43).

**Brincar - Diálogos, reflexões e discussões sobre o lúdico** © 2019 Copyright by Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida, Maria Celia Rabello Malta Campos, Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira, Beatriz Pícolo Gimenes e Leila Lira Peters.

CHIZZOTTI, Antonio. **A pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios**. Revista Portuguesa de Educação. Vol. 16, 2003.

DALLABONA, Sanfra Regina. MENDES, Sueli Maria Schimitt. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Publicada pela Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Vol. 1 n. 4- jan.-mar./2004, p. 107 – 112

Disponível em: <[https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos\\_alunos/doc\\_1\\_311627172.pdf](https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1_311627172.pdf)>. Acesso em: dezembro, 2023

DESLANDES, Suely Ferreira. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade** 26. ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 2007. p. 9-29

FERREIRA, Maria Imaculada Conceição Veras; DE SOUSA MUNIZ, Simara. **A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental**. Humanidades & Inovação, v. 7, n. 8, p. 325-336, 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. – São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo; Atlas, 1999.

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

GONÇALVES, Edna Ferreira. **Ludicidade na Educação**. São Paulo, 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: RJ: Vozes, 1993.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Ludicidade: o que é mesmo isso**, p. 22-60, 2002

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio da pesquisa social**. In: **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 30. Ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2011, p. 09 – 29.

PIAGET, Jean. Desenvolvimento e aprendizagem. **Studying teaching**, p. 1-8, 1972.

QVORTRUP, Jens. **A infância enquanto categoria estrutural**. Educação e pesquisa, v. 36, p. 631-644, 2010.

REDIN, Marita Martins; FOCHI, Paulo Sérgio. **Infância e educação infantil II: linguagens**. São Leopoldo: UNISINOS, 2014.

SCHIRMANN, Jeisy Keli et al. **Fases de desenvolvimento humano segundo Jean Piaget**. In: VI Congresso Nacional de Educação. 2019.

SOUSA, A. S.; OLIVEIRA, G. S.; ALVES, L.H. **A Pesquisa Bibliográfica: Princípios E Fundamentos**. Cadernos da Fucamp, v.20, n.43, p.64-83, 2021.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências**. 5. ed. - São Paulo: Cortez, 2008.

SANTOS, Gisele do Rocio Cordeiro Mugnol. MOLINA, Nilcemara Leal. DIAS, Vanda Fattori. **Orientações e dicas práticas para todos trabalhos acadêmicos.** – Curitiba: Ibpex, 2007.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do Lúdico no Processo Ensino Aprendizagem.** Santa Maria, RS, Brasil, 2010

Silva, A. P. da, Lima, A. F. de S., Silva, H. D. da, Martinussi, V. da S., & Picelli, L. A. (2016). **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS.** Educere - Revista Da Educação Da UNIPAR, 16(2).

SIMÃO, Jéssica Helen Moura Neves. POLLETO, Lizandro. **A importância do lúdico no desenvolvimento do ensino-aprendizagem e motor da criança nos anos iniciais do ensino fundamental.** Publicada pela Revista Acadêmica Educação e Cultura. V 5, N. 1, jan-dez. 2019, p. 147- 165