



**FACULDADE VALE DO PAJEÚ
UNIDADE SÃO JOSÉ DO EGITO**

**SHEILA GRAZIELLE DOS SANTOS
DAIANE APARECIDA SILVA NASCIMENTO
LURDIVONE ALVES FERREIRA**

FVVP

**São José do Egito-PE
2023**

SHEILA GRAZIELLE DOS SANTOS

A LUDICIDADE NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO NOS ANOS INICIAIS

Trabalho de Conclusão de Curso submetido a coordenação do Curso de Pedagogia como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientador(a): Prof. M.Sc.: Haroldo Camilo dos Santos

**São José do Egito-PE
2023**

SHEILA GRAZIELLE DOS SANTOS

A LUDICIDADE NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO NOS ANOS INICIAIS

Trabalho de Conclusão de Curso submetido a coordenação do Curso de Pedagogia como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. M. Sc. Haroldo Camilo dos Santos
(Orientador)

Prof.^a Claudineide Cristiam de Lima
(Examinador)

Prof.^a Ana Paula da Costa
(Examinador)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	REFERENCIAL TEÓRICO	9
2.1	COMPREENDENDO O CONCEITO DE LUDICIDADE.....	9
2.2	OS BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE PARA MELHOR APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS.....	10
2.3	O LÚDICO COMO RECURSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.....	10
2.4	O PAPEL DO PROFESSOR NA PRÁTICA DO LÚDICO.....	11
2	UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS.....	14
3	METODOLOGIA.....	16
3.1	CAMPO DE PESQUISA.....	16
3.2	UNIVERSO E AMOSTRAGEM.....	17
3.3	CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO.....	17
3.4	ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	17
4	RESULTADOS E DISCURSÃO	18
5	CONCLUSÃO.....	21
	REFERÊNCIAS.....	23

A LUDICIDADE NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO NOS ANOS INICIAIS

SANTOS, S. G.

Faculdade Vale do Pajeú.

RESUMO

O presente estudo teve o objetivo de identificar estratégias lúdicas que possam ser utilizadas pelos professores das séries iniciais de ensino, destacando-se aquelas que podem ser incorporadas ao processo de ensino e aprendizagem. Para tanto, foi realizada uma pesquisa qualitativa, quanto a abordagem e descritiva, quanto aos objetivos a partir de fontes publicadas em plataformas digitais de pesquisa na rede mundial de computadores. Alguns estudos sugerem que a diversão é uma grande aliada na formação do aluno, pois promove desenvolvimento cognitivo e afetivo. Por essa razão, a ludicidade na educação nos anos aqui considerados é um fator positivo para o desenvolvimento do indivíduo. As principais estratégias lúdicas sempre passam pela utilização de brinquedos, jogos e brincadeiras em sala de aula. As metodologias tradicionais de ensino que geralmente se baseiam em aulas expositivas ainda predominam no ensino das séries iniciais, mas é mais uma ferramenta que está à disposição dos professores para ser utilizada em sala de aula. Longe de ser uma unanimidade, quando se compara o método tradicional com o método lúdico de ensino, opiniões divergentes podem aparecer e esse fato torna o debate sobre o assunto uma matéria que precisa ser mais estudada para que possamos fazer uma análise mais complexa sobre as metodologias de ensino mais eficazes para serem aplicadas aos alunos das séries iniciais.

Palavras-chave: Alfabetização. Brincadeiras. Ensino. Jogos. Metodologias.

PLAYFULNESS FROM THE PERSPECTIVE OF EDUCATION IN THE EARLY YEARS

SANTOS, S. G.

Faculdade Vale do Pajeú.

ABSTRACT

The present study aimed to identify playful strategies that can be used by teachers in the initial grades of education, highlighting those that can be incorporated into the teaching and learning process. To this end, qualitative research was carried out, in terms of approach and descriptive, in terms of objectives, based on sources published on digital research platforms on the world wide web. Some studies suggest that fun is a great ally in student education, as it promotes cognitive and affective development. For this reason, playfulness in education in the years considered here is a positive factor for the development of the individual. The main recreational strategies always involve the use of toys, games and games in the classroom. Traditional teaching methodologies that are generally based on expository classes still predominate in teaching in the initial grades, but it is another tool that is available to teachers to be used in the classroom. Far from being unanimous, when comparing the traditional method with the playful teaching method, divergent opinions may appear and this fact makes the debate on the subject a matter that needs to be studied further so that we can carry out a more complex analysis of the methodologies. more effective teaching methods to be applied to students in the initial grades.

Keywords: Games. Jokes. Literacy. Methodologies. Teaching,

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é uma ferramenta de ensino bastante utilizada nos anos iniciais e que foca nos fatores essenciais que levam ao desenvolvimento educacional de alunos. Cabe ressaltar que, vários debates têm sido travados a respeito desse tema apontando que essa metodologia deve ser qualificada, pois é pela ludicidade que o aluno consegue manter uma melhor interação com os colegas e professores durante as aulas, estimulando sua criatividade e produtividade, uma vez que não basta ensinar apenas sobre letras e números, mas que o aluno também se torne sujeito do processo pedagógico, pois ao invés de mera teorização do conhecimento, o professor poderia contemplar novas metodologias privilegiando atividades práticas com o uso do lúdico, onde os alunos poderiam aprender brincando. Nesse contexto, a metodologia de ensino utilizada pelo professor poderia interferir na aprendizagem do aluno, como por exemplo pela inserção de jogos e brincadeiras durante as aulas o que poderia impactar de forma positiva no aprendizado do aluno.

Ribeiro (2013, p.1) nos ensina que, a ludicidade é uma ferramenta de ensino que prioriza a liberdade de expressão e a criatividade. Através disso, a criança aprende de uma forma mais calma e mais prazerosa, atingindo as mais diferentes fases de desenvolvimento da criança. Com isso, o professor deve ser incentivado a criar um ambiente propício à propagação do desenvolvimento da criança através do brincar, como preconiza Queiroz (2003, p. 158): “Os jogos e brincadeiras devem fazer parte do cotidiano das crianças da educação infantil. Através deles, a criança pode estimular o desenvolvimento do seu raciocínio lógico, da cooperação, criatividade, coordenação, imaginação e socialização. Através do jogo pode-se oportunizar aos alunos aprenderem a respeitar regras, discutir, inventar, criar e transformar o mundo onde estão inseridos. Isso porque o jogo constitui-se em “uma atividade organizada por um sistema de regras, na qual se pode ganhar ou perder”.

Por meio disso, é de fundamental importância trabalhar com o brincar na sala de aula de séries iniciais além da educação infantil, pois só assim os alunos podem interagir mais durante as aulas e aprender de forma mais prática. Tendo como observação que o método de ensino tradicional interfere na aprendizagem dos educandos apenas pelo fato dos professores repassarem os conteúdos, é importante que as aulas sejam mais dinâmicas e tragam mais interação dos alunos em todos os aspectos educacionais como os princípios da educação infantil que são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se, onde podem também serem utilizadas nas séries iniciais.

Dito isso, é importante agregar conhecimentos aos professores, alunos da área de pedagogia, além de profissionais da educação.

Partindo do pensamento de que há dificuldades para a ludicidade ser incorporada na rotina de ensino dos anos iniciais, tendo em vista que, o uso é habitual na educação infantil, sem tanto incentivo

para uso de jogos e brincadeiras para anos posteriores, apesar de seu uso ser crucial para uma melhor prática pedagógica, torna-se fundamental analisar como deve ser utilizada a ludicidade no espaço escolar. Ademais, surge o papel do professor, suas dificuldades em praticar a ludicidade e como isso pode ser revertido.

Diante desse contexto surgiu a problemática sobre quais seriam os impactos provocados aos alunos, ao longo de sua formação, a partir da não utilização da ludicidade pelos professores de anos iniciais e quais as estratégias que poderiam ser utilizadas para minimizar o problema?

De acordo com Pereira (2005, p. 20), “as atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação”.

O objetivo do presente estudo foi identificar estratégias de ludicidade que possam ser incorporadas ao processo ensino/aprendizagem nos anos iniciais, as possíveis limitações, controvérsias e polêmicas que levam a sua não utilização em sala de aula, assim como, comparar o método tradicional com as estratégias lúdicas de ensino aqui identificadas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 COMPREENDENDO O CONCEITO DE LUDICIDADE

Para compreender o papel da ludicidade na educação, é importante, antes de tudo, entender o seu significado etimológico. A palavra ludicidade, embora bastante utilizada no contexto da educação, não existe no dicionário da língua portuguesa, tampouco em outras línguas, como inglês, francês, alemão, espanhol ou italiano (Huizinga, 2008). Logo, entende-se que a ludicidade não existe em muitos idiomas, mas é um termo com origem na palavra latina “*ludus*”, que significa jogo ou brincar. O que mostra que seu significado é muito abrangente e importante.

Nessa perspectiva, entende-se que a ludicidade nada mais é que brincar, explorar e sua utilização na educação tem como característica oferecer para as crianças oportunidades que possibilitam a criatividade e a interação social, entre muitos outros fatores que auxiliam no seu desenvolvimento, com isso o aluno sai da rotina tradicional escolar, onde não tem interação entre professor/aluno ou aluno/professor, o papel do professor fica apenas em repassar o conteúdo para os alunos e os alunos são apenas sujeitos ouvintes, que na realidade não gostam da rotina das aulas.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o lúdico é uma maneira de melhorar o ensino aprendizagem dos alunos, visando principalmente a coordenação motora e a socialização das crianças, entre outros fatores. Este documento se torna de suma importância na educação, servindo de base, por trazer habilidades e objetivos que colaboram com o desenvolvimento do planejamento das aulas dos professores, além disso, está fundamentado em documentos como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDBE) de 1996 (Brasil, 1996), pelo Plano Nacional de Educação (PNE) de 2014 e na Constituição Federal de 1988, que expressa em seu artigo 205: “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (Brasil, 1988).

Contudo, entende-se que a ludicidade deve estar presente nas escolas, não apenas nos primeiros anos que a criança se encontra matriculado em creches, mas também nos anos iniciais, que é onde o sujeito vai desenvolver novas formas de comunicação e construção de novas habilidades, caracterizando competências e atitudes significativas que precisa estar inserido em um ambiente agradável e favorável a novas descobertas.

Vale destacar, também, a importância das competências gerais da BNCC, onde diz que: “Ao longo da Educação Básica — na Educação Infantil, no Ensino Fundamental e no Ensino Médio —, os alunos devem desenvolver as dez competências gerais da Educação Básica, que pretendem assegurar,

como resultado do seu processo de aprendizagem e desenvolvimento, uma formação humana integral que vise à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva” (Brasil, 2017, p. 25).

Nesse sentido, a BNCC vem aperfeiçoar os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN`s), objetivando um ensino por competências e habilidades, que estimulam o aluno no seu desenvolvimento pessoal, colaborando com sua formação como cidadão e a ludicidade vem como ferramenta para que essas habilidades sejam desenvolvidas prazerosamente.

2.2 OS BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE PARA MELHOR APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS

Tendo em vista que o presente trabalho preza por apresentar como a ludicidade pode ser um recurso pedagógico inserido na educação de alunos que saíram da educação infantil, mas que mesmo assim precisam de contato com experiências ao longo de seu ensino que não como brincadeiras e jogos podem, sim, fazer a diferença. “Aprender com prazer, com envolvimento, necessita preencher o aprendiz de anseios e vontades, para então dar significado a sua aprendizagem”. (Rufino, 2014, p. 18).

É crucial que o lúdico se torne parte da rotina escolar, com cunho pedagógico, com teor de aprendizagem, para trazer aulas prazerosas, inovadoras, colocar o aluno como o ser pensante que de fato é, tirar ele do lugar de ouvinte e torná-lo protagonista, fazendo com que desenvolva novas habilidades e construa novos conhecimentos. “Atividades lúdicas para que a criança cinta o desejo de pensar [...]” (Santos, 2010, p. 4). É preciso trazer movimento, alegria, imaginação para que assim o aluno deseje pensar e se expressar de fato.

Assim sendo, como recurso para melhoria da participação de cada aluno, sendo inserida na rotina escolar, o aluno passará a participar ativamente das aulas, trazendo benefícios como falar em público, trabalhar em grupo, cooperar, além de melhorar sua vida social, tornando-o um ser crítico e pensante, pois o que será aprendido, irá além de livros e muros da escola.

2.3 O LÚDICO COMO RECURSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A importância do lúdico na aprendizagem se mostra como um método muito eficaz, deixado de lado por parte de alguns profissionais, mas que com o apoio tecnológico voltaram a fazer parte do cotidiano das escolas. Com o auxílio da internet existem vários canais, blogs e sites que ensinam a fazer projetos, jogos e brincadeiras para o auxílio e aprendizagem dos alunos, sem exceção de idade que pode auxiliar no planejamento das aulas.

No entanto, alguns professores enxergam a ludicidade, o brincar, como bagunça ou desordem e até perda de tempo, porém quando o brincar é sistematizado e com o objetivo pode ser um apoio

pedagógico. As brincadeiras e os jogos desenvolvem várias outras partes muito importantes da vida do indivíduo, tendo em vista que, para formar um cidadão de bem, com visão, valores e aspectos sociais, as brincadeiras e jogos são grandes auxiliares para o desenvolvimento de várias áreas como a do prazer, risos, liberdade de expressão oral e corporal, pois ao se tirar o aluno do cotidiano básico e eleva o mesmo para o mundo da descoberta e do prazer, faz com que eles respeitem regras implícitas e não implícitas auxiliando no seu aprendizado.

Entende-se que as metodologias do século XXI são bem diferentes do século passado e a geração é também um público diferenciado para se ter metodologias engessadas onde os alunos não podem ter suas expressões livres. Considerando a falta de interesse dos alunos quando se chega em determinado ano da sua caminhada estudantil, o professor pode usar dessas estratégias, como grandes auxiliadoras para o objetivo que é o aprendizado, não somente do ler e escrever, mas com intuito de desenvolver todas as aptidões citadas para haver mais estímulos e interesse pelas aulas aplicadas pelo professor. A esse respeito, Silva (2017, p. 14) disciplina que: “[...] Investigar concepções e práticas pedagógicas de professores acerca do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, e como objetivos específicos: - Identificar o que os professores concebem por lúdico; - Investigar se recebem formação inicial ou continuada que subsidiem sua prática pedagógica acerca do lúdico; - Observar como os conteúdos de ensino são trabalhados pelos professores nos iniciais; -Verificar se o espaço físico da aula garante às crianças a aprendizagem dos conteúdos formais de ensino na perspectiva lúdica”.

Portanto, o lúdico é um apoio para captar a atenção dos alunos e um coadjuvante para a metodologia ser tratada dentro e fora da sala de aula, levando os alunos a conhecer o aprendizado além das paredes da sala de aula. O lúdico não se resume em apenas brincadeiras e jogos, e sim em um estimulador para o desenvolvimento da imaginação, criatividade e o pensamento crítico, entre outros aspectos. Sendo assim, é um forte aliado em qualquer metodologia a ser aplicada sem distinção de idade.

2.4 O PAPEL DO PROFESSOR NA PRÁTICA DO LÚDICO

Sem a participação do professor e de estratégias eficazes com o objetivo de um melhor aprendizado, dificilmente o lúdico será de fato bem usado. Quem necessita analisar, buscar novas ferramentas, encaixá-las no meio escolar, é o professor, sendo peça chave na criação de aulas diferenciadas que precisam se tornarem rotineiras. Esse processo deve ser acompanhado de recursos teóricos, bem selecionados, que se alinhem a realidade da sala de aula que nela será implantado. Vygotsky (1984, p. 25) afirma que: “O professor precisa pensar e agir no apoio teórico de que a alma e um agrupamento de

habilidades — habilidades de observação, atenção, memória, raciocínio, etc., e que cada desenvolvimento de qualquer destas aptidões significa a melhoria de todas as habilidades em geral”.

Com isso, a ponte entre o lúdico e o aluno sempre será o professor, ele precisa ter isso como ponto essencial, para fazer realmente acontecer, considerando a faixa etária e que habilidades poderão ser desenvolvidas. Sem ele não terá como essa ponte ser ligada. Por isso, a escolha de atividades que corresponderam ao nível de desenvolvimento e a faixa etária que cada grupo se encontra, é um dos elementos fundamentais para haver um retorno satisfatório das crianças com relação às atividades planejadas, no sentido de que o objetivo traçado seja alcançado (Rufino,2014, p. 21).

Como qualquer atividade desenvolvida em sala de aula, é cabido ao professor o uso de metodologias ativas, bem como adequação para a classe, a fim de um aprendizado e o objetivo traçado seja almejado.

Nesse sentido, Araújo (2009, p.9) enfatiza que “[...] vemos que planejamento é um processo que consiste em preparar um conjunto de decisões tendo em vista agir, posteriormente, para atingir determinados objetivos é uma tomada de decisões dentre possíveis alternativas, visando atingir os resultados previstos de forma mais eficiente e econômica. O planejamento requer que se pense no futuro. É composto de várias etapas interdependentes, as quais, através de seu conjunto, possibilitam à pessoa ou grupo de pessoas atingir os objetivos”.

Como exposto, para qualquer trabalho que venha a ser bem desenvolvido em uma turma deve partir de um bom planejamento, tendo em vista que uma avaliação anterior ao processo é de suma importância para entender e traçar metas a fim de definir as estratégias. Isso quer dizer que o planejamento tem que ser adequado às necessidades da turma. O que for inserido tem que ir ao encontro as necessidades dos alunos. Não se trata simplesmente de incorporação de jogos na rotina escolar dos alunos.

Acerca de pensar em atividades leves e empolgantes, Dallabona e Mendes (2004, p.112) alegaram que: [...]. “É buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente conseguirá ir ao encontro dos interesses da criança. Cabe ressaltar que uma atitude lúdica não é somente a somatória de atividades; é, antes de tudo, uma maneira de ser, estar, de pensar e de encarar a escola, bem como de relacionar-se com os alunos”.

Para um bom trabalho em sala, o professor precisa ir além do que é pedido nos currículos, no sentido de alfabetizar e dar abertura para que as crianças se expressem, criem experiências únicas, tanto de forma individual como em grupo.

Logo, pensar em atividades motivadoras, com conteúdos convidativos a serem realizados, como também proporcionar um espaço mais acolhedor, amenizando característica de um ambiente detentor de seus movimentos corporais e interacionais, tanto pela forma de organização das cadeiras como por sua estética, mesmo que nem sempre se tenha muitos recursos materiais. Um lugar sem colorido, sem imagens

infantis, não trará entusiasmo. Uma maneira muito interessante para amenizar esses problemas é a organização das cadeiras, sejam elas em círculo, conjunto de quatro bancas, menos enfileiradas, como é o modelo tradicional de organização de sala. Essa organização permite que o professor tenha um olhar em cento e oitenta graus e proporciona maior interação dos alunos.

Dessa forma, desenvolver-se o ensino e a aprendizagem, não significa que as aulas necessitem ter caráter pressionador, monótono, apenas arrodilhado de regras e obrigações para manter a turma calada e quieta. Elas devem ser chamativas, nem que seja em um momento estipulado e curto, que possam despertar o ânimo de alunos motivando-os a permanecer naquele espaço e criar consciência de que estudar pode ser divertido e que estar na escola é importante. Indo por essa linha de pensamento, Coll, Marchesi e Palacios (2004 apud Tapia e Montero, 2004, p.179) destacam que “quando os alunos percebem o significado ou a utilidade intrínseca do que devem aprender, seu interesse aumenta em praticamente todos os casos, embora mais naqueles que tendem a atuar buscando o desenvolvimento da competência pessoal e o desfrute da tarefa, motivação que contribui não apenas para maior aprendizagem e desenvolvimento, mas também para um maior bem-estar pessoal”.

Pelo pensar de Kiya (2014, p. 14): “Através do lúdico o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos melhorando a forma de relacionamentos entre os mesmos”, entende-se que o professor pode ir além na prática pedagógica, pode inovar, estimular e engrandecer o aprendizado, tornando as aulas dinâmicas.

Porém, Meirieu (2005, *apud* Cotonhoto *et al.*, 2019, p. 45), fez a seguinte observação: “[...] alerta ao professor que nesse processo de tradução do mundo, de mediação, ele preste atenção para não praticar uma pedagogia sem objetivos. Cabe a ele, por meio de jogos e estratégias diversificadas, suspender a explicação e fazer com que nasça o desejo de aprender, construir, produzir”.

Portanto, cabe aos profissionais da educação, em particular aos dos anos iniciais, entender que o caminho da ludicidade é o melhor para o desenvolvimento de uma educação no qual o aluno será instigado a aprender habilidades para uso do espaço escolar e ao longo de sua vida, mas que tenha cunho pedagógico e não resuma o momento apenas a um momento de brincar, formando assim um ser com habilidades diversas.

2.5 UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE POR MEIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

A utilização dos jogos e brincadeiras torna-se fundamental no cotidiano escolar dos anos iniciais, uma vez que, por meio destes, ajuda os alunos a desenvolverem suas próprias aprendizagens, respeitando regras e normas de convivência.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (RCNEI 1998, p.22).

No entanto, é evidente que os jogos e brincadeiras torna-se um fator de suma importância para a aprendizagem dos alunos, pois assim aprendem a se comunicar e a conviver em sociedade.

Mas, como pode-se inserir tais jogos durante as aulas, de forma que todos participem? É importante que antes de tudo o professor tenha feito um plano de aula bem planejando, pois nem todos os alunos gostam de participar, com isso, a presença do professor durante este processo de ensino ajuda também a despertar o interesse deles. Os jogos/brincadeiras podem ser desenvolvidos de acordo com o assunto que será estudado do dia, sendo atividades livres e espontâneas, onde o aprendizado acontece por meio das interações com as demais crianças e com os objetos a sua volta. Assim, cabe ao professor incentivar os alunos e trazer novas metodologias de ensino através do lúdico onde cada um possa ter seu desenvolvimento individual, estruturando sua inteligência e interação com o meio em que está inserida.

Para Kishimoto (1996, p.13), a existência de regras em jogos é uma característica marcante. Ele fala que existem regras explícitas e cita alguns jogos como xadrez e amarelinha e implícitas na brincadeira do faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. Tudo isso, o autor considera que são regras internas, ocultas, que conduzem a brincadeira.

Os benefícios que brincadeiras usando jogos podem proporcionar são imensos, são lições que podem ser levadas pelos alunos para seus estudos, como também para o resto de suas vidas. Independentemente do recurso, comandos importantes serão compreendidos por cada um deles.

Já em relação ao brinquedo, essa mesma autora argumentou que eles mantêm uma relação íntima com a criança associada a uma indeterminação quanto ao seu uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipula-los.

Portanto, a criança utiliza o brinquedo que lhe é disposto e com ele faz sua imaginação aflorar, criando possibilidades e diversão, não tendo necessidade de uma intervenção de um adulto para que seja desenvolvida a brincadeira.

Pelo olhar de Rau (2013, p. 62): “Os profissionais que buscam metodologias criativas para desenvolver seu trabalho na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental vêm observando que as crianças aprendem quando brincam, pois, a ludicidade envolve as habilidades da memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividade pedagógicas de maneira diferente e divertida”.

Com esse pensamento, o autor aponta que se um professor quiser trazer uma aula diferenciada para crianças, é essencial o uso de brincadeiras que envolvam jogos e brinquedos, que por meio destes recursos serão desenvolvidas muitas habilidades.

Enfatizando o uso do lúdico como recurso metodológico para lecionar Rau (2013, p. 143), explica que: “[...] os estudos sobre a atividades lúdicas no contexto educacional apontam que o jogo como recurso pedagógico que possibilita o desenvolvimento de determinadas áreas e a promoção de aprendizagens específicas”.

Esse pensamento leva em consideração que quando se propõe que um docente utilize um recurso como o jogo, é que dentro dessa proposta, oportunize ao aluno que além do prazer adquirido ao participar da atividade, alcance também o aprendizado didático. Portanto o planejamento de cada etapa fará com que o resultado seja satisfatório.

3 METODOLOGIA

O presente estudo desenvolveu-se a partir de uma pesquisa qualitativa, e quanto aos objetivos foi do tipo descritiva. No tocante a pesquisa qualitativa, Prodanov (2013), destaca que: “Há, na pesquisa qualitativa, uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. Tal pesquisa é descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem [...]. É comum autores não diferenciarem abordagem quantitativa da qualitativa, pois consideram que a pesquisa quantitativa é também qualitativa”.

Do ponto de vista dos seus objetivos, a pesquisa descritiva é aquela quando o pesquisador apenas registra e descreve os fatos observados sem interferir neles. Visa a descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis (Prodanov, 2013).

A presente pesquisa tratou-se de uma revisão narrativa de literatura, onde se buscou conhecer o estado atual da utilização da ludicidade como metodologia de ensino nas séries iniciais. Foram levantados pontos importantes e também uma nova perspectiva diante do tema que é de grande importância na Educação. Este tipo de revisão visa trazer uma compreensão acerca do assunto tanto para professores da área quanto para estudantes de Pedagogia.

Por fim, os dados foram levantados, analisados, descritos e discutidos, sempre com vistas a avaliar a utilização da ludicidade enquanto metodologia de ensino.

De acordo com Sampieri, Collado e Lúcio (2006,), “[...] em um estudo descritivo devemos selecionar algumas questões, além de medirmos ou coletarmos as informações sobre cada uma delas, só assim, passamos a descrever a pesquisa”.

3.1 CAMPO DE PESQUISA

Para a presente pesquisa foram utilizadas publicações em plataformas eletrônicas como o Google Acadêmico, através utilização de palavras-chave como: Alfabetização, brincadeiras, ensino, jogos, metodologias, dentre outras que serviram para a busca textual.

3.2 UNIVERSO E AMOSTRAGEM

Para a presente pesquisa foram utilizados elementos que possuem as características que serão objeto do estudo, e a amostra, ou população amostral que representem o universo amostral em questão como: monografias, dissertações, teses, artigos, além da leitura de Leis e documentos que estão ligadas diretamente ao tema.

3.3 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO

Foram incluídos no banco de dados da pesquisa, os trabalhos lidos e que tiveram significados, relevância e problemas pertinentes ao presente estudo.

Em contrapartida, foram excluídos aqueles considerados fora do contexto escolhido, assim como, aqueles publicados em idiomas diferentes do inglês e do português.

3.4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os dados colhidos foram tabulados, categorizados e quantificados, para posteriormente serem analisados e discutidos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para haver uma boa execução do lúdico nos anos iniciais na escola, o papel do professor é fundamental tendo em vista que é através de sua metodologia de ensino que a ludicidade pode ser inserida nas aulas de forma que chame a atenção dos alunos e que eles passem a agir de forma satisfatória com os professores.

Rufino (2014, p.18), argumentou que, “aprender com prazer, com envolvimento, necessita preencher o aprendiz de anseios e vontades, para então dar significado a sua aprendizagem”.

Para se atingir tal aprendizado, nos ensinou Silva (2017, p. 14) que, “devemos, investigar concepções e práticas pedagógicas de professores acerca do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, identificar o que os professores concebem por lúdico, investigar se recebem formação inicial ou continuada que subsidiem sua prática pedagógica acerca do lúdico, observar como os conteúdos de ensino são trabalhados pelos professores nos iniciais, além de verificar se o espaço físico da aula garante às crianças a aprendizagem dos conteúdos formais de ensino na perspectiva lúdica.

Segundo Vygotsky (1984, p. 25), o professor precisa pensar e agir no apoio teórico e de um agrupamento de habilidades como observação, atenção, memória, raciocínio, e outras, e que o desenvolvimento de quaisquer destas aptidões significa melhoria de todas as habilidades em geral.

No entanto, tais habilidades tornam-se fundamentais no cotidiano escolar dos anos iniciais, pois, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998, p.22): “[...]. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais”.

Além do mais, Cotonhoto et al., (2019, p. 39) defende que “[...] as práticas lúdicas constituem um recurso reconhecidamente capaz de conquistar as crianças e mediar o processo de ensino e aprendizagem”.

Miranda et al, (2012) diz que: “Nesse processo, o professor deve levar em consideração que o conhecimento do aluno está em processo de construção e, por esse motivo, deve mobilizar o aluno e utilizar metodologias adequadas para repassar seu conhecimento e preparar o estudante na busca constante pelo conhecimento”.

Mas, tais metodologias são pouco utilizadas na atualidade, deixando o método tradicional à frente da educação. Sobre esse assunto, Pinho et al, (2010), escreveu que: “No método tradicional, o professor

é considerado o proprietário do conhecimento, o qual repassa as informações sobre o conteúdo, assim como seu conhecimento do assunto aos alunos e estes devem memorizar e repetir o que lhes foi ensinado”. Nesse caso, o professor teria que mudar sua metodologia de ensino, pois, de acordo com os ensinamentos de Sá e Moura, (2008): “O professor deve ter o planejamento de suas aulas a fim de conseguir transmitir seus conhecimentos aos alunos, portanto sugerir leituras, filmes e outros meios que facilitem o aprendizado. Por outro lado, o aluno deve se interessar em ler e verificar as sugestões propostas pelo professor, interagir nas aulas, levantando questões, opinando sobre os textos e demais materiais sugeridos pelo professor, para que aprenda o conteúdo”.

Cabe ressaltar que quando se compara o método tradicional com o método lúdico de ensino, opiniões divergentes podem aparecer. Para se ter uma ideia, os métodos de ensino precisam ser repensados de forma que reflita a importância da ação educativa. Anastásio (1997, p. 97) fundamenta que “[...] embora explicitar o conteúdo seja a condição necessária ao ensino, ela não é condição suficiente, sendo necessário que o aluno realize, através das situações propostas pelo professor, a construção do conhecimento”. Rufino, (2014, p. 21), quando trabalho com esse processo em sala de aula, preconizou que “existem várias possibilidades de se utilizar o lúdico como fator motivador para as atividades pedagógicas”. Por esse motivo, a escolha de atividades que correspondam ao nível de desenvolvimento e a faixa etária que cada grupo se encontra, é um dos elementos fundamentais para que haja um retorno satisfatório das crianças com relação às atividades planejadas, no sentido de que o objetivo traçado seja alcançado.

Já Bizerra (2017, p. 14), quando estudou o papel desempenhado pelo professor quando da utilização da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, preconizou que a ludicidade muitas vezes pode ser sugerida como proposta pedagógica para o ensino de conteúdo sendo utilizada como ferramenta no processo da educação, possibilitando ao aluno uma aprendizagem que contribua para o seu desenvolvimento integral, sendo utilizado com a finalidade de atingir objetivos escolares.

No contexto da aula, é fundamental refletir sobre o uso de tais estratégias, analisando se a melhor estratégia metodológica a ser desenvolvida, reconhecendo-se atividades novas que despertem discussões acerca do uso de tais metodologias para concretizar a proposta, tornando-se o aprendizado dinâmico para educador e o educando” Rufino, (2014, p.24), também destacou que: [...]. Através de jogos e brincadeiras, a criança passa a conviver com situações que instigam a autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender mais rapidamente, uma vez que um dos objetivos do trabalho lúdico é o de auxiliar a criança a obter melhor desempenho na aprendizagem através da utilização de uma metodologia que proponha a espontaneidade e diversão. Segundo Martins (2012, p.26), “O jogo tem o poder de fazer o cérebro a pensar, trabalhando os esquemas cerebrais, ou seja, a criança constrói e reconstrói sua aprendizagem através do manuseio com os jogos.

O educador precisa conhecer o conceito de brinquedo, sua função em cada fase do desenvolvimento, bem como sua importância nas atividades em sala de aula. O brinquedo é elemento fundamental no ato de brincar. Disponibilizar brinquedos no espaço de sala de aula é oferecer condições à criança para desenvolver todas as suas potencialidades (Hendler, 2010, p. 17).

5 CONCLUSÃO

O presente tema nos remeteu a fazer uma reflexão sobre as principais estratégias metodológicas utilizadas na atualidade, assim como, o papel da ludicidade no ensino de crianças nos anos iniciais com o intuito de fornecer pontos que mostrem seu desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, pois é nesse momento que elas expressam individualmente a sua visão de mundo.

Baseando-se nessa estratégia, um dos principais recursos identificados foi o uso de jogos e brincadeiras no âmbito escolar como uma ferramenta de suporte com o intuito de potencializar o aprendizado, porém, verificou-se que ela tem sido pouco utilizada pelos professores de turmas das séries iniciais, apesar de ser uma estratégia promissora e que está à disposição dos professores.

Outros recursos como o uso de brinquedos e jogos infantis, tem sido utilizado essencialmente no ensino de crianças. É através deles que se vincula o prazer de executar brincadeiras, trazer alegria e entusiasmo, sendo assim, a criança aprende brincando. Daí a importância de não utilizar recursos pedagógicos apenas em crianças de creche, mas também ampliar seu uso para crianças maiores.

As estratégias tradicionais de ensino, onde os professores ministram seus conteúdos de acordo com aulas expositivas, ainda predominam no ensino das séries iniciais.

Outras pesquisas devem ser realizadas sobre o assunto para que se possa ter uma maior compreensão e uma visão holística do assunto abordado.

Agradecimentos

Primeiramente, gostaríamos de agradecer a Deus por estar sempre ao nosso lado nos dando força para concluir mais uma conquista em nossas vidas, e gratidão aos nossos familiares pelas várias formas de incentivo ao longo do curso.

Em segundo lugar, ao nosso orientador, o Prof. *M. Sc.*: Haroldo Camilo dos Santos, pela sua dedicação e paciência durante todo o processo, seu conhecimento e orientações foram fundamentais para o sucesso deste trabalho. Não poderíamos deixar de agradecer a professora de Trabalho de Conclusão de Curso Ana Paula da Costa, por todo o suporte que nos foi dado até aqui para a conclusão de mais uma disciplina que nos ajudará na carreira profissional.

Também gostaríamos de agradecer aos amigos e colegas de curso, que nos trouxeram motivação e inspiração ao longo desses anos. A troca de ideias e o compartilhamento de conhecimentos foram extremamente enriquecedores para o desenvolvimento deste trabalho.

Além disso, somos imensamente gratas a nossa coordenadora Claudineide Cristian de Lima e professores do curso, que não apenas transmitiram ensinamentos, mas também despertaram na gente a paixão pela área de estudo deste TCC. Seu empenho e dedicação são inspirações constantes.

Por fim, gratidão por termos conseguido concluir este trabalho onde dedicamos nosso tempo e compartilhamos nossas experiências tornando o trabalho mais completo e significativo. As contribuições das três autoras deste trabalho foram essenciais para a qualidade dos resultados apresentados.

Todas essas pessoas tornaram este TCC uma realidade e, por isso, nosso sincero agradecimento. Cada um de vocês deixaram uma marca indelével neste trabalho e em nossa jornada acadêmica como um todo.

Muito obrigado!

REFERÊNCIAS

ANASTASIO. L. G.C. **Metodologia de ensino: primeiras aproximações**. Educar. Curitiba, 1997, n.13, p. 93- 100. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40601997000100007. Acesso em: 08 nov. 2023.

ARAÚJO, Maria De Lurdes Bernadete De Sousa. **As ações dos supervisores escolares dentro do planejamento participativo**. Terezina. Fev. 2009.

BRASIL.(2017). **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 03 set. 2023.

_____. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Senado, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 05 set. 2023.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto. Brasília: MEC, v.1, 1998. Acesso em: 22 out. 2023.

BIZERRA, Eliane Teixeira Custódio. **A ludicidade na relação ensino-aprendizagem: o papel do professor de uma escola de educação infantil de castanhal-PA**, 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Pará-UFPA, Castanhal. Disponível em: https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/473/1/TCC_LudicidadeRelacaoEnsino.pdf. Acesso em: 09 nov.2023.

COLL, Cesar; MARCHESI, Alvaro; PALACIOS, Jesus. **Orientação motivacional e estratégias motivadoras na aprendizagem escolar**. Desenvolvimento Psicológico e Educacional, ed.2- Porto Alegre: Artmed, 2004.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Constr. psicopedag. São Paulo, v. 27,

n. 28, p. 37 – 47, 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cp/v27n28/05.pdf>. Acesso em: 12 set. 2023.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Rev. de divulgação técnico- científica do ICPG. Vol.1. n.4- Jan/Mar. 2004.

HENDLER, Vanícia Behenck. **O Lúdico Nas Primeiras Séries Do Ensino Fundamental**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Faculdade de educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequence=1>. Acesso em: 09 nov. 2023.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008. Acesso em: 12 set. 2023.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo brinquedo e brincadeira e a educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KIYA, Marcia Cristina da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Cadernos Programa de Desenvolvimento Educacional-PDE. Paraná, V. 2. n. 1, p. 01 – 45. Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7. 2014. Acesso em: 27 set. 2023.

KÖHLER CHAVES, D.; RIPA, R. **O papel do educador dos anos iniciais do ensino fundamental: discutindo a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem**. Recima21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 3, n. 11, p. e3112287, 2022. DOI:

10.47820/recima21.v3i11.2287. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/2287>. Acesso em: 12 nov. 2023.

MARTINS, Emerson de França. **A importância dos jogos na educação fundamental do 6º ao 9º ano na escola estadual de cabeceiras-GO**. Universidade de Brasília Faculdade de Educação Física Curso De Licenciatura em Educação Física do Programa Pró- Licenciatura - Planaltina- Df. 2012. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4611/1/2012_EmersondeFrancaMartins.pdf. Acesso em: 09 nov.2023.

MIRANDA, G. J.; CASA NOVA, S. P. C.; CORNACCHIONE JUNIOR, E. B. **Os saberes dos professores-referência no ensino de Contabilidade**. Revista Contabilidade & Finanças. São Paulo, v.

23, n. 59, p. 142-153, mai./ago. 2012. Acesso em: 08 nov. 2023.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005. Acesso em: 27 set. 2023.

PINHO, S. T.; ALVES, D. M.; GRECO, P. J.; SCHILD, J. F. G. **Método situacional e sua influência no conhecimento tático processual de escolares**. Motriz: Revista de Educação Física. Rio Claro, v. 16, n. 3, p. 580-590, jul./set. 2010. Acesso em: 08 nov. 2023

PRADONOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Casar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. Ed, Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

QUEIROZ, T. D. **Dicionário Prático de Pedagogia**. 1.ed. São Paulo: Rideel,2003. Acesso em: 22 out. 2023.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2013.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 27 ago. 2023.

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico na sala de aula — em séries iniciais do ensino fundamental**. 2014. 38f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares) — Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2014. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/5814>. Acesso em: 20 set. 2023.

SÁ, M. G.; MOURA, G. L. **A crítica discente e a reflexão docente**. Cadernos EBAPE.BR. Rio de Janeiro, v. 6, n. 4, p. 1-10, dez. 2008. Acesso em: 08 nov. 2023.

SAMPIERI, Roberto Hernández. COLLADO, Carlos Fernández. LUCIO, Pilar Baptista. **Metodologia da pesquisa**. Trad. Fátima Conceição Murad, Melissa Kassner, Sheila Clara Dystyler Ladeira; revisão técnica e adaptação Ana Gracinda Queluz Garcia, Paulo Heraldo Costa do Valle. 3.ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2006.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O Lúdico No Processo Ensino-Aprendizagem**. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação). Universidade Tecnológica Intercontinental (UTIC) Assunción-336, Revista Humanidades e Inovação, v.7, n.8 - 2020, PY. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf. Acesso em: 26 set. 2023.

SILVA, Janaina Monteiro da. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem: concepções e práticas pedagógicas de professores dos anos iniciais do ensino fundamental**. 2017, 135 f. Dissertação (mestrado) — Universidade Federal de Mato Grosso, Rondonópolis, 2017. Disponível em: https://ri.ufmt.br/bitstream/1/1942/1/DISS_2017_Janaina%20Monteiro%20da%20Silva%20%281%29Pdf. Acesso em: 01 out. 2023.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1984. Acesso em: 01 out. 2023.