

**UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA DO ALTO URUGUAI E DAS MISSÕES  
URI - CÂMPUS DE FREDERICO WESTPHALEN  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, EXTENSÃO E PÓS-GRADUAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**MARIA CRISTINA CAMPOS SARAIVA**

**A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL I: UMA  
ANÁLISE CRÍTICA DA LITERATURA**

Frederico Westphalen/RS  
2023

MARIA CRISTINA CAMPOS SARAIVA

**A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL I: UMA  
ANÁLISE CRÍTICA DA LITERATURA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – URI/Câmpus de Frederico Westphalen, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Profa. Dra. Jordana Wruck Timm.

Frederico Westphalen/RS  
2023

S2471 Saraiva, Maria Cristina Campos  
A ludicidade e a aprendizagem no Ensino Fundamental I : uma análise crítica da literatura / Maria Cristina Campos Saraiva. – 2023. 97 f.

Dissertação (mestrado) – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – Câmpus de Frederico Westphalen, 2023.

Orientadora: Dra. Jordana Wruck Timm.

1. Ludicidade. 2. Aprendizagem significativa. 3. Aprendizagem – Brincadeiras. 4. Atividades lúdicas – Crianças. I. Timm, Jordana Wruck. II. Título.

CDU 37

## IDENTIFICAÇÃO

**Instituição de Ensino/Unidade:**

Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões;  
URI - Câmpus de Frederico Westphalen/RS.

**Reitoria:**

Reitor: Prof. Dr. Arnaldo Nogaro;  
Pró-Reitora de Ensino: Profa. Dra. Edite Maria Sudbrack;  
Pró-Reitor de Pesquisa, Extensão e Pós-Graduação: Prof. Dr. Marcelo Paulo Stracke;  
Pró-Reitor de Administração: Prof. Dr. Ezequiel Plinio Albarello.

**Direção do Câmpus:**

Diretora Geral: Profa. Dra. Elisabete Cerutti;  
Diretor Acadêmico: Prof. Dr. Carlos Eduardo Blanco Linares;  
Diretor Administrativo: Prof. Me. Alzenir José de Vargas.

**Departamento/Curso:**

Programa de Pós-Graduação em Educação – Coord.: Profa. Dra. Luci Mary Duso Pacheco.

**Disciplina:**

Dissertação.

**Linha de Pesquisa:**

Formação de Professores, Saberes e Práticas Educativas.

**Orientadora:**

Profa. Dra. Jordana Wruck Timm.

**Discente:**

Maria Cristina Campos Saraiva.

MARIA CRISTINA CAMPOS SARAIVA

**A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL I: UMA  
ANÁLISE CRÍTICA DA LITERATURA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – URI/Câmpus de Frederico Westphalen, sob a orientação da Profa. Dra. Jordana Wruck Timm, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

BANCA EXAMINADORA:

---

Profa. Dra. Jordana Wruck Timm – Orientadora  
Instituição: Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões –  
URI/Câmpus de Frederico Westphalen

---

Profa. Dra. Luci Mary Duso Pacheco  
Instituição: Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões –  
URI/Câmpus de Frederico Westphalen

---

Profa. Dra. Hildegard Susana Jung  
Instituição: Universidade La Salle/UNILASALLE

Frederico Westphalen/RS  
2023

## DEDICO

Às minhas irmãs que, incondicionalmente, estiveram presentes durante toda a caminhada de estudos, dando-me forças e me encorajando a não desistir. Por acreditarem em mim sempre!

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, a Deus que me deu a vida e, por meio dela, a possibilidade de realizar mais um sonho, que é esse mestrado, dando-me condições favoráveis e me fortalecendo nos momentos difíceis que se mostraram durante os dois anos de curso, dando-me a certeza de poder ir a diante. Sou grata por tudo que me aconteceu durante toda a caminhada.

Em especial, a professora Dra. Jordana Wruck Timm, pela orientação contínua para a realização desse trabalho de pesquisa, como uma fonte de conhecimentos que me amparou nos momentos em que eu buscava mais conhecimento. Os diálogos foram além da pesquisa. MUITO OBRIGADA!

Aos meus pais e irmãs, que mesmo distantes estavam sempre presentes, apoiando-me na realização desse sonho e me amparando nos momentos difíceis durante a caminhada. GRATIDÃO!

Meus agradecimentos a todos os docentes que ministraram as disciplinas do mestrado, contribuindo na construção de mais e maiores conhecimentos e me fortalecendo nos estudos. Em especial, à professora Dra. Luci Mary Duso Pacheco, que além de professora, também é coordenadora do curso, que desde o primeiro dia de aula sempre respondeu de forma pontual às minhas dúvidas, passando-me segurança e motivação. Às professoras Dra. Luci Mary, novamente, e Dra. Hildegard, por terem aceitado compor a banca examinadora, dando suas pérolas de contribuição para enobrecer esse trabalho de pesquisa.

Gratidão aos colegas do mestrado pelo compartilhar das experiências, pelos estudos, momentos de motivação e a amizade que se perpetuará ao longo de nossas vidas.

Agradeço a IBG e a URI pela parceria e excelência do mestrado em educação ofertado, propiciando a realização desse sonho.

Obrigada!

“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.

(Lev Vygotsky)

## RESUMO

A ludicidade, compreendida como uma ferramenta didática, e sua importância e relevância em uma perspectiva de aprendizagem significativa foi tema dessa dissertação. Dessa forma, estudar a ludicidade no Ensino Fundamental I, partindo da abordagem do 'aprender brincando' e suas possíveis contribuições nesse nível de ensino foi o princípio dessa pesquisa, que se alicerçou na linha de pesquisa "Formação de Professores, Saberes e Práticas Educativas". O estudo teve como problema de pesquisa: **De que forma a ludicidade pode contribuir no processo da aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental?** E, para respondê-lo, objetivou-se **investigar, na literatura, a possível contribuição da ludicidade no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. Também foram objetivos: pesquisar a origem e o conceito da/de ludicidade e como a mesma pode ser inserida e trabalhada com a criança em prol de sua aprendizagem; discutir sobre a importância do lúdico no processo educativo e de aprendizagem; analisar, na literatura específica, o que tem sido discutido sobre a ludicidade e a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental e; inventariar as possíveis contribuições da ludicidade nessa etapa da educação básica. Metodologicamente, o presente trabalho adotou uma abordagem qualitativa, a partir de uma pesquisa bibliográfica, realizada nos bancos de dados da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPEd) e na *Scientific Electronic Library Online* (SciELO). A escolha por esses veículos de informação se deu em prol de fazer um levantamento do que vem sendo produzido e socializado na academia, considerando um dos maiores eventos, em questão de renome e destaque, na área da educação (ANPEd) e em uma das maiores e mais reconhecidas bibliotecas virtuais de revistas científicas brasileiras em formato eletrônico (SciELO). Os dados coletados nos referidos bancos foram analisados pelo viés da Análise de Conteúdo, conforme critérios estabelecidos por Bardin (2016). Como principais resultados, percebeu-se uma baixa quantidade, a nível *stricto sensu*, de pesquisas sobre a temática, considerando essa uma lacuna para a realização de outros estudos a seu respeito. Constatou-se, também, que é necessário que o profissional tenha a oportunidade de trabalhar com diferentes recursos e materiais, em momentos diversos com as crianças, em um ambiente que favoreça a expressão dessas atividades e formações, a fim de fundamentar e compreender todo esse processo. É no ato da brincadeira que a criança explora, constrói, reconhece e descobre e é nesse processo de troca de diversão e ao mesmo tempo aprendizagem que ela constitui e constrói o aprendizado com significado. Concluiu-se que, na etapa dos anos iniciais, as crianças ainda se apropriam das brincadeiras como forma de elucidar o mundo que as cerca. Por meio das atividades lúdicas é possível alcançar uma aprendizagem muito mais significativa, que poderá proporcionar à criança a capacidade de se desenvolver cognitivamente, psicomotor e socialmente. Para tanto, existe a necessidade de o professor buscar novas formas de trabalhar determinados conteúdos, de forma que a criança aprenda brincando e que esse aprender esteja vinculado ao seu meio social. Resultando na realização de um direito que caracteriza a etapa da infância, que é o direito de brincar.

**Palavras-chaves:** Ludicidade. Aprendizagem. Ensino Fundamental. Docência.

## ABSTRACT

Playfulness, understood as a teaching tool, and its importance and relevance from a meaningful learning perspective, is the theme of this dissertation. Thus, studying playfulness in Elementary School I, based on the “learning through play” approach and its possible contributions at this level of education, is the principle of this research, which is based on the line of research Teacher Training, Knowledge, and Educational Practices. The study's research problem was: **How can playfulness contribute to the learning process in the early years of elementary school?** And, to answer it, **we aimed to investigate, in literature, the possible contribution of playfulness to the learning process in the early years of elementary school.** The objectives were also: to research the origin and concept of playfulness and how it can be inserted and worked with the child in favor of their learning; discuss the importance of play in the educational and learning process; to analyze, in specific literature, what has been discussed about playfulness and learning in the initial years of Elementary School and to inventory the possible contributions of playfulness at this stage of basic education. Methodologically, the present work adopted a qualitative approach, based on bibliographical research, carried out in the databases of the National Association of Postgraduate Studies and Research in Education (ANPEd) and the Scientific Electronic Library Online (SciELO). The choice for these information vehicles was in favor of carrying out a survey of what has been produced and socialized in academia, considering one of the biggest events, in terms of renown and prominence, in education (ANPEd) and in one of the largest and most recognized virtual libraries of Brazilian scientific journals in electronic format (SciELO). The data collected in the banks were analyzed using Content Analysis, according to criteria established by Bardin (2016). The main results were that there was a low amount, at a stricto sensu level, for research on the subject, considering this a gap for carrying out other studies on it. It was also found that it is necessary for professionals to have the opportunity to work with different resources and materials, at different times with children, in an environment that favors the expression of these activities and training, to support and understand this entire process. It is in the act of playing that the child explores, builds, recognizes, and discovers. It is in this process of exchanging fun and at the same time learning that it constitutes and builds meaningful learning. It was concluded that, in the early years, children still use games as a way of elucidating the world around them. Through playful activities it is possible to have the possibility of much more significant learning, which can provide the child with the ability to develop their cognitive, psychomotor, and social development. To this end, there is a need for the teacher to seek new ways of working with certain content so that the child learns through play and that this learning is linked to their social environment. Resulting in the realization of a right that characterizes the stage of childhood, which is the right to play.

**Keywords:** Playfulness. Learning. Elementary School. Teaching.

## LISTA DE TABELAS

Tabela 01	Número total de teses e dissertações defendidas por ano.....	23
Tabela 02	Região de concentração dos trabalhos emergentes.....	24
Tabela 03	Trabalhos pesquisados no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES...	25
Tabela 04	Levantamento dos trabalhos apresentados/publicados nas reuniões nacionais da ANPEd (2003 a 2023).....	76
Tabela 05	Levantamento dos trabalhos publicados na SciELO.....	78

## LISTA DE SIGLAS

ANPED – Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação;

BNCC – Base Nacional Comum Curricular;

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior;

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil;

ECA – Estatuto da Criança e Adolescente;

ONU – Organização das Nações Unidas;

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais;

PPGEDU – Programa de Pós-Graduação em Educação;

SciELO – *Scientific Electronic Library Online*;

URI – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>19</b>
2.1	A PESQUISADORA E O OBJETO DE ESTUDO.....	19
2.2	ESTADO DO CONHECIMENTO.....	21
<b>3</b>	<b>LUDICIDADE.....</b>	<b>29</b>
3.1	DEFININDO O CONCEITO DE LUDICIDADE.....	29
3.2	O LÚDICO NO UNIVERSO DA CRIANÇA.....	38
<b>4</b>	<b>A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM.....</b>	<b>49</b>
4.1	O PROCESSO EDUCATIVO E DE APRENDIZAGEM.....	49
4.2	AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA A APRENDIZAGEM E PARA O PROCESSO EDUCATIVO.....	57
<b>5</b>	<b>PERCURSO METODOLÓGICO.....</b>	<b>67</b>
5.1	DELINEAMENTO.....	67
5.2	PROCEDIMENTOS.....	69
5.2.1	Coleta dos dados.....	69
5.2.2	Análise dos dados.....	71
<b>6</b>	<b>ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>	<b>75</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>87</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>91</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Estudar a ludicidade no Ensino Fundamental I, partindo da abordagem do ‘aprender brincando’ e suas possíveis contribuições nesse nível de ensino foi o princípio dessa pesquisa, que se alicerçou na linha de pesquisa “Formação de Professores, Saberes e Práticas Educativas”. Apesar de ainda não terem pesquisas defendidas no Programa de Pós-Graduação em Educação/URI e, tampouco, na referida linha de pesquisa sobre o tema da ludicidade, a dissertação se insere nas discussões feitas especialmente no que tange às práticas educativas e em uma determinada etapa da educação básica, que são focos das pesquisas desenvolvidas no referido Programa e Linha. Inclusive, pesquisar sobre temas que envolvem as mais diferentes etapas da educação básica possui relação com os temas que a orientadora do presente estudo pesquisa em outros trabalhos, a nível de *stricto sensu*.

Então, a partir desse viés, a pesquisa tem como tema central a ludicidade no Ensino Fundamental. Assim, é necessário revelar, em uma breve intenção da pesquisa, como as atividades lúdicas e o conteúdo curricular podem habitar o mesmo espaço na escola, de modo a proporcionar uma aprendizagem integral e significativa para o aluno, a fim de agilizar o processo de aprendizagem, que é tão importante para as crianças nessa fase do Ensino Fundamental I.

Dito isso, o estudo teve como problema de pesquisa: **De que forma a ludicidade pode contribuir no processo da aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental?** E, para respondê-lo, objetivou-se **investigar, na literatura, a possível contribuição da ludicidade no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. Também foram objetivos: pesquisar a origem e o conceito da/de ludicidade e como ela pode ser inserida e trabalhada com a criança em prol de sua aprendizagem; discutir sobre a importância do lúdico no processo educativo e de aprendizagem; analisar, na literatura específica, o que tem sido discutido sobre a ludicidade e a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental e; inventariar as possíveis contribuições da ludicidade nessa etapa da educação básica.

Para responder ao problema e atender aos objetivos propostos, o presente trabalho adotou uma abordagem qualitativa, a partir de uma pesquisa bibliográfica, realizada nos bancos de dados da Associação Nacional de Pós-Graduação e

Pesquisa em Educação (ANPEd) e na *Scientific Electronic Library Online* (SciELO). A intenção foi fazer um levantamento do que vem sendo produzido e socializado na academia, considerando um dos maiores eventos, em questão de renome e destaque, na área da educação (ANPEd) e uma das maiores e mais reconhecidas bibliotecas virtuais de revistas científicas brasileiras em formato eletrônico (SciELO)<sup>1</sup>.

Convém destacar que o estudo realizado transita por uma estrada que se desenvolve com pilares teóricos da educação, introduzindo pela conceituação até a tentativa de encontrar formas de atingir a aprendizagem integral e significativa para o estudante. Essa tentativa se fortalece por meio do diálogo entre esses três fatores importantes, que são: o lúdico; o conteúdo curricular e; os seus resultados, no que diz respeito a habitarem o mesmo espaço na escola, tendo como consequência, desenvolver as habilidades das crianças com as atividades propostas ao longo dos processos de ensino e de aprendizagem.

Essa pesquisa se mostra necessária pelo fato de se ter trabalhado muito sobre o lúdico em vários projetos e trabalhos acadêmicos e por ainda perpassar, leigamente, certa incerteza do seu propósito e funcionalidade. Nesse sentido, convém destacar que a aprendizagem, muitas vezes, é prejudicada justamente pela falta de aulas lúdicas, especialmente nesse nível de ensino, visto que o estudante nessa fase ainda é uma criança e, portanto, precisa da ludicidade e tende a responder bem diante desses estímulos. Dito isso, como forma de associar essa práxis aos conteúdos, têm-se a finalidade de verificar o benefício de proporcionar aulas mais dinâmicas e lúdicas em prol de uma aprendizagem integral e significativa para o discente.

Nesse sentido, a dificuldade na aprendizagem, comumente discutida, pode também ocorrer pela ausência de recursos digitais em sala de aula, estes notadamente têm se mostrado indispensáveis, a fim de se ter uma personalização do ensino, aprendizado ativo, flexível, desenvolvimento da autonomia, mais motivação no discente em querer aprender mais. Também é preciso contextualizar a passagem por um contexto pandêmico (em virtude da COVID-19), em que o meio digital foi o único formato para que a educação escolar não parasse e, nesse meio, o lúdico, muitas vezes, foi esquecido ou deixado de lado. Isso ocorreu não necessariamente de forma proposital, mas por falta de preparo e tempo hábil para saber lidar com essa

---

<sup>1</sup> Maiores informações sobre o percurso metodológico estão disponíveis no quinto capítulo.

situação e formato. Com esse cenário, estes recursos digitais têm se tornado cada vez mais presentes no cotidiano das crianças, porém, aqui não se almejou aprofundar esse viés, apenas como forma de contextualizar o cenário que fez/faz parte do contexto histórico/temporal do período no qual a dissertação foi escrita e em busca de possíveis sugestões para tornar as aulas mais atrativas e interessantes, do ponto de vista de uma aprendizagem significativa, seja ela no contexto remoto e/ou presencial.

Quando a criança tem acesso a essas possíveis sugestões de aulas mais criativas e lúdicas ela poderá desenvolver suas habilidades cognitivas, afetivas e psicomotoras, que serão acionadas, de forma que possa ser proporcionada uma aprendizagem integral. Porém, para que tudo isso seja possível, são necessários investimentos e preparo do profissional para atuar nesse contexto. Desta forma, cabe às instituições públicas ou privadas (secretarias de educação, institutos, faculdades) ofertar *lives*, palestras, oficinas, minicursos, bem como, enfatizar o grande arsenal de livros, revistas, *sites*, jogos pedagógicos, artigos e outros meios de publicidade que produzem trabalhos relacionados com o lúdico, para que os professores possam pesquisar e buscar materiais de fácil acesso, que podem contribuir com a prática docente. No âmbito da educação, a proposta do lúdico é proporcionar uma aprendizagem que tenha significado para a criança, contextualizando os conteúdos com o seu mundo, dando sentido ao que está aprendendo, ou seja, algo mais próximo a realidade do educando, considerando suas vivências, sem necessariamente o uso de outros recursos para tal.

Primordialmente, faz-se pertinente declarar que se entende como lúdica toda atividade divertida, relaciona-se a 'jogo', brinquedo e recreação. É indispensável reconhecer todas essas definições como pontos importantes e necessários no desenvolvimento e na formação da criança no Ensino Fundamental I. Sobre brincadeiras lúdicas, Santos (2002, p. 12) menciona que:

São consideradas lúdicas as brincadeiras que proporcionem a participação plena, onde a criança possa interagir com o outro e com o meio e que possa desenvolver seu pensamento e o sentimento integrado a ação, o pensamento e o sentimento. Para isso, o professor deve oferecer, nas aulas de recreação, jogos ou outras atividades que possibilitem à criança alcançar uma dinâmica de integração com o grupo.

Já sobre o brinquedo, Kishimoto (2002, p. 23) esclarece que ele é “[...] entendido como objeto, suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança, com seu nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização”. Compreende-se, então, que o brinquedo se faz necessário na realização da brincadeira, conseqüentemente, ajusta-se a criança, desenvolvendo o afetivo, o psicomotor e a cognição, de modo a propiciar um significado à criança, deixando-a livre para a criação de histórias e possibilidades de como usá-lo. Na prática, podemos vislumbrar quando as crianças estão brincando livremente, elas associam, imitam acontecimentos, ações do dia a dia em suas brincadeiras, ou seja, a brincadeira se mostra espelho de todas as experiências da vida real daquela criança.

É de suma importância destacar que o lúdico é favorável e instiga o pensamento criador da criança, já que “Na atividade de jogo, a inteligência, sob todos os aspectos, é altamente estimulada e a própria linguagem se torna mais rica, pela aquisição de novas formas de expressão” (ALMEIDA, 2008, p. 27). O jogo, por exemplo, contribui para que a criança apresente um vocabulário mais aguçado e mais facilidade na comunicação social. A presente pesquisa, como tantas outras, mostra que o lúdico colabora positivamente nessa interação, em que a criança ao mesmo tempo que brinca, a sua criatividade aflora e isso possibilita o acesso a aprendizagem em seus diferentes campos, como o social, cognitivo etc.

Pensando assim, é importante que o docente do Ensino Fundamental I inclua, nos conteúdos curriculares atividades lúdicas, fazendo a junção da brincadeira, do brinquedo, do jogo e do lúdico com o desenvolvimento afetivo, psicomotor e cognitivo da criança, de modo a proporcionar uma aprendizagem integral e significativa para o aluno. Pode-se dizer que o lúdico é uma ferramenta muito importante no desenvolvimento da criança. Ela interage com o meio e entende o sentido do que vive e sente, fortalecendo a autonomia e dando sentido à vida. Neste contexto, fica evidente que sem o lúdico essa autonomia e a interação com o meio dificultam o desenvolvimento sociocognitivo da criança. Parece óbvio, mas preocupa saber que na realidade essa ferramenta nem sempre é contemplada junto aos conteúdos curriculares.

Como bem nos assegura Kishimoto (1994), pode-se dizer que o aprendizado se desenvolve mais rápido com o auxílio das brincadeiras. Quando a criança se depara com o conteúdo curricular ela fica um pouco perdida no seu entendimento, mas com as atividades lúdicas como o jogo, a criança se sente mais segura e, posteriormente, o aprendizado flui. Isso é perceptível quando lhe é exigido o uso de suas faculdades mentais para que interprete, de forma explícita ou implícita, as regras que o jogo requer/disponibiliza (KISHIMOTO, 2002). Será que, com tantos estudos e teóricos defendendo o poder do lúdico na aprendizagem ainda teremos dúvidas sobre o seu desempenho no aprendizado das crianças? Crê-se que esse tema não só é de fundamental importância para os profissionais da educação, como também é indispensável na construção de um conceito sobre jogos lúdicos no desenvolvimento integral do estudante.

Miranda (2013) defende que há muitos valores agregados ao jogo, os quais nem sempre são evidentes no ambiente escolar. O autor deixa nítido que os diversos conceitos sobre o jogo e suas vivências precisam estar em foco nas realidades das instituições e isso é fundamental para entender o que o jogo pode proporcionar no desenvolvimento da criança. O que importa é que é preciso estimular a capacidade de criação das crianças constantemente, para que possa haver uma transformação no seu comportamento e na comunicação. Essa é uma tarefa que proporciona à criança o conhecimento sobre seus diversos sentimentos e como lidar com eles. Vê-se, pois, que estes estão dentro de si. É preciso ressaltar que, por meio das brincadeiras, as crianças têm a capacidade de se envolver no mundo, imaginando seus desejos de como o mundo seria do seu jeito. Desse modo é que consegue externalizar seus sentimentos, que infelizmente, com argumentos, fica impossibilitada de expor.

Fica evidente, dessa forma, que o lúdico tende a ser favorável para a autoestima do discente, melhorando o seu desempenho em se autoafirmar como um ser humano íntegro. Geralmente, as brincadeiras vêm ao encontro da criança como possibilidade de que a ela consiga interagir e explorar com o/no mundo, dando-lhe suporte para enfrentar a si mesma e se relacionar em e com a sociedade.

Para finalizar essas breves palavras introdutórias, convém destacar (para situar o leitor e a leitora) que a pesquisa está dividida, além da introdução (capítulo 1), em mais seis capítulos (totalizando sete espaços de discussão). No segundo capítulo,

apresenta-se a justificativa para a realização do estudo, tanto a nível pessoal, quanto a nível acadêmico por meio do estado do conhecimento. No terceiro capítulo está abordada a origem e o conceito da/de ludicidade e como a mesma pode ser inserida e trabalhada com a criança em prol de sua aprendizagem. O quarto versa sobre a importância do lúdico no processo educativo e de aprendizagem. O quinto aborda o percurso metodológico da pesquisa. O sexto apresenta o capítulo de análise e discussão dos resultados, no qual se analisou, na literatura específica, o que tem sido discutido sobre a ludicidade e a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental e inventariou as possíveis contribuições da ludicidade nessa etapa da educação básica. E, por fim, no sétimo estão tecidas as considerações finais sobre o trabalho feito, bem como, ao final, estão listadas as referências utilizadas ao longo da dissertação.

## 2 JUSTIFICATIVA

Neste segundo momento do trabalho, apresenta-se a justificativa pela qual o presente estudo foi desenvolvido, o qual é feito em duas instâncias. Na primeira, justifica-se de forma pessoal, a motivação da pesquisadora em desenvolver a pesquisa com a temática apresentada/defendida. Já na segunda, apresenta-se o estado do conhecimento como forma de justificar academicamente a pertinência de ter realizado a pesquisa sobre determinado objeto/tema de estudo.

### 2.1 A PESQUISADORA E O OBJETO DE ESTUDO

De forma pessoal<sup>2</sup>, pesquisar o lúdico é entrar em um mundo de fantasias e boas lembranças, pois tem muito a ver com as experiências vividas durante toda a minha infância. Na minha infância, a brincadeira e o jogo sempre estiveram presentes nas horas vagas, ao ar livre, na escola e com os amigos. Brincar na rua, em casa ou na escola me fazia muito feliz e as brincadeiras sempre me dava a sensação de que o tempo corria mais depressa e que no momento da interação com o brinquedo e a socialização com os colegas a minha imaginação flutuava em sonho e realidade, fazendo com que tudo fosse possível de realizar. As músicas que cantávamos na hora do recreio eram entoadas com muita expressividade, pois sabíamos que já se aproximava o momento de fazermos o lanche e ficarmos mais próximos dos colegas, a fim de fazer um grande 'piquenique'. Essas reflexões me fazem perceber a possibilidade que o lúdico favorece e desenvolve na mente de uma criança e que o prazer e a aprendizagem estavam interligados, não sendo vistos como 'coisas' separadas, ao contrário, ambos estavam inseparáveis.

Pensando bem, por que não existir essa interação do prazer em aprender com o uso de metodologias lúdicas? Dando sequência ao meu estudo, no Ensino Fundamental percebi que as brincadeiras e as aulas lúdicas eram mais escassas, sinto a sensação de que talvez não tenhamos sido mais crianças e, conseqüentemente, a aprendizagem não era mais tão fácil e prazerosa, exigia-se um pouco mais de atenção, refletindo uma educação bancária, conforme defende Paulo Freire (1974). As atividades se desenvolviam por meio de muitas cópias e

---

<sup>2</sup> Permito-me aqui, escrever na primeira pessoa do singular, por se tratar de particularidades e singularidades minhas, enquanto pesquisadora e profissional atuante na área.

decoração/fixação de conteúdos. Experiências práticas e lúdicas não tinham muito fundamento, pois se tinha que cumprir uma sequência de conteúdos.

Ao iniciar o Ensino Médio (Magistério), percebi nos estudos, em grandes teóricos, a possibilidade de trabalhar com as crianças os conteúdos com um diferencial agregado ao lúdico, fazendo uma ligação para que houvesse uma aprendizagem significativa. Nos estágios os professores instigavam as 'normalistas'<sup>3</sup> a planejarem suas aulas sempre com jogos. Essas vivências me trouxeram a paixão pelo lúdico. No Ensino Superior (Licenciatura em Pedagogia) as abordagens de leitura, estudo e estágio só aumentaram a ousadia em vivenciar a ludicidade com as crianças. Na época já lecionava no Ensino Fundamental e a percepção de juntar o brinquedo ao aprendizado fazia com que meus alunos interagissem mais nas aulas e tivessem resultados melhores sem muito esforço aparente, assim, eles se sentiam protagonistas da realidade, motivá-los a aprender determinado conteúdo brincando era uma forma de os conduzir a um resultado mais rápido, que é o aprender.

Sobre o trabalho com a ludicidade, esse tema me seguiu também nas especializações e é espelho da presente pesquisa. Atualmente, atuando em creche, concursada da rede Municipal de Educação da cidade de Alto Garças/MT, mas já com uma trajetória de mais de 15 anos de ensino, sinto a necessidade predominante da ludicidade em sala, essa ferramenta ainda me inquieta, pois entendo que existe um campo de estudo mais aprofundado a ser explorado sobre o lúdico, que ainda apresenta muitas opiniões divergentes entre os profissionais da educação. Esta ferramenta traz a possibilidade de haver uma aprendizagem de forma prazerosa e desenvolver o processo de cognição, imaginação e socialização. Ao dissertar acerca do lúdico, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) destacam que a criança, ao se socializar, usa de sua criatividade e conseqüentemente se torna inteira, protagonista de seu próprio conhecimento (BRASIL, 1997).

Além de todo esse histórico sobre o lúdico na minha vida acadêmica e em sala de aula, mantive o interesse em dar continuidade ao tema nesta pesquisa a nível de mestrado. Nesse sentido, percebo que não é um tema que inquieta somente a mim, prova disso são os resultados vislumbrados no estado do conhecimento, apresentado

---

<sup>3</sup> As normalistas eram as mulheres que cursavam o Curso Normal, também conhecido como Magistério de 1º grau ou Pedagógico, sendo um tipo de habilitação para o magistério nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

a seguir. No entanto, apesar de o tema ser tão pesquisado, pode observar maior alcance nas pós-graduações *lato sensu* e, em menor número no *stricto sensu*, podemos ver esses resultados a seguir.

## 2.2 ESTADO DO CONHECIMENTO

Já como forma de justificar academicamente, apresenta-se o Estado do conhecimento a respeito da ludicidade e aprendizagem no Ensino Fundamental. Para tanto, buscou-se pesquisar, selecionar e analisar trabalhos relacionados ao tema em questão, com o propósito de identificar a singularidade da pesquisa aqui proposta.

A fim de saber como se dá a ludicidade e a aprendizagem no Ensino Fundamental, buscou-se produzir este estado do conhecimento, tendo o foco em descrever sobre as pesquisas encontradas na busca em determinados bancos de dados, os quais serão tratados na sequência. Apurou-se estudos de dissertações e teses no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), valendo-se do recorte temporal dos anos de 2017 a 2021. Salienta-se, além disso, que a pesquisa, como um todo, foi efetivada no intervalo de janeiro de 2022 a dezembro de 2023, desta forma, almeja-se futuramente retornar nesses bancos e assim deixar exposta a produção emergente para esse estado do conhecimento nos últimos cinco anos. Busca-se, portanto, analisar estudos que reúnem conteúdos afins ao tema de pesquisa da mestranda.

### **Definição dos descritores e procedimento da coleta dos dados**

Ao desenvolver o presente trabalho de pesquisa, salienta-se que houve a intenção em buscar pesquisas já feitas sobre a temática em questão. Essa busca, do tipo Estado do Conhecimento, foi realizada com o propósito de justificar a pertinência da realização da pesquisa ora proposta. Essa justificativa se faz necessária para demonstrar que esse tema é de interesse da academia, afinal, existem pesquisas realizadas sobre a temática, mas ao mesmo tempo, não existe nenhuma pesquisa exatamente com o mesmo viés da presente pesquisa. Ou seja, ela demonstra o que se aproxima e o que se distancia desta dissertação, apresentando o que já se tem produzido e publicado até o momento.

Essa busca ocorreu por meio de palavras-chave/descriptores que possuem relação com a temática da pesquisa, no Catálogo de Teses e Dissertações CAPES. Esse catálogo abrange trabalhos de todos os estados da Federação, o que o torna decisivo e muito procurado por quem está cursando pós-graduação no país. A busca foi realizada no dia 23 de março de 2022, sendo que os resultados encontrados nessa data foram salvos para análise posterior. Optou-se pelo recorte das pesquisas realizadas nos últimos 5 anos disponíveis no catálogo, ou seja, de 2017 a 2021.

### **Seleção e análise**

Buscou-se trabalhos acadêmicos que continham temática relacionada a pesquisa da mestranda. Procurou-se seguir uma sequência lógica da seguinte forma:

1) Inserindo o descritor: “lúdico” AND “aprendizagem” AND “Ensino Fundamental” no painel de busca no Site da CAPES;

2) Dessa busca, com o referido descritor, emergiram 339 trabalhos, dos quais:

- 22 foram defendidos a nível de Doutorado;
- 165 a nível de Mestrado;
- 140 a nível de Mestrado profissional;
- seis a nível Profissionalizante e;
- seis não estavam vinculados a nenhum tipo de formação.

3) Em posse desse montante, utilizou-se os seguintes refinamentos:

- Tipo: Mestrado Acadêmico e Doutorado;
- Grande área do conhecimento: Ciências humanas;
- Área do Conhecimento: Educação;
- Anos: 2017 a 2021.

4) Com os refinamentos emergiram 32 trabalhos, dos quais se fez uma primeira leitura pelos títulos. Nessa primeira leitura, nove trabalhos pareciam ter relação com a pesquisa ora proposta, os demais já foram descartados nessa etapa. Após, procedeu-se a leitura dos resumos dos nove trabalhos selecionados pelo título. Na leitura dos resumos, percebeu-se que seis deles não possuíam relação com a busca, selecionando-se, assim, três trabalhos para leitura na íntegra, que estavam mais vinculados com a temática proposta. Destes três trabalhos

selecionados, fez-se a leitura da introdução, do método e das conclusões, os quais vão compor o presente estado do conhecimento.

Convém destacar que, além do descritor “lúdico” AND “aprendizagem” AND “Ensino Fundamental”, tentou-se outra combinação, substituindo o “lúdico” por “ludicidade”, ficando: “ludicidade” AND “aprendizagem” AND “Ensino Fundamental”, na qual, com a adoção dos mesmos refinamentos aqui apresentados, emergiram 24 trabalhos, sendo selecionados cinco deles pelo título, os quais se repetiram dentre os nove selecionados com a busca oficial, que aqui está sendo apresentada.

A partir da pesquisa realizada no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, puderam ser encontrados os seguintes resultados quantitativos, ilustrados na Tabela 01, na sequência.

Tabela 01 – Número total de teses e dissertações defendidas por ano.

ANO	Número de trabalhos encontrados (com refinamentos)		Número de trabalhos selecionados pelo título		Trabalhos selecionados	
	M E	DO	ME	DO	ME	DO
2017	8	1	2	-	1	-
2018	8	-	3	-	1	-
2019	5	1	2	-	1	-
2020	2	2	-	1	-	-
2021	2	3	-	1	-	-
TOTAL	2 5	7	7	2	3	0
	3 2		9		3	

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

A partir da Tabela 01 é possível notar maior concentração de trabalhos defendidos nos anos 2017 e 2018, seguidos por 2019, bem como, mais pesquisas foram defendidas a nível de Mestrado do que Doutorado. Percebeu-se também uma maior concentração de pesquisas defendidas nas regiões Sudeste, Sul, Nordeste e Centro-Oeste, respectivamente, como pode ser observado na Tabela 02.

Tabela 02 – Região de concentração dos trabalhos emergentes

<b>Região</b>	<b>Total</b>	<b>%</b>
Nordeste	5	16%
Norte	2	6%
Sudeste	6	19%
Sul	10	31%
Noroeste	2	6%
Centro-Oeste	5	16%
Centro-Leste	1	3%
Sudoeste	1	3%
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100,00</b>
		<b>%</b>

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

### **Análise dos trabalhos selecionados**

Apresentados os dados quantitativos, passa-se agora para uma análise qualitativa dos três trabalhos selecionados. Ressalta-se que a seleção dos trabalhos ocorreu em virtude da íntima aproximação/relação do já produzido com a pesquisa ora proposta. A partir da leitura e análise do resumo, introdução, método e conclusão de cada um desses três trabalhos, buscou-se observar no que cada uma destas pesquisas podia contribuir e se possuíam relação com o objeto e objetivo desta pesquisa, bem como, averiguar possíveis desencontros, ou melhor, no que se distanciam desta dissertação. Como indicado anteriormente, buscou-se, por meio desse estudo do estado do conhecimento, justificar a pertinência da execução da presente pesquisa, validando a temática como sendo de interesse da academia científica, mas demonstrando especificidades ainda não trabalhadas em outros estudos defendidos anteriormente. Dito isso, os trabalhos selecionados foram três, todos em nível de mestrado, defendidos nos anos 2017, 2018 e 2019, conforme Tabela 03.

Tabela 03 – Trabalhos pesquisados no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES.

<b>AUTORIA</b>	<b>ANO (DEFESA)</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>TIPO DE PESQUISA</b>	<b>NÍVEL</b>
Janaina Monteiro da Silva	2017	“Lúdico no processo de ensino e aprendizagem: concepções e práticas pedagógicas de professores dos iniciais do Ensino Fundamental”	Qualitativa	Mestrado
Mônica Regina Colaco dos Santos	2018	“Dimensões lúdicas: prescrito, ensinado e vivido”	Qualitativa e estudo de caso	
Emanuela da Silva Soares	2019	“A ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental: docência em questão”	Qualitativa	

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

O primeiro trabalho analisado, intitulado “Dimensões lúdicas: prescrito, ensinado e vivido”, de autoria de Mônica Regina Colaco dos Santos, foi defendido em 2018, pela Universidade de Brasília. Neste trabalho, identificou-se que a autora buscou relacionar o lúdico nas práticas pedagógicas no primeiro ano do Ensino Fundamental no ambiente escolar, a partir dos conteúdos curriculares. Sendo uma pesquisa qualitativa e estudo de caso, fez ênfase à prática no Ensino Fundamental, narrando experiências lúdicas na escola. Teoricamente, ancorou-se, sobretudo, em Borba (2006, 2007), Kishimoto (2001) e outros. Então, com base na abordagem teórica e metodológica, acredita-se que esse trabalho pode contribuir muito para o desenvolvimento da presente pesquisa. Segundo a autora, “[...] nas vivências dos estudantes, podemos apreender que eles têm grande prazer em aprender brincando, o que indica que a ludicidade é parte integrante do sujeito” (SANTOS, 2018, p. 15). Tal afirmativa indica que a própria criança estabelece uma relação íntima com as brincadeiras, as quais lhes proporcionam prazer.

O segundo trabalho analisado se refere a uma dissertação, de autoria de Janaina Monteiro da Silva, intitulada “Lúdico no processo de ensino e aprendizagem: concepções e práticas pedagógicas de professores dos iniciais do Ensino

Fundamental”, defendida em 2017, pela Universidade Federal de Mato Grosso. Esse trabalho foi guiado por metodologia comunicativa e investigativa, com uma abordagem qualitativa. O trabalho procurou pesquisar concepções e práticas pedagógicas acerca do lúdico no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola pública municipal na cidade de Rondonópolis/MT.

A autora buscou responder a seguinte questão: “Quais as concepções e práticas pedagógicas que os professores dos anos iniciais têm acerca do lúdico no processo de ensino e aprendizagem?”. Este questionamento instigou a refletir também sobre como o professor vê e entende o lúdico, já que ele (o lúdico) não é muito inserido nas práticas pedagógicas do professor nesse nível de ensino, por falta de formação, preparo ou mesmo informação. Do senso comum, o lúdico ainda é visto por muitos como algo para tomar tempo da aula, nem sempre estando atrelado a um objetivo ou fim pedagógico.

Finalmente, no trabalho de Emanuela da Silva Soares, intitulado “A ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental: docência em questão”, defendido a nível de mestrado em 2019, pela Universidade Federal Rural de Pernambuco, o foco principal foi o papel da ludicidade na prática docente e as contribuições que o lúdico proporciona no desenvolvimento integral da criança no Ensino Fundamental, em uma escola municipal na cidade de Cajazeiras/PB. Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo. Em sua dissertação, a autora afirma que “Pensar a criança como um ser que está em constante desenvolvimento, requer uma compreensão da realidade na qual ela está inserida, preocupando-se em formar cidadãos inventivos, criativos e capazes de criticar o mundo que a cerca” (SOARES, 2019, p. 08). Acredita-se justamente nisso, a ludicidade é capaz de proporcionar isso na e para a criança, a partir do momento que as atividades realizadas por ela tenham o lúdico como ferramenta principal em seu desenvolvimento.

Em meio a tantos estudos relacionados ao tema da presente pesquisa e, sobretudo os três trabalhos selecionados para essa discussão e para serem o aporte e a justificativa do presente estado do conhecimento, é de suma importância destacar a grande contribuição que eles trouxeram para a construção do presente trabalho. Além da contribuição a nível teórico, de auxiliar a pensar, definir e construir conceitos, além de ampliar o aporte referencial, contribuindo ainda para justificar a

pertinência da realização do estudo aqui proposto. Nesse sentido, por já existirem pesquisas sobre essa temática, demonstra-se que o tema não é algo aleatório e incipiente, ele é de interesse da acadêmica científica. Ao mesmo tempo, justifica-se por, mesmo já tendo pesquisas sobre a tal temática, o viés pretendido com a execução do presente trabalho foi/é outro.

O primeiro texto selecionado foi com base em um estudo de caso em outro estado/região do País. O segundo e o terceiro são conduzidos por um viés comunicativo e participativo, que observa e dá voz aos participantes da pesquisa. O segundo, inclusive, teve coleta realizada no mesmo estado da presente pesquisa. Apesar de semelhanças e de muito poderem contribuir com o que aqui está sendo proposto, a principal diferença e originalidade está no fato do aprofundamento teórico, trazendo à tona novas leituras, as quais compreendem também o período pré, durante e pós-pandêmico, bem como, apesar de não dar voz diretamente aos participantes envolvidos, propõem-se a fazer uma análise dos trabalhos que foram produzidos a respeito da temática em um dos maiores eventos da área de educação, o qual é organizado pela Associação Nacional de Pós-Graduação da área, a ANPEd e em uma das maiores bibliotecas virtuais de revistas científicas em formato eletrônico, a SciELO.

Conforme Kochhann (2021, p. 15), “O movimento real e concreto do conhecimento humano, independente do período histórico, permite inferir que o homem sempre produziu ciência”. O autor quis dizer que diante de tempos históricos diferentes a produção científica sempre esteve presente. Refletindo sobre os textos mencionados, conclui-se que a ludicidade e o lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental apresenta ainda eixos que devem dar continuidade a novos trabalhos de pesquisa, isso significa que o tema ainda permite futuras pesquisas relacionadas à temática. Refere-se, assim, a necessidade de os profissionais da educação terem um olhar mais crítico e de valor ao inserir o lúdico em suas práticas pedagógicas em sala de aula. Como contribuição no ensino e na aprendizagem das crianças em todas as suas fases, anos e etapas.

É preciso considerar que, diante dos trabalhos emergentes, selecionados e já analisados, houve grandes semelhanças em seus conteúdos para o que se pretendia nesta pesquisa. Cita-se alguns pontos relevantes, no que concerne a historicidade e

origem da ludicidade, pensadores e teorias que discutem sobre o tema, como se dá a prática e a influência da ludicidade inseridas nas atividades no Ensino Fundamental. Por outro lado, detectamos outros pontos que divergem do foco dessa pesquisa, pois objetivaram expressar como os professores entendem o lúdico em sua prática docente, analisar a inserção do lúdico em documentos de instituições escolares, introdução do lúdico nas formações continuadas de professores, pesquisas de campo e o lúdico trabalhado em disciplinas específicas.

A linha de raciocínio na qual essa pesquisa se encaminhou é não só entender o lúdico como o 'brincar por brincar', considerando essa prática como essencial na vida da criança. Kishimoto (2017) afirma que as brincadeiras devem ser uma permanência no dia a dia da criança e que, mesmo a criança brincando livremente, sem aparentemente ter uma relação direta com algum tipo de aprendizagem, ocorre sim a experiência de aprender, ao mesmo tempo que o lúdico se faz presente. O propósito da pesquisa aqui apresentada foi/é reconhecer o que tem sido socializado, de forma mais instantânea/rápida sobre o tema em um dos maiores eventos da área da educação (ANPEd) e em um dos maiores acervos de revistas científicas (SciELO), para que, em posse desses dados, possa ser vislumbrado o que tem sido discutido sobre a ludicidade e a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a nível científico, e inventariar as possíveis contribuições da ludicidade nessa etapa da educação básica.

### 3 LUDICIDADE

Esse capítulo, de caráter teórico, está subdividido em dois momentos, o primeiro aborda o conceito e as definições de ludicidade, ancorado em autores clássicos e contemporâneos da área, visando demarcar a posição e o conceito adotado para a pesquisa. Já o segundo discorre sobre o lúdico no universo da criança, trazendo a infância como *lócus* da interpretação.

#### 3.1 DEFININDO O CONCEITO DE LUDICIDADE

Este capítulo apresenta a origem e o conceito de ludicidade. A ludicidade proporciona uma experiência de alegria, prazer, descontração e brincadeira, em conformidade com esse pensamento sobre o lúdico, o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) destaca que ele “se origina do latim *ludus* e tem o significado original associado à brincadeira, ao jogo, ao divertimento” (BRASIL, 2012, p. 14). Na concepção de Bacelar (2009, p. 13):

Tenho defendido a compreensão de que ludicidade é uma experiência interna do sujeito; uma experiência plena, onde o sujeito se encontra inteiro, sem divisões. Prazer e alegria são experiências residentes no sujeito. Acrescentando que tenho dito, também, que uma experiência lúdica é uma experiência interna de inteireza do sujeito. Está lúdico quando está pleno.

Sendo uma experiência peculiar a cada indivíduo, vivenciar o lúdico proporciona a sensação de estar em um momento em que não se sente a ausência de outros fatores que leve a sair dessa experiência mágica e imaginária, que deixa se compenetrar, concentrar-se e ao mesmo tempo estar perplexo diante do prazer que a brincadeira pode proporcionar, dando essa sensação de completude.

Sendo assim, quando a criança está brincando seu mundo interior aflora, enquanto, externamente, o que a rodeia não possibilita uma interferência concreta. Ela geralmente se sente completa no seu mundo imaginário. Essa sensação lhe dá tanto acolhimento e abertura que se processa de forma harmoniosa. Esse sentimento de inteireza e de completude nas experiências lúdicas que as crianças demonstram são consideradas como ‘plenitude da experiência’, como a máxima expressão possível da não divisão entre pensar/sentir/fazer, seguindo assim a linha de pensamento de Luckesi (2002). O autor enfatiza a prática do lúdico relacionada a uma

completude de sensações, que permitem ao indivíduo estar íntegro e não se abrir a outras atividades, diferentes daquela do momento.

Toda atividade lúdica está relacionada ao jogo, ao prazer e, conseqüentemente, ao envolvimento com a brincadeira. Por esse ângulo, entende-se que a criança tem a flexibilidade de se envolver com seus jogos e brincadeiras dando um novo sentido a elas, sendo verdadeiramente reflexo do seu mundo infantil, no seu entendimento próprio de brincar e de como ela apreende as informações, dados e esclarecimentos, que são promissores de um novo aprendizado, capaz de flexibilizar toda uma estrutura da qual a criança, outrora, não tinha acesso. O aprender se torna cada vez mais interessante e significativo. Em uma troca constante de ideias e sentimentos que perpassam em vários estágios, vivenciando o que já passou, sentindo prazer no presente e visualizando um futuro. Quando todos estão engajados entre si, encontra-se a união de todos os elementos já citados, que conceituam o lúdico.

Isso leva a abordar que, segundo Bacelar (2009, p. 25), “Essas atividades serão mais prazerosas se forem consideradas e respeitadas as emoções, os sentimentos e as necessidades das crianças quando estão vivenciando as propostas trazidas pelo educador”. Ou seja, toda a atividade lúdica está verdadeiramente relacionada às questões sociais, emocionais, psicológicas e individuais de cada sujeito.

A origem do lúdico na história é bastante antiga. Na Antiguidade, o brincar fazia parte não só da vida diária das crianças, mas também dos adultos, pois o tempo do trabalho não era tão longo como nos tempos atuais. Conforme Almeida (2008), povos antigos, como os romanos, praticavam os jogos (os primeiros jogos eram corridas a cavalo realizadas em circos; jogos circenses - *ludi circenses*), posteriormente, vieram a se tornar parte dos festivais os espetáculos com animais selvagens (veações - *venationes*) e atuações teatrais (jogos cênicos - *ludi scaenici*), no intuito de ensinar aos mais novos as regras da sociedade, de como deviam vivenciar os valores nas relações sociais, sendo orientados pelos adultos que possuíam uma vasta experiência e que podiam os auxiliar nessa jornada. Já para os gregos, sabe-se que a educação na antiguidade se utilizava de jogos e brincadeiras para formar os futuros cidadãos, mas isso ocorria somente com os meninos, já que se tratava de uma sociedade

patriarcal e tradicional, na qual as mulheres não eram consideradas cidadãs (Aguilar, 2006).

Isso quer dizer que o jogo os unia cada vez mais, é relevante descobrir que a ludicidade não é um tema atual, mas que, na prática, ela já vinha sendo vivenciada por muitos anos. Na visão da igreja, que era responsável pela educação da sociedade naquela época e presava por um ensino rígido, o lúdico não era bem aceito. Ao contrário dessa realidade, o lúdico possibilita a vivência dos jogos e sua prática no dia a dia transforma a realidade da aprendizagem, que vai além do estudo teórico, pois desenvolve a criatividade, “[...] meio de educação tão estimável quanto o estudo” (Ariès, 1978).

A partir desse contexto, veio a ideia de reestabelecer a prática dos jogos pelos jesuítas, como sendo indispensável no processo de aprendizagem. Contribuindo assim na mudança de comportamento. De acordo com a linha de pensamento dos jesuítas, a importância da prática do lúdico proporcionava uma grande quantidade de aprendizagens em diferentes níveis (Kishimoto, 1994).

Nesse contexto, fica evidente que o brincar, na atualidade, tornou-se um desafio por conta do grande atrativo dos *sites*. O mais preocupante, contudo, é constatar que as brincadeiras diminuíram em um percentual significativo, devido ao ‘processo de modernidade’ em geral. Não é exagero afirmar que as crianças estão mais voltadas as redes sociais e *sites* de jogos (a busca pelo que é atrativo e proibido), em todo esse processo ocorreu a necessidade de as escolas resgatarem, em seus projetos escolares, as brincadeiras. Assim, preocupa o fato de que a família pode ter contribuído para que as crianças tenham se afastado das brincadeiras ao ar livre, isso porque as redes sociais prejudicam, até certo ponto, o desenvolvimento da aprendizagem, quando seu uso é feito sem cautela, sem controle, sem intencionalidade.

O afastamento das crianças das brincadeiras se justifica, em parte, pelo aparecimento da *internet* e o quanto ela os influencia. Apresentando jogos e outras atividades similares com muita criatividade, já que, em contrapartida, a brincadeira livre vai exigir da criança a sua criatividade. Isso, por outro lado, traz graves consequências para o cognitivo nas crianças, como por exemplo, a criatividade da criança não será bem desenvolvida quando envolvida nos jogos eletrônicos, pois

estes já são criados de forma a incitar a criança a obedecer a comandos enquanto joga.

Abordando o tema nacionalmente, entre o sentido e o significado das palavras que se relacionam ao lúdico, destaca-se o jogo, a brincadeira e o brinquedo como sendo interpretadas sem diferenciação de uma para outra, mostrando que ainda predomina um só entendimento sobre o estudo do lúdico, o que realmente ele representa (Kishimoto, 2007). Por outro lado, destaca-se também que, historicamente, o jogo possui uma representação simbólica ou mesmo um significado que depende de todo um período vivido em cada sociedade, com características próprias de sua época (Borba, 2007).

Pode-se conceituar o lúdico como sendo uma estratégia pedagógica que, por sua vez, poderá ser inserida junto aos conteúdos diários para que o educador possa trabalhar com as crianças. Essa didática dá prazer às crianças e ao mesmo tempo possibilita uma aprendizagem significativa. O brinquedo contribui significativamente no desenvolvimento cognitivo da criança. Ou seja, essa relação (brinquedo-criança ou criança-brinquedo) irá se interpor durante toda a interação lúdica da criança com o brinquedo, vendo nele uma possibilidade de se revelar, criar, imaginar e compreender o mundo e de como agir em suas ações futuras (Vygotsky, 2007).

O conceito de lúdico, por exemplo, é explanado como uma prática pedagógica que envolve o desenvolvimento integral na criança, dando-lhe possibilidades de se envolver no seu mundo imaginário (imaginar algo melhor e mais interessante é o que faz de nosso mundo um lugar de constante transformação). Alguns dos maiores atos revolucionários de todos os tempos aconteceram porque alguém teve coragem de pensar de forma diferente. O lúdico envolve a ação de criar um mundo completamente novo e inusitado, no qual a criança sugere listas, coisas armadas, coleções, cores, formas, ideias, pessoas e criaturas das mais fascinantes e, por consequência, pode se abrir para a cultura na qual está inserida, conforme explicado acima, abrem-se janelas para novos aprendizados. É seu conceito geralmente é explicado por alguns autores como um trabalho que envolve várias áreas na criança, como o cognitivo e o psicomotor, ou seja, o lúdico, junto com o imaginário, oferece caminhos amplos para o desenvolvimento das crianças, tornando-as mais críticas, autônomas, criativas, felizes e, com isso, realiza um aprendizado com significação. Na concepção de

brincadeiras, estas podem vir diversificadas em diferentes modos e contextos históricos, resultando em um momento em que o sujeito se sinta integrado aos seus, ao jogo.

Na interação com o brinquedo e a brincadeira a criança se motiva e revela suas emoções, anseios, desejos, os quais, verbalmente, poderá ter dificuldades de expressar. Conforme citado, o que importa é entender que o lúdico está inserido na vida de forma contínua e crescente. Na sociedade atual, o lúdico vem para agregar como uma estratégia de desenvolvimento não só da aprendizagem nas crianças, impactando no social, como também nas empresas, como uma ferramenta que agiliza o processo de desenvolvimento de seus funcionários.

Friedmann (2012) remete a representações simbólicas, as quais sempre existiram, desde os mais antigos povos que, em sua evolução, procuraram representações de suas vivências, com o brinquedo não é diferente, já que este revela fatos expressivos da realidade. As brincadeiras precisam ser consideradas em seus diversos contextos sociais e históricos, influenciadas pela cultura, pertencentes ao mundo da criança. Desta forma, “O contexto cultural é esse sistema simbólico, imprescindível para entender o lugar das crianças” (Friedmann, 2012, p. 23).

As atividades lúdicas infantis (brincadeiras, produções plásticas, expressões corporais) caracterizam as diversas culturas com seus saberes, suas crenças, seus conteúdos e valores, levam a marca e a influência de todo o entorno familiar, social, midiático e mercadológico. Essas representações e seus simbolismos têm vida própria e ‘dizem’ da criança, do seu par, das suas emoções, das suas crenças, da sua realidade. Assim, ‘a função simbólica’ consiste na capacidade que a criança adquire de diferenciar significantes e significados, ou seja, por meio de suas manifestações, a criança se torna capaz de representar um significado (objeto, acontecimento) por meio de um significante diferenciado e apropriado para essa representação (Piaget, 1990).

Conforme citado acima, todas as brincadeiras e demonstrações culturais são peculiares, possuem características próprias. Se for refletir um pouco sobre a sociedade atual, sobre como se dão as diversas formas de proporcionar um momento lúdico, percebe-se que os recursos mais utilizados se dão por meio da *internet* e não naturalmente, pelas brincadeiras que existiam na ‘época dos avós’ (FRIENDMANN, 2012).

Conforme Huizinga (2017, p. 221), “[...] procurar ver se há um conteúdo lúdico na confusão da vida moderna pode nos levar a conclusões contraditórias”. Uma das formas de se provar isso é quando se vê as crianças com seus celulares, brincando em *sites* de jogos, ainda mais complexo quando têm acesso a *sites* que não são para a sua faixa etária ou não são educativos. Portanto, é importante estimular às brincadeiras antigas, para que se possa resgatar nessas brincadeiras toda a sua cultura. A explicação para isso, portanto, não é só culpabilizar toda uma sociedade, mas ter a possibilidade de refletir sobre o que é mais saudável em termos lúdicos para as crianças e entender que nem toda brincadeira ou jogo está diretamente relacionado a saúde cognitiva da criança.

Trata-se de buscar conhecer a fundo o conceito do brincar de uma forma que esteja relacionado à aprendizagem e ao desenvolvimento do psíquico saudável da criança, mas o fato é que isso não parece fazer sentido, por exemplo, em muitos lares, os próprios familiares não se dão conta que seus costumes errôneos influenciam as crianças, direta ou indiretamente, de fato, essa explicação é totalmente contraditória quando se pensa em incluir o lúdico de forma saudável e com aprendizagem na vida das crianças.

A ideia de Elkonin (1998) é conceituar a prática do lúdico como algo não tão simples como parece. Depende de todo um contexto, em cada etapa, no tempo histórico, como sendo um estudo detalhado da sua evolução, do seu conceito. Então, é preciso assumir que o lúdico vem sendo reafirmado por outros autores com características próprias do tempo que foi vivido. Desse modo, entende-se que a brincadeira é considerada uma prática humanizadora e ‘sagrada’, concreta e intrinsecamente relacionada às características peculiares de cada povo, cultura, região etc. É por meio da brincadeira que a criança poderá revelar outras linguagens que, por si só, teria dificuldades para expressar livremente e ser entendida pelos seus. Essas brincadeiras e jogos não são tão importantes quanto o método utilizado e a sua intenção no jogo, pois a ênfase é deixar a expressão livre prevalecer, a fim de surtir um efeito somatório entre o que se aprende e as sensações que o brincar proporciona (Negrine, 2001).

Refletindo sobre essa ponderação, pode-se questionar como é possível conceituar o jogo? Como sendo um dos aliados a sensação de prazer ao corpo e a

revelação do seu eu em prol de uma entrega do próprio ser (Antunes, 2013). Ou seja, os jogos infantis, por sua vez, podem implicar a utilização de um brinquedo (ainda que isso não seja imprescindível). Um brinquedo é um objeto que pode ser utilizado individualmente ou em combinação com outros. Embora alguns estejam associados a épocas históricas ou culturas particulares, outros gozam de uma popularidade universal.

O principal objetivo dos brinquedos é a diversão, mas também contribuem para a formação, a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Vale lembrar que existem vários tipos de jogos: de interpretação de personagens (no qual o participante assume um determinado papel ou personalidade concreta); de estratégia (entretenimentos que requerem inteligência e planificação, como o xadrez ou as damas); de mesa/tabuleiro (como o seu nome indica, necessitam de um suporte para as pessoas jogarem); de cartas (pôquer, *blackjack*/vinte e um) e; jogos de vídeo (programas informáticos que precisam de um aparelho eletrônico), entre outros.

O jogo, além de proporcionar a sensação de prazer, descontração e envolver a criança no processo de cognição, desenvolve suas habilidades e capacita a criança a ter mais motivação na realização de suas atividades. No envolvimento com o jogo, que dificilmente é jogado individualmente, há a troca de se estabelecer uma relação com o outro, com quem se brinca.

Dessa forma, Huizinga (1999) diz que o jogo não compreende uma série de obrigações preestabelecidas, mas é naturalmente envolvente. Fora de toda uma rotina de vida na qual se seguem regras, ordens para que se possa cumprir com as responsabilidades, mas que envolve o ser que brinca de forma autêntica e por completo. O material trabalhado na brincadeira não é o foco principal, mas sim o envolvimento leve e descontraído que o jogo e a brincadeira proporcionam. De acordo com vários estudiosos e, fundamentado por Huizinga (1999), fica evidente que para se relacionar com o jogo é fundamental a característica da decisão livre de jogar, seguindo ou não normas preestabelecidas, com fim indispensável de descontrair de toda uma lógica da atualidade.

A vida cotidiana traz essa forma de ser cheia de normas a serem cumpridas, isso contribui para uma vida mais ansiosa, não é diferente com as crianças, principalmente na realidade na qual estão inseridas, nas quais os jogos eletrônicos

ganharam mais espaço do que as brincadeiras livres. O oposto dos jogos eletrônicos, as brincadeiras livres possibilitam amenizar essa ansiedade, tendo uma relação social mais prazerosa e tranquila, fluindo na melhora gradativa da autoestima da criança. Vygotsky (2016) traz a contribuição e a importância que o brincar exerce na vida da criança:

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de essa atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê (Vygotsky, 2016, p. 127).

Considerando esse contexto, pode-se mencionar aqui alguns exemplos de como se dá o olhar da criança frente ao brinquedo, comparando-o ou adaptando-o a um outro sentido ou modo de brincar. Exemplo disso é quando lhe é dado um cabo de vassoura e a criança, no seu mundo imaginário do 'faz de conta', recria a brincadeira o transforma em um cavalo, subindo no cabo de vassoura e saindo montado nele como se fosse um cavalo. Outra experiência que se pode citar aqui é quando a essa mesma criança recebe uma pá e um baldinho de terra e, usando desses objetos, constrói um castelo na areia e cria sua própria história. Com esses exemplos práticos do dia a dia se pode concluir que o jogo, o objeto tem total influência na criatividade imaginativa da criança. Em algum momento de suas vidas essas representações foram vivenciadas e, na hora da brincadeira, a imaginação recria outras possibilidades. Isso é muito positivo no que concerne a sua desenvoltura em sociedade.

Se é assim, o lúdico deve participar da vida social da criança, contribuindo na sua desenvoltura com os seus pares, como uma ferramenta indispensável nesse processo, além de exercer uma abertura a novas experiências, o que caracteriza esse recurso, ampliando seus horizontes de percepção. Como sendo fonte fundamental no processo de evolução do ser humano, a brincadeira desenvolve a inteligência, no sentido de a criança questionar o que vê. Piaget (1990), partindo dessa premissa, entende que o conhecimento vem como consequência das relações tidas com a realidade, da descoberta do novo. Dando possibilidade de reescrever uma nova realidade. Ou seja, o jogo vai além da necessidade de o ser humano de se movimentar, mexer com o corpo, ele tem um valor fundamental, algo que envolve

o ser de forma a suprir outras necessidades vitais como também de propiciar ao indivíduo que brinca a agir e se socializar. Oliveira (2011), no seu ponto de vista, caracteriza que esse envolvimento do jogo se dá de forma espontânea, livre, entretanto, o lúdico passa a ser uma ponte entre a educação e a criança, pois a criança é um ser essencialmente brincante, resiste, luta, fantasia, tem força e energia.

Diante de tantas definições de jogo pelos autores citados, entende-se que cada autor tem seu entendimento, mas que não deixa de complementar o pensamento de outros autores. Então, pode-se entender que, conforme o autor afirma, há brinquedos que não apresentam essa característica, de dar o prazer ao brincar. Há outras possibilidades de brinquedos que dispõem desse resultado, a própria criança sabe distinguir essas diferenças, quando se quer afirmar que mesmo sendo criança e gostando de brincar e do jogo, pode ocasionar de aquele jogo não lhe surtir o mínimo de interesse.

Focando em um outro ângulo, Vygotsky (2010) ressalta o quanto o brinquedo pode surtir um envolvimento significativo no processo de desenvolvimento da criança, dentro de um processo cognitivo. Criando no imaginário situações novas.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado em uma situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e, ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncias à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo (Vygotsky, 2007, p. 117-118).

O autor, em seu pensamento, distingue três paradoxos na relação da criança com o brinquedo. O primeiro consiste em a criança ainda não demonstrar as reais intenções relacionadas a sua realidade. No segundo, ao brincar, a criança não demonstra grandes interesses por jogar, esse processo é livre, por interagir com algo de que gosta, que é o brincar, que lhe dá a sensação de gozo. Nesse envolvimento com o brinquedo a criança, cognitivamente falando, é convidada por impulso a caminhar por uma trilha de orientações sobre o jogo.

É no desenrolar da brincadeira que é estabelecida a intenção do jogo, os resultados podem ser diversos, ao brincar o cognitivo e o pensamento estão em contínua construção e se revelam no ato do brincar e na brincadeira. Diferente do mundo adulto, a criança depende dessa imaginação para criar seus próprios conceitos, criando e recriando novas ideias.

### 3.2 O LÚDICO NO UNIVERSO DA CRIANÇA

A criança utiliza o brincar como uma forma de linguagem que permite compreender, expressar-se, desenvolver os seus interesses, as suas aptidões e as suas possibilidades de relacionamento com os outros ao seu redor. É quase impossível pensar em uma criança que não goste de brincar, que não se deixe envolver por sua imaginação ou fantasia, inventar, criar e recriar, tornando-se personagem das próprias brincadeiras.

Segundo Vygostsky (2016), sendo um percussor nesse campo e por desenvolver bases teóricas, seguindo a linha sócio-histórica e sociocultural, que dão subsídios para a interpretação dos processos relacionados ao desenvolvimento humano, para entender o crescimento da criança é necessário levar em conta suas necessidades e os incentivos que são eficazes para as colocar em ação, reconhecendo a relevância da interação social para a formação do conhecimento da criança e que essa pode ser fortalecida por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Assim, é importante que a criança desenvolva sua capacidade e autonomia por meio de atividades significativas para o seu desenvolvimento físico, social e emocional, considerando o corpo como principal brinquedo na construção de todo esse processo.

O aspecto cognitivo se refere ao desenvolvimento da inteligência durante as atividades lúdica. As crianças aprendem brincando, aumentam seu conhecimento através dos parceiros e podem vivenciar a aprendizagem. Sendo assim, o desenvolvimento cognitivo se caracteriza por ser uma ação mútua, na qual a criança é guiada para atingir o seu nível máximo de sua capacidade intelectual. O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade. Ainda, ratificando o pensamento de Vygostsky (2016), o brinquedo provoca na criança a imaginação, que constitui a base fundamental para a consolidação do pensamento abstrato e para o processo de internalização da fala. Ao

pensar, a criança logo se desenvolve, despertando a imaginação e o raciocínio, porém, a criança possui poucos esquemas de ação, no começo da aprendizagem é capaz de assimilar poucas situações, mas com o tempo, progressivamente, vai podendo e conseguindo enfrentar várias situações.

Os movimentos corporais praticados possibilitam que a criança reconheça a si mesma e compreenda as condições do desenvolvimento do próprio corpo, contribuindo para o desenvolvimento de competências e habilidades. É importante destacar que a forma como as crianças interagem nas brincadeiras influencia no processo de desenvolvimento de suas capacidades e potencialidades. De acordo com Levin (1997), a partir das brincadeiras lúdicas, a criança pode experimentar, descobrir, criar e recriar espaços e experiências, construir saberes sobre si própria e sobre o mundo que a cerca, assim sendo, é próprio da infância o ato lúdico como espelho relacionando o real, o imaginário e o simbólico na infância. Santos *et al* (2010, p. 103) conclui que “a criança passa a ser entendida como um ser social, histórico que apresenta diferenças e que precisa ser conhecido, respeitado, amado e valorizado”.

O jogo acaba se tornando um dos principais requisitos para a evolução da criança, considerando que este se torna um artifício fundamental, não apenas uma mera distração. Faz-se necessária a utilização dos jogos na prática das atividades lúdicas, pois este proporciona o interesse e a compreensão das crianças ao descobrirem suas ações, histórias, curiosidades e evolução.

Por meio dos jogos e brincadeiras a criança se comunica consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações, constrói conhecimento e faz suas descobertas. Além disso, brincar, dançar, dramatizar, fantasiar, ler e ouvir histórias despertam possibilidades afetivas e intelectuais para sua realização. Entretanto, apesar de o lúdico estar incluído no processo de amadurecimento infantil, atualmente as crianças estão brincando cada vez menos. O amadurecimento é cada vez mais precoce e o processo essencial no desenvolvimento da criança está sendo esquecido. O brincar não pode ser deixado de lado, pois é o principal modo de expressão da infância e uma das atividades mais importantes para que a criança se constitua como sujeito integrante e participativo do meio que vive.

Todavia, para Piaget (1990), o desenvolvimento da criança ocorre por meio do lúdico, ela precisa brincar para crescer, pois é por meio desse universo lúdico que ela

se satisfaz, realiza seus desejos e explora o mundo ao seu redor. É importante proporcionar às crianças atividades que promovam e estimulem seu desenvolvimento total, considerando os aspectos da linguagem, do cognitivo, afetivo, social e motor. Deste modo, a ludicidade pode auxiliar de forma relevante para o desenvolvimento social e cognitivo do indivíduo. A infância é uma fase da vida na qual acontecimentos marcantes ficarão internalizados em todas as fases da vida da pessoa. Portanto, o ato de brincar deve ser visto como um precursor do entendimento do mundo infantil, para compreender as ações e reações provenientes dessa realidade.

O brincar é uma forma de comunicação em que a criança tem a possibilidade de reproduzir o seu cotidiano por meio da linguagem lúdica. As brincadeiras possibilitam a aprendizagem e facilitam o desenvolvimento da autonomia, da reflexão e da criatividade, podem também estabelecer uma relação ao se utilizar jogos educativos que promovam o desenvolvimento físico, cultural, social, afetivo e cognitivo da criança. Para Kishimoto (2011), o brincar deve ser a atividade principal do cotidiano infantil, isso porque é um momento de proporcionar a ela a oportunidade de tomar decisões, expressar seus sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e ao mundo ao seu redor, ainda de reproduzir ações agradáveis, de compartilhar, de expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos e de resolver ou até criar problemas. Ao brincar, a criança desenvolve o poder de explorar o mundo e conhecer os objetos, as pessoas, a natureza, a cultura e pode se expressar por meio de diversas linguagens.

Segundo Château (1987, p. 14), “uma criança que não sabe brincar é uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. Assim, para se manter em harmonia consigo mesma, com seus semelhantes e com o mundo que a rodeia, ela necessitará de estímulos para construir seus conhecimentos. Diante do exposto, as ações com jogos devem ser criadas e recriadas, para que orientem a imaginação e estimulem o desejo de jogar, para proporcionar o desenvolvimento da criança como um ser integrante e atuante da sociedade. A ludicidade pode ser conduzida independentemente de tempo, espaço, ou de objetos, isso proporciona que a criança crie, recrie, invente e use sua imaginação, tornando o espaço ao seu redor mais atrativo.

Brinquedo é tudo o que for utilizado para o uso da brincadeira, algo que a criança se envolve, emocionalmente, fisicamente e interage de forma viva e real. Este, por sua vez, convida a criança para se divertir, entretanto, para que os brinquedos provoquem desafios, devem estar adequados ao interesse, necessidade e capacidade, especificados pela faixa etária de cada criança, assim será um estímulo e trará maior benefício para o desenvolvimento dela. O brincar é uma atividade constante na vida de toda criança, algo que lhe é natural e muito importante para o seu desenvolvimento. As brincadeiras, para a criança, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social e a maneira como ela brinca reflete sua forma de pensar e agir.

A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que as rodeiam. A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. Os brinquedos educativos estimulam o raciocínio, a atenção, a concentração, a compreensão, a percepção visual e auditiva, a coordenação motora, dentre outras, em que a criança utiliza brincadeiras com cores, formas e tamanhos que exigem a compreensão, brincadeiras de encaixe com noções de sequência, quebra-cabeça etc. (FREIRE, 1991). Os brinquedos são recursos manipuláveis que envolvem a criança de forma agradável, permitindo a interação, a manipulação de objetos, o desempenho da ação sensório-motora e a troca de sensações com o meio ao qual estão inseridas. Já a brincadeira se refere, basicamente, ao ato de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada. Quando brincam de faz de conta as crianças analisam aspectos da sua vida cotidiana e buscam espaços que as auxiliam a confrontar o mundo ao seu redor.

O desenvolvimento total da criança se dá através do movimento, da ação, da experiência e da criatividade, levando-a a conseguir plena consciência de si mesma, de sua realidade, o que sente, pensa, movimenta-se no espaço, encontra-se com os objetos e, progressivamente, distingue suas formas. Assim, desenvolve a percepção de tempo e espaço.

A brincadeira é uma forma de divertimento característico da infância, portanto, uma atividade natural. Por isso é de extrema importância para o desenvolvimento infantil, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significativos.

A brincadeira é a realização das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas. Situações imaginárias constituirão parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo. Nesse sentido, a brincadeira representa um fator favorável e, portanto, pode promover o desenvolvimento infantil (Vygotsky, 2016). A brincadeira incentiva, conquista e envolve, pois é marcante e, devido a sua relevância, desperta interesse, permitindo uma maior participação da criança, esta dará mais significado para ela. Existem inúmeras brincadeiras, com ou sem material, por exemplo: de roda, com música, folclórica, de rua, de salão, faz de conta, individuais, coletivas etc. Além das já existentes, novas poderão ser criadas se a imaginação e a criatividade forem respeitadas.

O jogo proporciona o domínio das habilidades de audição, visão e comunicação, nas suas várias formas, facilitando a expressão corporal e social. Proporcionam o desenvolvimento intelectual por meio de exercício de atenção e pelo uso progressivo de processos mentais e estímulo à imaginação, nesse contexto, todas as vontades e desejos das crianças são possíveis de serem realizados por meio do uso da imaginação, que a criança faz por meio do jogo. Para Freire (1991), quando uma criança é pequena e ainda não desenvolveu sua linguagem verbal, ela passa a repetir os gestos que observa, essa habilidade é utilizada como uma conduta lúdica, um jogo de exercício, uma ferramenta com a qual se trabalha o aspecto sensório motor, ou seja, representações mentais que caracterizam o pensamento da criança.

O conceito da palavra lúdico está relacionado a jogos e brincadeiras, todavia, este não se baseia somente neles, esse conceito muito vai além dessa compreensão, o lúdico vem se tornando uma poderosa ferramenta valorização e fundamentação do desenvolvimento da criança, por meio de elementos atrativos e motivadores, pois este processo exige muito mais que prática, exige dinamismo e criatividade, no sentido de dinamizar e facilitar cada vez mais o desenvolvimento infantil.

Considerando o lúdico, como estratégia insubstituível na dimensão da construção dos saberes, na construção do conhecimento de si e do mundo e nas amplas progressões das habilidades e competências, torna-se uma ferramenta indispensável na evolução pessoal e sistêmica, concomitante com a ação da construção de novas descobertas. Assim, atividade lúdica desenvolve na criança várias habilidades, como a atenção, memorização, imaginação, todos os aspectos

básicos para o processo de desenvolvimento, que está em formação. Todas as atividades em que as crianças necessitam de atenção e concentração ao participarem dos jogos e brincadeiras auxiliam no amadurecimento cognitivo, sendo assim, o lúdico também pode servir como um estímulo para o desenvolvimento infantil.

Vygotsky (2016) afirma que por meio do brincar se origina na criança a zona de desenvolvimento proximal, que se define por funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que estão presente nas crianças em estado embrionário. Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano. Essa representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências vividas e de novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. A brincadeira lúdica vem ampliando sua importância, deixando de ser um simples divertimento e se tornando uma ponte entre a infância e a vida adulta.

A prática da ludicidade na infância favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de desenvolvimento dela como indivíduo social. Proporciona condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir dela formas mais profundas de relacionamentos com o mundo. Isso ocorre em virtude das características de cada brincadeira. Portanto, trata-se de oferecer à criança os brinquedos que, por sua forma, sentido e manipulação, criam possibilidades de desenvolver o raciocínio através destes. Por meio do brinquedo a criança inicia sua integração social, aprende a conviver com os outros, a se posicionar diante do mundo que a cerca, pois brincar não pode ser visto como perda de tempo. O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, pois ela se envolve afetivamente, convive socialmente e realiza mentalmente tudo de uma maneira contagiante, assim ela libera energia, imagina, constrói suas regras e cria opções para resolver imprevistos que surgem no decorrer da brincadeira.

Diante do exposto, pode-se notar que, por meio das atividades lúdicas, a criança pode aprender no mesmo instante que sente prazer enquanto as realiza, estimulando também a criatividade, desenvolve a capacidade de decisão e escolha, além de ajudar no desenvolvimento motor das crianças. Piaget (1990) percebe, no universo infantil, três importantes estruturas mentais apresentadas durante a evolução do brincar, que são: o exercício; o símbolo e; a regra. Por meio das brincadeiras a

criança expõe suas experiências, cultura e costumes, isso é, o resultado da ação social.

Vale ressaltar que o jogo é de extrema importância para o desenvolvimento infantil, pois faz a criança imaginar situações, imitar papéis sociais de maneira espontânea e livre, além de proporcionar a interação entre os indivíduos, fator indispensável para o desenvolvimento das relações sociais e emocionais. Quando a criança está realizando alguma atividade lúdica, de faz de conta por exemplo, ela passa a desempenhar um papel de adulto, imitando seus costumes, hábitos e atitudes, desenvolvendo assim um amadurecimento de valores sociais. Além das habilidades e capacidades já mencionadas, há também outras contribuições que o ato de jogar proporciona, estas são encontradas no campo da personalidade, afetividade e emoção. É notório que a atividade lúdica auxilia a criança a formar conceitos, formular ideias, estabelecer relações lógicas, além de proporcionar a socialização com outras crianças.

Ademais, as atividades lúdicas proporcionam as crianças um momento para expor seus sentimentos, pensamentos, medos e preocupações que estão no seu interior, demonstrando-as por meio das brincadeiras, assim, por vezes a criança expressa na brincadeira a forma como vê o mundo ou como gostaria que ele fosse. A infância é tempo de brincar, mesmo que para os adultos a brincadeira seja uma atividade de distração ou relaxamento, para a criança o brincar vai muito além disso, pois permite a ela dar liberdade a sua imaginação, podendo descobrir mais sobre si mesma e sobre o mundo em que vive.

Para a realização das atividades lúdicas é importante buscar um espaço adequado e agradável para que a criança se sinta à vontade e acolhida para agir de forma tranquila, seja individualmente ou em grupo. De acordo com Kishimoto (2010, p. 117) “brincar de subir e descer, de pôr e tirar, de empilhar, derrubar, de fazer e desfazer, de criar e destruir”, entretanto, toda atividade da criança é lúdica, desde que não seja imposta. Para Wallon (2007, p. 64-65), “É imprescindível que a criança tenha oportunidade de brincar, porque é através do corpo que ela estabelece a primeira comunicação com o meio”. Diante desta realidade, percebe-se ainda que o jogo oferece à criança a possibilidade de aprender a lidar com situações de conflitos, desenvolver estratégias, entender que um ganha e outro perde e trabalhar em grupo,

ações que ajudam muito a interação social que refletirão no desenvolvimento social desse indivíduo. Verifica-se que é por meio dele que a criança constrói a primeira representação de mundo e é por meio dele, também, que desenvolve um senso de iniciativa e auxílio mútuo.

No tocante a linguagem, o jogo também traz suas contribuições, uma vez que a criança, ao interagir no jogo, fala, lê e pensa em movimentos junto com outras crianças, trocam ideias, levando, por meio da linguagem, o desenvolvimento da memória e da criatividade, logo, o jogo faz a criança organizar seu pensamento e se expressar por meio da linguagem. Tratando-se da área emocional, o jogo também está incluído, pois auxilia na consolidação do autoconhecimento da criança, dando oportunidade dela de se expressar e mostrar seus sentimentos. O jogo é uma ferramenta indispensável, que promove tudo o que foi exposto acima, por essa razão, o lúdico deve ser utilizado buscando não apenas um passatempo para as crianças, mas como uma alternativa rica em possibilidades para o processo de desenvolvimento da criança.

Os jogos, as brincadeiras e alguns tipos de brinquedos são situações em que as crianças revelam maneiras próprias de ver e pensar o mundo. Através deles as crianças aprendem a se relacionar com os seus semelhantes, a trocar seu ponto de vista, a construir conceitos, a pensar sobre o seu cotidiano, a aprimorar as coordenações de seus movimentos. A ludicidade exerce uma situação importante de desenvolvimento, que deve ser valorizada e incentivada, com a brincadeira as crianças têm a oportunidade de atribuir novos significados aos elementos da realidade que vivenciam em seu dia a dia, podendo expressar sua forma particular de compreender o mundo.

As atividades lúdicas são indispensáveis para a criança, por ajudarem no desenvolvimento de aspectos como atenção, memória, imaginação e coordenação motora. Por meio da simplicidade e espontaneidade das brincadeiras, ela organiza ideias e ações, estabelece, aprimora e desenvolve estruturas físicas, cognitivas, afetivas e sociais. Além disso, possibilitam que sejam vivenciadas normas e papéis sociais, estimulam a curiosidade, a autonomia e a autoconfiança. O brincar, em suas diferentes formas, representa uma das atividades mais importantes do cotidiano infantil, sendo responsável por grande parcela do incentivo às habilidades como a

criatividade, que será utilizada ao longo de toda a vida para resolução de problemas e para a interação social.

A ludicidade é indispensável na infância, deve ser praticada não só como uma mera distração, mas também com a finalidade de ampliar as potencialidades e o conhecimento da criança e, assim, proporcionar a ela um bom desenvolvimento social e emocional, que são construídos por meio dessas interações e das trocas com o meio, proporcionadas por meio do lúdico. O conteúdo lúdico está muito além de um momento de brincadeira para as crianças, ele se caracteriza em uma atividade coordenada pelo responsável, que possibilita a aprendizagem, desenvolvendo as funções cognitivas e trabalhando o lado psicológico, social e afetivo. A ludicidade é uma forma de linguagem que permite a criança se comunicar com os outros, possibilitando não só a liberdade de expressão, mas a autonomia criativa, ampliando o seu conhecimento sobre o mundo e proporcionando seu desenvolvimento emocional e social.

Por meio dos jogos e brincadeiras, a criança, além de interagir com seus pares, estimulando a socialização, vivencia normas e regras. Através de atividades divertidas, ela aprende a respeitar limites, esperar sua vez, controlar impulsos e a respeitar o outro. Aspectos de comunicação também são estimulados e aprimorados nesse contexto. A partir das brincadeiras a criança constrói conhecimentos de forma ampla e agradável, proporcionando uma motivação natural, necessária para um bom desenvolvimento. O brincar é fundamental para o desenvolvimento do corpo e da mente da criança, ao manipular os brinquedos a criança tem a oportunidade de construir e representar tudo aquilo que observa, compreendendo melhor os problemas e situações do mundo que o rodeia.

Ao longo dos tempos, a tecnologia vem se fazendo presente no cotidiano infantil, cada vez mais e de forma mais contundente, a tecnologia tem seus muitos aspectos positivos, porém, vale ressaltar a importância dos momentos de brincadeiras livre, no quais a criança pode aprimorar o seu comportamento, explorando e descobrindo novas brincadeiras e estímulos. Além disso, atividades com a família são muito importantes, um momento para leitura de histórias ou jogos em parceria ajudam a fortalecer o vínculo, além de estimular a criança em seu desenvolvimento.

O lúdico é a forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos por meio de jogos, música e dança. O intuito é educar e ensinar divertindo e interagindo com os outros. O lúdico está em suas diversas modalidades, como brinquedos, brincadeiras, jogos acompanhando nossa trajetória de vida, do nascimento à terceira idade, contribuindo para a nossa saúde física e mental de forma integrada. Os jogos e suas brincadeiras trazem benefícios, conhecimento e diversão para todas as idades, além de proporcionar o aperfeiçoamento das qualidades e a superação das dificuldades. Este contribui no desenvolvimento da criança e auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento social, cultural e pessoal, proporcionando a socialização. O brincar é importante na construção do conhecimento, desenvolve a linguagem, os jogos oportunizam e favorecem a superação e desenvolvem a solidariedade introduzida no compartilhamento dos brinquedos.

Os jogos na aprendizagem permitem o contato com um mundo mágico no caminho das descobertas, as atividades lúdicas permitem que as crianças desenvolvam a negociação, fazendo regras e resolvendo conflitos, pois brincar é a forma da criança compreender o mundo a sua volta. A brincadeira se torna possível quando engloba elementos da cultura para os internalizar e criar uma situação imaginária de reprodução da realidade. É por meio da brincadeira que a criança consegue adquirir conhecimento, superar limitações e se desenvolver como indivíduo.

O brincar ajuda a criança a quebrar as barreiras da timidez, assim passa a reconhecer os seus limites. As atividades lúdicas mostram que as crianças demonstram importantes habilidades, para que possam explorar e exercitar suas próprias ações, enriquecendo a sua capacidade intelectual e sua autoestima. A brincadeira promove o comportamento cooperativo e o senso social, bem como, a importância da autorregulação e do desenvolvimento de habilidades que permitem à criança administrar seu próprio comportamento e emoções.

As brincadeiras aparentemente simples são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança e são uma forma de autoexpressão. Talvez poucos pais saibam o quanto é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico do seu filho. A ideia difundida popularmente limita o ato de brincar a um simples passatempo, sem funções mais importantes que entreter a criança em atividades divertidas. Brincando e jogando, a criança terá oportunidade

de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades sensoriais e motoras.

Por meio das brincadeiras as crianças representam situações que observam no seu cotidiano, expressam suas angústias, seus medos, suas necessidades, seus prazeres, suas fantasias. As brincadeiras deverão ser propostas seguindo o desenvolvimento infantil, ou seja, respeitando as características de cada faixa etária e levando em consideração que cada ser é único desde que nasceu, logo, tem seu ritmo e suas preferências. Diante do exposto, pode-se assegurar que o lúdico é um elemento imprescindível para conseguir e formar a criança para a produção dos praticantes na coletividade. A brincadeira se torna membro do mundo da criança. É nesse período que ela conhece, organiza-se, regula-se, constrói regras para si e para o grupo. Desse jeito, o jogar é uma forma de linguagem que a criança usa para entender e interagir consigo mesma e com os outros e o próprio mundo.

A família também deve ter papel importantíssimo no desenvolvimento físico, intelectual, psicológico e afetivo da criança. As brincadeiras proporcionadas em família são ferramentas essenciais para o desenvolvimento da criança como um ser integral. Nas brincadeiras em família ela desenvolve várias capacidades: a linguagem, as motoras, as cognitivas e as afetivas. Quando a família participa da brincadeira com a criança está cooperando para o seu desenvolvimento pleno e saudável. É fundamental estimular as crianças a brincarem, não só pela distração, mas porque nas brincadeiras elas aprendem habilidades que são importantes para o seu crescimento. Desde que nasce, a criança se relaciona com o mundo, sendo a família o seu primeiro contato social. Quando a criança brinca com seus familiares consegue desenvolver, com mais facilidade, atitudes de cooperação e empatia. Nesses processos, a criança aprende a obedecer às regras e desenvolver o espírito de equipe, além de poder guardar as melhores recordações de sua infância.

## 4 A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM

Esse capítulo, com viés teórico/bibliográfico, discorre sobre a ludicidade e a aprendizagem, está subdividido em dois momentos. O primeiro traz o processo educativo e de aprendizagem para a cena, enquanto o segundo é responsável por discutir sobre a importância e as contribuições da ludicidade para a aprendizagem e para o processo educativo.

### 4.1 O PROCESSO EDUCATIVO E DE APRENDIZAGEM

A Constituição da República Federativa do Brasil, de 1988, defende que: “A educação é um direito de todos e dever do estado [...]” (BRASIL, 1988). Entretanto, para que esse direito seja concretizado e que a escola cumpra de forma efetiva sua função social, que é não apenas trazer o estudante até a escola, mas principalmente, mantê-lo na instituição, faz-se necessário que as propostas pedagógicas das escolas contemplem propostas de procedimentos que assegurem condições para sua concretização. O aprendizado acontece de maneira contínua, progressiva e requer estratégias que possibilitem seu desenvolvimento, o brincar é uma ferramenta importante nesse processo.

Sendo assim, a criança tem o direito de brincar, este direito está previsto também na Declaração Universal dos Direitos da Criança, que assegura a plena participação da criança nas brincadeiras, jogos, recreação e outras práticas educacionais que possam desenvolver sua aprendizagem de forma integral (ONU, 1959).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) também defendem que a criança é um ser que possui seus direitos garantidos em lei, enfatiza-se aqui o direito de brincar. Em consonância com o exposto, o documento define que:

A criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que se desenvolve nas interações, relações e práticas cotidianas a ela disponibilizadas e por ela estabelecidas com adultos e crianças de diferentes idades, nos grupos e contextos culturais nos quais se insere. Nessas condições, ela faz amizades, brinca com água ou terra, faz de conta, deseja, aprende, observa, conversa, experimenta, questiona, constrói sentidos sobre o mundo e suas identidades pessoal e coletiva, produzindo cultura (Brasil, 2013. p. 86).

Sobre interações na infância, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), reforça que:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano na infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e as brincadeiras entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (Brasil, 2018, p. 37).

A BNCC prevê que essas interações e brincadeiras são necessárias e devem acompanhar até os anos iniciais do Ensino Fundamental, aponta:

[...] para a necessária **articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil**. Tal articulação precisa prever tanto a **progressiva sistematização** dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de **novas formas de relação** com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (Brasil, 2018, p. 57).

A importância da brincadeira no desenvolvimento educacional da criança é o foco desse capítulo. Sabe-se que, na prática, a sala de aula tem sido palco de práticas pedagógicas mecânicas e sem atrativos, como consequência, vazias, sendo assim, os jogos e brincadeiras desenvolvidos de forma consciente e com objetivos se tornam fortes aliados na solução de tal problema, uma vez que despertam na criança o interesse pela descoberta, apesar dos avanços tecnológicos, as atividades que envolvem o brincar e os jogos lúdicos não podem ser esquecidos no ambiente escolar, pois continuam a serem atraentes, prazerosos e educativos.

Desta forma, fica evidente que trabalhar o lúdico com crianças desenvolve nelas seu relacionamento pessoal com os que a rodeiam e seu imaginário flui com criatividade diante das diversas ocasiões, sem a influência das interferências e obstáculos que a vida apresenta. Para a criança, brincar significa vitalidade, é sinônimo de vida ativa e, sendo assim, torna-se possível considerar essa atividade como meio da criança dominar conflitos e experiências cotidianas, porém, para que esse objetivo seja alcançado se faz necessário conhecer sobre a importância do brincar e suas funções no cotidiano da escola. Nesse sentido, no entendimento de Friedmann (2012, p. 29), na medida em que “[...] a criança cresce e a cada vez que um novo objeto, atividade ou desafio é apresentado a ela, o exercício da repetição por

meio da experimentação com seus sentidos e suas ações são o caminho inicial para que ela apreenda o mundo à sua volta”.

Sendo assim, no Ensino Fundamental, especificamente nos anos iniciais, o educador poderá elaborar propostas de atividades lúdicas em seu planejamento, buscando estabelecer relações entre as brincadeiras infantis e o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, de modo que essa relação possa favorecer o desenvolvimento pleno do seu aluno. Nessa perspectiva, Leal e Silva (2011, p. 66) defendem que:

No planejamento de tais brincadeiras, necessitamos, portanto, considerar as motivações e as possibilidades infantis nas diferentes faixas etárias, os objetivos de aprendizagem, considerando-se a relevância dos conhecimentos e habilidades para a vida das crianças e as condições físicas e temporais do espaço escolar.

Nesse âmbito, a brincadeira não só possibilita o desenvolvimento psicomotor na criança, como também precisa ser contextualizada com o espaço físico e temporal no qual se desenvolve, dando a possibilidade de a criança construir a partir da sua interação com a brincadeira, desenvolver novas estratégias para sair de algum conflito que se apresente e que, nesse processo dinâmico de troca de conhecimento, ela sinta prazer no envolvimento de aprendizado, que se sinta pertencendo ao contexto no qual está inserida. Desse modo, fica claro que o lúdico contribui para a construção da autoestima da criança e para sua autoafirmação como pessoa plena. Ainda, os jogos e as brincadeiras, de forma geral, devem ser elementos que possibilitem à criança a interação e exploração do mundo, encorajando-a a se posicionar em relação a si e a sociedade.

Fica evidente que, enquanto docente, deve-se saber de que forma usar os jogos como ferramentas pedagógicas para o desenvolvimento psicomotor do estudante, é necessário saber, também, que por meio das brincadeiras e dos jogos lúdicos em sala de aula é possível desenvolver o hábito do pensar nos discentes, sem os desviar do mundo real e de seu cotidiano. Acredita-se que esse tema seja de grande importância não apenas para o professor que se configura como um meio, mas, principalmente pelo maior conhecimento e compreensão sobre a utilização dos jogos lúdicos na construção e no desenvolvimento da aprendizagem estudantil.

Sendo assim, o lúdico vem como ponte entre o ensino e a aprendizagem, por meio do qual é possível favorecer o aprendizado na/da criança, por isso é relevante que os profissionais da área educacional possam o inserir nos seus planejamentos diários em busca de resultados mais satisfatórios de aprendizagem ou de uma abordagem mais prazerosa. Neste contexto, evidencia-se que a ausência do lúdico poderá interferir no desenvolvimento da criança no que concerne a sua interação social, de leitura, escrita, imaginação, deixando-as deficientes nessas etapas. As atividades lúdicas propiciam grandes significados para a vida, auxiliando no entendimento dos valores e podendo socializá-los junto aos seus pares. Entretanto, a prática do lúdico precisa ainda ser analisada com mais profundidade, pois nem todos os profissionais de educação utilizam dessa estratégia pedagógica, por uma série de motivos: o tempo de aula é curto; a turma se dispersa e, conseqüentemente, fica desordenada; pouco tempo para pesquisar jogos ou até mesmo produzi-los (Vygotsky, 2007).

Conforme explicitado, a ludicidade fortalece a autonomia, contribui para dar sentido à vida da criança, que exterioriza na brincadeira o que não consegue expor com palavras. Considera-se o jogo um facilitador na aprendizagem e, conseqüentemente, uma ponte entre os conteúdos e a ludicidade (Kishimoto, 1994). Não menos importante que essa consideração, entretanto, é que a autoestima da criança é construída a partir de se (auto)afirmar como um ser participativo, que é capaz de criar, socializar suas criações e ser valorizada em tudo aquilo que criou, considerando-se, assim, um ser pleno e realizado.

Diante disso, vale considerar que a divergência de opiniões é clara e evidencia a problemática de muitas crianças que não desenvolverem a leitura, escrita e o cognitivo por conta das ideias que divergem sobre a prática da ludicidade nas atividades escolares. Além do mais, algumas escolas reforçam a justificativa de que a prática do lúdico já está inserida nas horas de intervalo do recreio, mas se trata de uma prática que não necessariamente é orientada, mas livre, diferente da prática lúdica que, em sala, é relacionada aos conteúdos, traz uma leveza no ensino e na aprendizagem. Espera-se, portanto, que este trabalho de pesquisa venha trazer profundas reflexões e subsídios que enalteçam o lúdico como ferramenta que desafia a criança a ir ao encontro de solucionar problemas com desenvoltura e prazer. Aliás,

é com esse pensamento que este trabalho vem a ser uma contribuição a todos aqueles que aderem à prática do lúdico em suas aulas.

Como bem assegura Alarcão (2011), é preciso considerar que o papel do professor nessa interação do lúdico com os conteúdos curriculares deve partir da concepção de criança, de quem é esse sujeito, como ele aprende, uma das funções do professor é justamente criar possibilidades para que esse sujeito aprenda de forma efetiva, prazerosa, sempre o motivando a aprender mais, confiar mais em si, no que é capaz, desenvolver suas potencialidades e assim se descobrir como um ser autoconfiante.

Neste contexto, fica nítido que o papel do professor é de fundamental importância nesses processos de ensino e de aprendizagem, contribuindo para uma sociedade mais autônoma, partindo de práticas que façam o sujeito refletir sobre suas ações. Na realidade, nem sempre o professor está a refletir sobre sua prática docente. Não é exagero afirmar que vemos ainda muitos professores que se utilizam de ferramentas pedagógicas que não se validam mais, a fim de obter resultados na aprendizagem de seus alunos, isso custa muito caro, especialmente quando tratamos de resultados na aprendizagem. Em todo esse processo, talvez tenha ocorrido para esse professor a falta de experiências lúdicas em sua infância, essas experiências lúdicas fazem com que o professor possa ter o desejo de adicionar o lúdico em suas atividades diárias com as crianças. O fato é que nem todos os professores tiveram essas experiências na infância, isso porque cada um vivenciou suas próprias experiências que lhe são peculiares em cada tempo, cultura, família e sociedade própria da época. Mas o que ainda anima “[...] é o fato de que o aprendizado das crianças começa muito antes de elas frequentarem a escola” (Vygotsky, 2007, p. 94). A escola costuma ampliar essas possibilidades de aprendizado, promovendo momentos lúdicos com atividades pedagógicas.

O jogo promove a aprendizagem aliada aos conteúdos na escola. A justificativa do autor segue na seguinte linha de Alarcão, de que o professor deve se apropriar dessas estratégias de ensino-aprendizagem e o lúdico vem a ser uma dessas estratégias, que farão com que surjam sujeitos autoconfiantes. Isso é um fato já explicado inúmeras vezes por outros autores. Então, na visão desses autores, o

papel do professor é propiciar momentos de aprendizagem, inserindo o lúdico em suas práticas pedagógicas em sala, a fim de transformar a realidade vigente.

Uma das formas de fazer isso é o professor disponibilizar, criar materiais pedagógicos, como jogos, preparar um ambiente acolhedor para que as atividades com jogos estejam disponíveis a todas as crianças, com a possibilidade de se desenvolver a aprendizagem, buscando sempre se comprometer com a temática de que, através do lúdico, o aprendizado costuma se fazer de forma mais prazerosa e consistente, faz-se mais do que necessário ter a disponibilidade de desenvolver essas atividades com as crianças, as quais vão lhe exigir maior atenção e dedicação na realização das atividades. Esse objetivo encontra barreiras quando não há espaço em sala e materiais pedagógicos para isso.

Portanto, é importante estimular, desde a formação inicial, os professores a construírem o hábito de inserir o lúdico em suas atividades com as crianças, criando seus próprios materiais e jogos didáticos. A explicação para isso, portanto, não é tão fácil quanto parece, pois requer um projeto pedagógico que incentive tal prática e engajamento do professor na defesa do lúdico. Trata-se de uma intencionalidade ao fazer a aprendizagem acontecer, mas o fato é que isso não parece fazer sentido, afinal só a intencionalidade não é suficiente, há de se ter a ideia de que não só a brincadeira e o jogo são objetos do lúdico, mas também o contato com a música, dança, teatro e outros estão atrelados a atividades lúdicas, assim, na prática, é contraditório imaginar que o lúdico é exclusivamente o brincar.

Conforme Friendmann (2012) relata sobre o efeito que o lúdico apresenta nas crianças, refere-se exclusivamente a capacidade de o lúdico favorecer a relação entre o social e o mundo infantil na prática. O lúdico vem agilizar os processos de ensino e de aprendizagem. Sem ele esses processos não se darão por completo, por exemplo, a falta do conhecimento sobre o lúdico nas instituições escolares tira o direito de a criança brincar em outros níveis junto com os conteúdos curriculares, isso está simplificado porque se deve considerar ainda que para que esse processo aconteça há de se ter todas as condições ambientais, materiais, pedagógicas, formação de professores, mas isso é só um detalhe.

O trabalho com o lúdico nas escolas passa por toda uma cultura local, na qual as crianças se envolvem com as brincadeiras da região, isso demanda também um

estudo mais aprofundado sobre o tema, todavia, é relevante destacar que deve ser preservada a cultura local, a fim de que as próprias crianças tenham intimidade com as brincadeiras. Comprova-se isso quando, nas escolas, nas datas comemorativas, como na semana da criança por exemplo, as brincadeiras são bem lembradas pelas próprias crianças que sugerem exemplos de brincadeiras favoritas que costumam brincar em casa ou na escola.

Sendo assim, a grande dificuldade para se vivenciar o lúdico em sala de aula está, justamente, em ainda não ter esse esclarecimento de que ele favorece todo um aprendizado, desenvolve na criança os aspectos cognitivos, motores, sociais e culturais, nas escolas se pode ter a possibilidade de o lúdico vir a ser inserido nos conteúdos curriculares de forma impactante na vida social e cultural da criança integralmente. Não é uma simples brincadeira, sem um cunho pedagógico. Isso parece bem óbvio, mas na prática nas escolas se torna desafiador pelas condições que a escola, em geral, não possui, como salas muito numerosas, espaços pequenos, políticas públicas direcionadas ao lúdico etc. Levando em consideração esses aspectos, o jogo traz essa possibilidade, de a aprendizagem acontecer de forma prazerosa e associada ao conteúdo. Vê-se que é uma questão de também se ter o lúdico como uma estratégia de ensino. É preciso ressaltar o quanto ele contribui de forma significativa nos processos de ensino e de aprendizagem.

A criança, ao se deparar com o jogo, naturalmente se envolve em sua realidade, na interação com o jogo ela cria possibilidades, abre caminhos neurais, flui a curiosidade, desenvolve o pensamento abstrato, dentro de todo esse processo está a aprendizagem significativa. Não se trata de um sonho infantil, mas de uma realidade na qual o jogo mexe com suas emoções, sentimentos e percepções. Dentro de todo esse processo entra a cultura, seus costumes, crenças, vivências familiares, sociais, relações com os seus pares, tudo o que concerne ao seu eu, o outro e o nós nas brincadeiras.

A vida humana não se resume somente a responsabilidades como o trabalho, mas também ao momento de lazer, é nesse momento que entram as brincadeiras, mesmo enquanto adultos. Considerando que a brincadeira não só faz bem a criança, mas também ao adulto, buscamos entender como se dá esse processo na realidade da criança. A brincadeira na vida da criança é uma prática já vinculada há muito tempo

no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (BRASIL, 1990), cumpre evidenciar que é um direito.

A BNCC prevê, no livro I da parte geral, título II, dos direitos fundamentais, capítulo II, do direito à liberdade, ao respeito e a dignidade, em seu artigo 16, o direito à liberdade, que compreende o seguinte aspecto: Inciso IV – a criança e adolescente têm direito a brincar, praticar esportes e se divertir. Cita, na terceira versão, um contexto referente ao brincar da Educação infantil, seguindo para o Ensino Fundamental, a criança deve ter a possibilidade de se expressar nas suas diferentes linguagens, corpo, dança, nas brincadeiras em grupos, revelar seus sentimentos nos registros em artes (Brasil, 2017).

Pode-se dizer que, para fins de validação do que aqui se argumenta, é propício citar alguns estudiosos da área. Neste contexto, para Almeida (2008) fica nítido que a teoria froebeliana constatou que, para a Educação Infantil, o mais importante elo com a aprendizagem é o jogo. O mais preocupante, contudo, é que na realidade se mostra desfocado a sua centralidade nesse processo. Defende-se a prática de metodologias com o uso da ludicidade no espaço infantil, que proporcionem às crianças o sentimento de ser livre e poder agir de forma autônoma, fazendo uma relação dessa prática ao que é natural do ser humano, expressar-se verbalmente.

Kishimoto (2007), ao pesquisar sobre a contribuição de grandes pensadores, defende que Froebel (1782-1852) preferia a brincadeira e os brinquedos como mediadores, tanto no processo de apreensão do mundo pela criança, por meio da interiorização, como também no processo de conhecimento de si mesma (autoconhecimento), por meio da exteriorização, no entanto, defendia que as brincadeiras promovem a interação com o mundo externo pois, por meio dessas atividades criativas, as crianças passam a explorar os recursos ao seu redor e ressignificá-los. O autor ainda deixa nítido que o lúdico é um desencadeador de possibilidades de aprendizagens e engajamento na escola. Enquanto na realidade ainda se vigora, na prática, a criança somente obedecer e a submissão como regra nas salas, este filósofo pensa na introdução do jogo nas atividades escolares como um incentivador. Conseqüentemente, a criança, ao brincar no seio escolar, virá com mais ânimo e vontade, vibra ao vir ao ambiente escolar para poder vivenciar de novo o prazer que as brincadeiras lhe proporcionaram. A brincadeira favorece a

concentração. Já John Dewey (1859–1952) defende que a educação está centrada no desenvolvimento da capacidade de raciocínio e espírito crítico do aluno. Defendia a democracia e a liberdade de pensamento como instrumentos para a maturação emocional e intelectual das crianças, foi um dos pioneiros em destacar a capacidade de pensar dos alunos. Ele acreditava que para o processo educativo é necessário ter comunicação, troca de ideias, sentimentos e experiências sobre situações práticas do dia a dia (Kishimoto, 2007).

Diante desta realidade pode-se dizer que o recreio é um espaço de encontro com o outro, no qual a criança exercita diversas competências sociais. Ao brincar, a criança partilha, coopera, comunica, adapta-se, escolhe, decide. Isso significa que aprende a estar com o outro e se constrói como ser social. Portanto, nos jogos, nas brincadeiras e nesse processo de ludicidade que requer cooperação, exige-se que a criança adote novos papéis e funções e que, em muitos momentos, ceda em função das escolhas do grupo. Portanto, lhe é exigido que considere diferentes perspectivas e possibilidades nesse processo de socialização, de desenvolvimento e de aprendizagem.

#### 4.2 AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA A APRENDIZAGEM E PARA O PROCESSO EDUCATIVO

A ludicidade é uma palavra amplamente difundida no meio pedagógico, principalmente no que se diz a aprendizagem da criança, sendo assim, o lúdico pode ser visto como uma forma básica de comunicação, que proporciona a criança uma maneira de expressar o que sente e o que vive em seu cotidiano. Devido ao crescente desfavorecimento dos processos de ensino e de aprendizagem, proporcionado pela educação tradicional, o trabalho devolvido a partir da ludicidade se apresentou como uma alternativa de ensino, por compreender que a educação deve ser um processo agradável, proporcionando a troca de experiências e despertando o interesse do educando. Por muito tempo, foi preciso que houvesse mudanças, para que se pudesse associar a uma visão positiva às atividades espontâneas das crianças, então, surge à importância do brinquedo e das brincadeiras e a forma de brincar na vida das crianças como parte do processo educacional. Todo esse processo educativo deve respeitar a identidade do educando e levar em consideração os seus ritmos próprios e o seu nível de desenvolvimento. Kishimoto (2011, p. 3) explica que:

Ser criança é ter identidade e autonomia, é poder expressar suas emoções, suas necessidades, é formar sua personalidade, é se socializar em contato com a multiplicidade de atores sociais, é expressar a compreensão do mundo pelas linguagens gestuais, artísticas além de oral e escrita. Ser criança é ter direito à educação, ao brincar, aos amigos ao conhecimento, mas é principalmente, à liberdade de escolha.

A infância é conhecida como a idade das brincadeiras, é através delas que as crianças satisfazem os seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói, constrói e reconstrói o mundo. Sendo assim, torna-se de fundamental importância à utilização das brincadeiras e dos jogos no processo de aprendizagem, pois os conteúdos podem ser ensinados por meio de atividades lúdicas.

A ludicidade é um tema bastante discutido e difundido, principalmente entre os profissionais da Educação Infantil, todavia, agora esse tema também se tornou motivo de debates e discussões entre os educadores que trabalham com os anos iniciais do Ensino Fundamental, é possível afirmar que este termo revela o uso do lúdico como forma de fazer o ser humano pensar, sentir e agir, sem medo de errar. Todavia, vale ressaltar que, para Luckesi (2000, p. 52): “A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas a presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, a atitude do sujeito envolvido na ação”. Neste contexto o lúdico passa a ser um facilitador da aprendizagem nas salas de aula, um instrumento fundamental para que se desenvolva uma boa aprendizagem e um desenvolvimento adequado do discente.

Os processos de ensino e de aprendizagem não devem ficar limitadas apenas ao livro didático, isso para evitar que os discentes percam o interesse pelas aulas, sendo assim, os docentes precisam buscar sempre metodologias diversificadas para atrair a atenção e o interesse dos alunos pelo processo de ensino e facilitar o aprendizado deles.

O educador deve ser um facilitador dos processos de ensino e de aprendizagem, com o objetivo de proporcionar que o educando expresse suas dúvidas e desperte os seus interesses, o lúdico entra como ferramenta chave para esse processo. Vale salientar, que o lúdico não está relacionado apenas a jogos e brincadeiras, mas sim, a tudo que causa satisfação ao aluno e que facilita o seu

aprendizado.

É sob essa perspectiva que Piaget (1990) compreende que o lúdico não deve ser visto simplesmente como brincadeira para gastar energia da criança, pois auxilia no desenvolvimento social e emocional do ser humano. Baseada na referida citação, cabe ressaltar, mais uma vez, a importância do papel desempenhado pelo educador como agente fundamental no repasse do conhecimento aos educandos, proporcionando uma metodologia diversificada, transformando a sua sala de aula em um ambiente de experimentações, novas descobertas e múltiplas emoções na hora de aprender. A ludicidade precisa ser trabalhada em uma sala de aula adequada, por meio de teatros, jogos, dinâmicas e contação de histórias, que são fundamentais para que os discentes adquiram o seu autoconhecimento baseado no aprendizado do cotidiano, tudo isso por meio da ludicidade proporcionada na sala de aula, podendo assim despertar talentos e habilidades da criança.

Nem as escolas e nem os professores podem deixar de lado a prática lúdica em sala de aula e nem minimizar a sua importância e os seus efeitos na vida da criança, não podendo esquecer que as brincadeiras lúdicas também fazem parte do aprendizado do aluno. Vygotsky (2016) indica que a relevância do lúdico é indispensável para a criação da situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se organizam. A riqueza dos contos, lendas e acervo de brincadeiras construirão o banco de dados de imagens culturais utilizadas nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar, a criança se movimenta em busca de parceria e na exploração de objetos, comunica-se com seus pares, expressa-se por meio de múltiplas linguagens, descobre regras e toma decisões. Brincar é uma forma de aprender usando a imaginação de uma forma organizada e saudável, construindo um mundo muito interessante de ficção e sonhos, assim dando asas à imaginação, pois é muito bom aprender brincando.

Vale destacar a importância da escola nesse processo de aprendizagem, pois ela precisa reconhecer na ludicidade a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança. O lúdico vem como um facilitador da aprendizagem, um bom desenvolvimento mental desenvolve as expressões no processo de comunicação

e construção de conhecimento. É indispensável que o educador seja o mediador de todo o processo, criando em sala de aula os momentos para os jogos didáticos e as brincadeiras, compreendendo que também se pode ensinar a criança brincando.

A ludicidade é uma metodologia pedagógica com enfoque no desenvolvimento e construção da linguagem, gestos, sons, imagens, fala e escrita, através da qual a prática pedagógica do professor, pode ser voltada para os jogos e brincadeiras. Com essa prática o educador vai ajudar o discente a ter autonomia na hora de tomar suas decisões, além de auxiliar para que ela tenha capacidade de raciocínio rápido, que é muito importante para que a criança desenvolva a sua capacidade criativa, bem como melhorar e aprimorar o seu aprendizado. Essa metodologia pedagógica ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam, na Educação Infantil, desenvolvimento físico, mental e intelectual.

É notório que cada vez mais se precisa do lúdico no processo de alfabetização, pois ao separar o mundo infantil do adulto e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, observou-se a importância da criança que brinca, ela se torna um ser com mais competências e capacidades de realização, tendo em vista que para aprender a criança necessita de um ambiente pedagógico rico em estímulos e muita afetividade. O ato de brincar é uma realidade do dia a dia da criança, quando brinca, ela está praticando e exercitando a sua imaginação. A brincadeira permite que o educando relacione seus interesses a suas necessidades com a realidade de um mundo até então desconhecido. Tanto os jogos como as brincadeiras ensinam regras, despertam a atenção desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais da criança e colaboram para a saúde mental, facilitando a socialização, comunicação e expressão das crianças.

A criança que brinca tem capacidade de compreender e entender as ações dos outros, consegue compreender o pensamento e a linguagem do outro. Pois a aprendizagem e o desenvolvimento da criança estão estritamente ligados, levando em consideração que as crianças se inter-relacionam umas com as outras crianças e com o meio social no qual estão inseridos. Segundo Maluf (2007, p. 21): “É importante a criança brincar, pois ela se desenvolve permeada por relações cotidianas, assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca”. O ato de brincar

pode ser conduzido independentemente de tempo, espaço ou de objetos, isso proporciona que a criança crie, recrie, invente e use sua imaginação, tornando o espaço escolar atrativo.

Pode-se perceber que ainda não é dado o real valor para a ludicidade, como uma metodologia importante que deve fazer parte da base curricular. Muitas vezes a falta de conhecimento teórico dificulta para que o professor compreenda o lúdico como fator essencial ao desenvolvimento da criança como indivíduo. O lúdico deve se fazer presente em todos os momentos do processo pedagógico, pois torna o aprendizado mais dinâmico, utilizando-se de vários recursos disponibilizados na escola.

A prática da ludicidade no processo pedagógico nos anos iniciais pode se caracterizar como um elemento gerador de melhorias e adaptação ao processo didático-pedagógico. Tendo em vista que uma de suas principais características é fornecer aprendizagem de uma forma satisfatória e agradável para os educandos. Portanto, a prática do lúdico promove a aprendizagem e proporciona o desenvolvimento físico intelectual e social da criança, ou seja, possibilita um desenvolvimento real, completo e agradável. Para que o lúdico auxilie na construção do conhecimento é necessário que o professor faça a mediação da atividade planejada por ele e estabeleça os objetivos para que a brincadeira tenha um caráter pedagógico, promovendo a interação social e o desenvolvimento intelectual. O lúdico é importante para o crescimento das crianças, inclusive intelectualmente, pois as brincadeiras trazem consigo “um brincar comprometido com a qualidade de vida da criança” (Meyer, 2008, p. 22).

O lúdico é considerado um meio de comunicação e, por isso, estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade, pois trabalha a imaginação e auxilia na aprendizagem significativa. O lúdico utilizado como metodologia é um instrumento a mais para os professores utilizarem na aprendizagem dos alunos, porém, para que seja alcançado o objetivo desta metodologia tão importante na aprendizagem, é necessário um equilíbrio entre a utilização dele na obtenção dos objetivos, ou seja a aprendizagem significativa e de qualidade.

O ensino por meio das atividades lúdicas é significativo, pois a criança aprende brincando, sem cobranças e por meio de regras que proporcionam conhecimento. Na educação da criança o processo de ensino é de suma importância, porque desenvolve

a coordenação motora, a imaginação, a socialização e, conseqüentemente, a aprendizagem. Do ponto de vista pedagógico, a ludicidade possui liberdade de trabalhar a expressão e a comunicação dos alunos, pois é uma metodologia menos rígida, por isso mais agradável para 'aprender brincando', assim o educando desenvolve sua capacidade de explorar, refletir, imaginar os conteúdos e adquirir conhecimento necessário para uma aprendizagem significativa.

O espaço para se utilizar o lúdico é de extrema importância, pode estar em qualquer lugar agradável para o cotidiano da criança, seja na escola, em casa, nas praças, na rua, tudo que seja possível tornar a aprendizagem algo natural, pois dessa forma estará inserida no seu dia a dia. O espaço físico está diretamente ligado ao ambiente em que a criança vive, assim é indispensável para aprendizagem, pois através dele é possível estabelecer relações entre o ensino e a aprendizagem do aluno que se tornam significativas e de qualidade. Além disso, esse ambiente deve ser o mais agradável possível para que este lugar seja uma referência boa para a criança, pois é nesse espaço físico que o educando pode estabelecer relações com o mundo, para que assim façam parte da rotina diária e possam contribuir para a socialização e para a aprendizagem dos estudantes, tornando-se espaços acolhedores, ao proporcionar esse ambiente adequado, os professores e a escola incentivarão a aprendizagem do aluno, que ocorrerá de forma simples e descomplicada.

Friedmann (1996, p. 41) considera que o lúdico permite uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras e, ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo. Pois para o autor, é por meio do lúdico que se torna possível estabelecer um ensino-aprendizagem cooperativo e de interação, isso possibilita uma socialização que permitirá ao aluno a se apropriar da vida em sociedade, com excelência e plenitude.

As brincadeiras fazem parte da infância, assim é algo natural no processo educativo da criança, porém, assim como o repertório linguístico, também é regional. As brincadeiras proporcionam muitos benefícios, pois desenvolvem a cooperação, as regras, o respeito ao próximo, as diferenças, entre outros. Ao brincar a criança entra no mundo da imaginação e consegue realizar seus desejos e construir uma

aprendizagem sem frustrações.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo, desde os mais remotos tempos. Através deles, não apenas as crianças, mas até os adultos desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para serem indivíduos capazes de enfrentar desafios e contribuir na construção de um mundo melhor.

Segundo Vygotsky (2016), a brincadeira deve possuir três características básicas: a imaginação, a imitação e a regra. Elas devem estar presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, os jogos e brincadeiras exploram duas vertentes na escola que precisam ser destacadas, que são a imaginação e as regras, pois por meio deles as crianças criam soluções para desenvolver os problemas propostos. Assim, podem ser considerados procedimentos metodológicos de suma importância para a aprendizagem. O lúdico pode ser visto como resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um âmbito social e cultural, tudo dependendo da mediação do educador, que é de extrema relevância para que esse processo ocorra de forma leve e tranquila, trazendo todos os benefícios aqui já citados.

O brincar e o jogar ajudam no processo de aprendizagem, pois, ao brincar, as crianças se divertem por meio da socialização umas com as outras. Quando a criança brinca, ela é espontânea e livre, na escola encontramos um papel social, que é “Valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novos conhecimentos” (Meyer, 2008, p. 44). Todavia, a atividade lúdica só poderá trazer a sensação de experiência plena para o educando quando despertar o interesse dele, e assim poder contar com o lúdico como uma ferramenta a mais na busca de um desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo.

Deve-se buscar compreender o significado da atividade lúdica na vida da criança, para isso, é necessário se considerar a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação para a vida; satisfação de atuar de forma livre e espontânea; possibilidades de vivenciar experiências e; realizações simbólicas. A ludicidade é, então, uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O educador deve ser um conhecedor da importância dessas atividades para o desenvolvimento total da criança, por isso este deve fazer uso de

uma metodologia lúdica em sala de aula, auxiliando o processo ensino-aprendizagem dos educandos. Portanto, quando o professor busca utilizar atividades lúdicas, ele vai ajudar o aluno a lidar com seus sentimentos, a buscar satisfação de seus desejos, a vencer as frustrações e a enfrentar desafios com mais segurança.

Devido a uma crescente valorização do lúdico, nesta última década, é cada vez mais notória a sua importância na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois é através destes procedimentos que o educando se desenvolve como um ser pensante e atuante na sociedade. Esse desenvolvimento ocorre desde cedo, no seu contexto familiar e social, com a experiência dos adultos e do mundo criado por eles. Quando a criança brinca, ela expressa seus sentimentos e, nesse momento, muitos traumas e medos poderão ser resolvidos ou mesmo serem descobertos por meio destas atividades, propiciando ao ser em questão o seu desenvolvimento não só físico, como também social e emocional. A ludicidade desenvolvida a partir dos jogos e brincadeiras são experiências que as crianças vão adquirindo no decorrer de sua vida, assim como o adulto que desenvolve sua personalidade por meio da sua experiência vivida, a criança cresce e se aperfeiçoa através da criação e desenvolvimento das suas próprias brincadeiras e com o relacionamento desenvolvido com as demais crianças e adultos.

A contribuição dada pelos adultos é o reconhecimento da importância dos jogos e brincadeiras, assim como o ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem interferir na iniciativa da própria criança. No início, a criança está imersa apenas ao círculo representado pelos pais, mas aos poucos, ela passa a ampliar este círculo, incluindo outros indivíduos que podem ser crianças e adultos, sendo a brincadeira o meio natural para a criação e desenvolvimento de novos relacionamentos.

A ludicidade pode proporcionar um estado de plenitude, ou seja, de estar pleno naquilo que se faz com prazer, pode estar presente em diferentes situações da vida. Almeida (2008, p. 18) diz que “O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. A utilização do lúdico na escola é um recurso muito importante para a busca da valorização e o desenvolvimento das relações, nas quais as atividades desenvolvidas devem possibilitar o resgate de valores já esquecidos, despertar as habilidades sociais e culturais e, assim, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo a

sociabilidade e a criatividade e, porque não, afirmar que a ludicidade contribui na aprendizagem e no conhecimento da criança, pois propicia, verdadeiramente, a criatividade, a interação social e o crescimento sadio por meio do relacionamento entre os diversos grupos e ao mesmo tempo desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social.

Sobretudo, vale ressaltar que se deve resgatar o encantamento pela educação fazendo uso de novas metodologias, isso se torna cada vez mais imprescindível. Por isso, os gestores e toda a comunidade escolar precisam ter a consciência da importância da educação por meio de metodologias inovadoras, nas quais a ludicidade esteja presente. Em decorrência das crescentes mudanças que o mundo está sofrendo com o passar dos tempos é necessário assegurar o direito de brincar das crianças e é preciso propiciar um ambiente adequado e seguro para garantir esse direito e possibilitar o desenvolvimento da criança.

A educação não pode se limitar ao simples repasse de informações ou ainda uma indicação de qual caminho o educando deve seguir, é, sobretudo, auxiliar os alunos a tomarem consciência de si mesmos, do outro e da sociedade em que vivem, podendo, assim, fazer uso da prática lúdica, principalmente através de jogos coletivos, pois estes favorecem a socialização da criança. O ambiente escolar de aprendizado da criança deve ser um espaço especialmente criado para aprendizagem, rico em recursos, nesses ambientes, não podem faltar espaços para leitura, jogos de escrita e brincadeiras de faz de conta. A utilização de jogos, brinquedos e de brincadeiras como meio educacional é um avanço para a educação. Sendo bem orientado, o jogo pode ser um excelente recurso para aprendizagem.

Entretanto, vale ressaltar que os educadores precisam conhecer e aceitar as diferenças que se fazem presentes do meio educacional, assim como as incertezas que existem. Devem, portanto, buscar compreender as contradições, o imprevisível, e ir na busca de um pensamento mais amplo e diversificado, evitando os limites de um pensamento simplificador e fragmentado. Cada sociedade é responsável pela construção de um sistema pedagógico que se adapte às suas necessidades, às suas concepções de indivíduo e a vontade de preservá-las, bem como a propagação das relações de poder entre seus componentes. O que se tem observado é que a sociedade passa por significativas mudanças no campo político e econômico, porém

as instituições pedagógicas parecem querer permanecer sem modificações.

Sendo assim, é indiscutível que, nas propostas pedagógicas das escolas, o desafio de qualidade seja parte integrante ao processo educacional, assim como a prática do aprender a aprender, que é o alicerce da educação: saber pensar, informar-se e refazer todo o dia a informação, questionar. O docente, como sujeito participativo e produtivo, percebendo a necessidade de qualidade da educação, busca constantemente o conhecimento para se transformar e transformar o mundo a sua volta. Nada melhor para a formação de cidadania do que a presença do lúdico nos currículos escolares.

Em uma educação na qual se busca a preparação para a vida, a afetividade deve ganhar destaque, pois se acredita que a interação afetiva auxilia na compreensão e na transformação do ser. É em meio a todo esse contexto que se encaixa a ludicidade, que pode ser percebida como uma necessidade do ser humano em qualquer idade, não apenas como diversão na infância, a formação lúdica se baseia nas possibilidades de criatividade, no cultivo da sensibilidade e pela busca da afetividade.

A busca de novos caminhos para a educação tem proporcionado a autonomia, o conhecimento, a socialização e, ao permitir a manifestação do imaginário infantil por meio de jogos e brincadeiras, beneficia ao desenvolvimento integral da criança. Portanto, a ludicidade encontra um papel educativo na escolaridade das crianças, na pré-escola e nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Assim, os educandos vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo na escola que se constrói a partir das diferentes histórias vivenciadas e compartilhadas, contando sempre com a importante participação dos pais, dos professores, de todos os que compõem a unidade escolar e todos que fazem parte do cotidiano da criança, a partir do que foi explicitado, pode-se, portanto, compreender que a ludicidade pressupõe uma aprendizagem social.

## 5 PERCURSO METODOLÓGICO

A trilha percorrida neste capítulo segue em uma trajetória sistemática de como se prosseguiu sua estrutura e desenvolvimento para realização dessa pesquisa, pautada nas seguintes etapas: delineamento, procedimentos, coleta e análise dos dados. A fim de elucidar os caminhos pelos quais seguiu todo o percurso metodológico, revelando aqui a sua gênese até as conclusões.

Dentro desta ótica, Gil (2002, p. 17) defende que “A pesquisa é desenvolvida mediante o concurso dos conhecimentos disponíveis e a utilização cuidadosa de métodos, técnicas e outros procedimentos científicos. Na realidade, a pesquisa se desenvolve ao longo de um processo que envolve inúmeras fases, desde a adequada formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados”.

### 5.1 DELINEAMENTO

Como bem assegura Chizzotti (2018), pode-se dizer que a pesquisa procura adentrar na realidade do ser humano, seu espaço físico e sua relação consigo mesmo. Neste contexto, fica nítido que tudo que cerca as pessoas é objeto de estudo para uma pesquisa. O mais preocupante, contudo, é constatar que nem sempre essa realidade corresponde aos objetivos de pesquisa. As pesquisas procuram estimular a busca de novas possibilidades de respostas com relação a determinado problema de pesquisa. Nesse sentido, Trivinos (2015, p. 16) destaca que:

O avanço das ideias facilitou o confronto de perspectivas diferentes de entender o real. Frente à atitude tradicional positivista de aplicar ao estudo das ciências humanas os mesmos princípios e métodos das ciências naturais, começaram a se elaborar programas de tendências qualitativas, para avaliar, por exemplo, o processo educativo, e a propor ‘alternativas metodológicas’ para a pesquisa em educação.

Segundo o autor, a crescente variação de pensamento veio a contribuir nas análises de uma realidade. Ao contrário do que se pensa, muitas vezes se utilizou de ideias relacionadas a humanidade estar em constante progresso nas pesquisas científicas. A partir de então, deu-se o início a análise de ideias específicas de autores sobre determinado assunto, com o objetivo de apresentar outras prováveis opções para desenvolvê-las.

Diante de tal cenário, Minayo (2016, p. 21) acrescenta a seguinte colocação: “A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares”. Essa colocação do autor vem ao encontro de Trivinos (2015, p. 118):

Sem dúvida alguma, muitas pesquisas de natureza qualitativa não precisam apoiar-se na informação estatística. Isso não significa que sejam especulativas. Elas têm um tipo de objetividade e de validade conceitual, como logo determinaremos, que contribuem decisivamente para o desenvolvimento do pensamento científico. Por outro lado, a investigação quantitativa realizada a nível de cursos de pós-graduação em educação raramente tem contribuído com bases valiosas para a colocação de soluções possíveis aos problemas que apresenta o sistema de ensino nacional.

Compreende-se então que a pesquisa qualitativa não necessariamente deve apresentar dados quantitativos, esse aspecto foi observado em diversos trabalhos acadêmicos, desse modo, não se julga essa pesquisa como sendo só de investigação, mas ao contrário do que se pensa, apresenta um caráter fiel do que se pretende na pesquisa.

Dentro dessa perspectiva, a pesquisa qualitativa agrega uma importância fundamental no crescimento de produção crítica, o que caracteriza a produção científica. Por outro lado, as pesquisas de cunho quantitativo não se sobressaem em dar uma possibilidade de se resolver algo relacionado ao processo sistemático de transmitir o conhecimento em nível nacional. Por ser qualitativa, ela ajuda compreender determinado cenário, mas não uma totalidade ou uma grande área, porém, a pesquisa nesse cenário menor, pode servir de base para outros.

Trivinos (2015) argumenta que os pensamentos se divergem entre alguns autores sobre a pesquisa qualitativa, uns possuem ideias da amplitude dessa pesquisa, que possibilita o pesquisador se deleitar em uma única área em especial, ou ainda que outros autores pensem na diversidade de pesquisas que existem entre áreas afins. Estas ideias fazem com que o pesquisador se incline a refletir sobre a realidade nessa pesquisa qualitativa.

A esse respeito, encontra-se a seguinte colocação:

É fato bastante conhecido que a mente humana é altamente seletiva. É muito provável que, ao olhar para um mesmo objeto ou situação, duas pessoas enxerguem diferentes coisas. O que cada pessoa seleciona para ‘ver’ depende muito de sua história pessoal e principalmente de sua bagagem cultural. Assim, o tipo de formação de cada pessoa, o grupo social a que pertence, suas aptidões e predileções fazem com que sua atenção se

concentre em determinados aspectos da realidade, desviando-se de outros (Lüdke; André, 1986, p. 25).

As colocações das autoras conduzem a uma reflexão sobre como o objeto de estudo de um trabalho de pesquisa pode ser interpretado de várias maneiras, essa observação do objeto vem ao encontro do contexto social, do meio de interação no qual essa pessoa está inserida, experiências vividas, inatas ou não, inclinações a determinadas atividades, conceitos preestabelecidos. Com essa ótica, compreende-se que seu interesse e concentração se direcione ao que lhe é pertinente e importante no seu contexto de vida, desprezando outros pontos do objeto de estudo.

É importante notar que, no contexto de investigar o objeto de estudo desta pesquisa, que é a ludicidade e a aprendizagem no Ensino Fundamental, o processo ocorre de forma sistêmica, com um plano detalhado de como foi feita a observação e, posteriormente, todas as etapas que a seguiram até as análises dos materiais selecionados. “A observação direta permite também que o observador chegue mais perto da ‘perspectiva dos sujeitos’, um importante alvo nas abordagens qualitativas”. (Lüdke; André, 1986, p. 26).

Vinculada a essas concepções, de forma direta e resumida, caracteriza-se este trabalho de pesquisa com enfoque qualitativo, com objetivo exploratório, tendo utilizado tanto a fonte de dados, quanto os procedimentos de coleta de dados nos aportes da pesquisa bibliográfica. Nesse interim, convém destacar, segundo Salomon (1972), que a bibliografia é aqui entendida como o conjunto de obras que derivam sobre um determinado tema ou assunto e que é escrito por distintos autores, em diferentes épocas e com base nas mesmas ou em partes das fontes.

## 5.2 PROCEDIMENTOS

### 5.2.1 Coleta dos dados

Os dados para a presente pesquisa foram coletados no site da ANPEd<sup>4</sup>, do qual foram extraídos aqueles que tinham proximidade com a temática do trabalho, que é a ludicidade e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Dessa maneira, este procedimento de coleta levou em consideração os objetivos da pesquisa

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.anped.org.br>

e averiguação sistemática do problema da pesquisa, a fim de coletar dados precisos que dialogassem com o objeto de pesquisa deste trabalho.

Inicialmente, a ideia era fazer um levantamento dos dados publicados nas reuniões das regionais Sul e Centro-Oeste da ANPEd, especificadamente nos GTs 8 e 13, que tratam da Formação de Professores e Educação Fundamental, respectivamente. No entanto, além da carência de materiais emergentes, compreendeu-se a importância de observar e analisar o que estava sendo produzido a nível nacional, com isso, ampliou-se para as reuniões nacionais da ANPEd, compreendendo o intervalo dos últimos vinte anos (2003 a 2023, o que compreendeu as reuniões de 26 a 41, que ocorreram nos anos 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2015, 2017, 2019, 2021 e 2023<sup>5</sup>), com a especificidade dos GTs de Formação de Professores e Educação Fundamental. O motivo pela seleção dos GTs supracitados se deu por possuírem relação íntima com o objeto de estudo desta pesquisa. Já a escolha do evento da ANPEd se justifica por ser o maior evento e a associação da área da educação, sobretudo, no que tange as pesquisas de pós-graduação realizadas na área.

A ampliação na coleta não aconteceu somente de nível regional para nacional. Optou-se, também, por fazer um levantamento no *site* da SciELO. Com uso de descritores específicos, optou-se por utilizar o refinamento por área temática (Ciências Humanas) e, a partir dos dados emergentes fazer uma primeira leitura/recorte pelos títulos. Realizar esse estudo na SciELO se justifica por ser uma das maiores bibliotecas virtuais de revistas científicas brasileiras em formato eletrônico. Essa biblioteca é composta de artigos nacionais e internacionais e se constitui em um importante veículo de publicização e socialização de pesquisas acadêmicas/científicas.

Diante do acesso às plataformas da ANPEd e da SciELO, serão seguidos alguns critérios, conforme os delimitados por Bardin (2016), que será a referência para análise dos dados (sobre a qual o subtítulo seguinte está debruçado):

1. Escolha dos documentos a serem submetidos a análise;

---

<sup>5</sup> Até o fechamento da presente dissertação, não estavam disponíveis os anais da reunião n. 41, que ocorreu em outubro de 2023, por esse motivo, apresenta-se, no capítulo sexto, o corte em 2021, totalizando a análise em quinze reuniões. Destaca-se que anteriormente (até 2013) as reuniões aconteciam anualmente e, posteriormente, passaram a acontecer a cada dois anos.

2. Formulação/relação das/com as *hipóteses* e dos *objetivos*;
3. Elaboração de indicadores que fundamentam a interpretação final.

Esses três critérios não necessariamente seguem em uma sequência, apesar de se manterem conectados entre si. A seleção dos documentos possui uma estreita afinidade com os objetivos, ou ao contrário, conforme o que for sendo encontrado no material disponibilizado que foi analisado. Para a realização da coleta de dados se utilizou os critérios de Bardin (2016), desenvolvidos na seguinte ordem:

1. Identificar, nos *sites* da ANPEd (GTs 8 e 13) e SciELO, os artigos que se relacionam a temática dessa pesquisa, para isso, leu-se o título, os resumos e as palavras-chave, com o objetivo de verificar se estes estavam alinhados aos objetivos desta pesquisa, se possuíam relação e possível contribuição e, ainda, que não incidissem em artigos repetitivos. Essa leitura se caracterizou como uma leitura 'flutuante', feita de forma mais superficial, com objetivo único de encontrar as similaridades e confluências;

2. As hipóteses e os objetivos emergentes e/ou coincidentes foram articulados e desenvolvidos durante a descrição de cada artigo, em capítulo específico, situado na sequência deste, o qual trata da análise da discussão dos resultados;

3. O material coletado/selecionado foi categorizado por ano, relevância, perfil dos autores e do artigo, bem como, a pertinência para enquadrá-lo no corpus de análise;

4. Leitura detalhada e minuciosa na íntegra dos artigos selecionados, a fim de obter maiores informações para a interpretação crítica;

5. Concluída as etapas anteriores, debruçou-se na análise dos dados, momento em que se buscou representar os dados de cada artigo, suas características, inferências e as interpretações críticas fundamentadas. Sobre essa etapa, discorre-se com detalhes no subtítulo a seguir.

### **5.2.2 Análise dos dados**

A análise dos dados da pesquisa foi feita com base na Análise de Conteúdo, conforme Bardin (2016). Segundo a autora (2016, p. 15), "Enquanto esforço de

interpretação, a análise de conteúdo oscila entre os dois polos, do rigor da objetividade e da fecundidade da subjetividade”.

Em consenso com o raciocínio anterior, ao realizar a análise dos dados de um documento, o pesquisador se debruça para entendê-lo na sua forma, de como foi estruturado, as reais intenções do autor, em qual contexto foi desenvolvido a pesquisa, o tempo histórico no qual o autor está inserido, tudo imbuído de muita objetividade, mas também, muita subjetividade. Estes aspectos da subjetividade entram como complemento na interpretação da realidade, nesse sentido a interpretação subjetiva não tem a possibilidade de ser quantificada.

No que diz respeito à sua objetividade, o analista limita sua pesquisa a critérios de escolha dos documentos, que podem ser por anos, códigos, frases etc. Por conseguinte, não havendo possibilidade de duplo sentido. “O analista, no seu trabalho de poda, é considerado aquele que delimita as unidades de codificação ou as de registro” (BARDIN, 2016, p. 41).

A Análise de Conteúdo (BARDIN, 2016) tem como objetivo, a superação da incerteza, consiste em refletir sobre as interpretações em relação a mensagem que se revela no documento, enquanto analista, será o pensar único ou poderá ter outras interpretações? Até que ponto serão validadas as conclusões de quem está pesquisando/analizando?

Para o enriquecimento da leitura os critérios da leitura produtiva propiciam resultados melhores, conduzindo a uma interpretação plausível de significação profunda. Nessa perspectiva da autora, o presente trabalho de pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, documental dos dados coletados, tendo como referência os critérios da Análise de Conteúdo de Bardin (2016).

Com relação ao campo a que se situa a análise de conteúdo:

A análise do conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações. Não se trata de um instrumento, mas de um leque de apetrechos; ou, com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações. (Bardin, 2016, p. 37).

Por se tratar de um método didático de se estudar em diversos campos, a análise de conteúdo facilita a compreensão e o estudo do pesquisador. Muitas

universidades aderem a esse método em seus diferentes campos da educação, por ter um roteiro, um critério de como se desenvolverá a análise dos dados coletados.

Dessa forma e sob tal complexidade, Bardin (2016) destaca que ao analisar um dado, são imprescindíveis passar por três fases.

1. a pré-análise;
2. a exploração do material;
3. o tratamento dos resultados, a Inferência e a Interpretação.

Nesse sentido, “A pré-análise tem por objetivo a organização, embora ela própria seja composta por atividades não estruturadas, ‘abertas’, por oposição à exploração sistemática dos documentos” (BARDIN, 2016, p. 125). A primeira fase se caracteriza como sendo ainda o envolvimento com o material coletado a ser analisado, nesse momento a leitura do documento é de caráter flutuante, não sendo muito aprofundada na integralidade do conteúdo.

Esse é o primeiro contato que se tem com a documentação. “Esta fase é chamada de leitura ‘flutuante’, por analogia com a atitude do psicanalista. Pouco a pouco a leitura vai se tornando mais precisa, em função de hipóteses emergentes, da projeção de teorias adaptadas sobre o material e da possível aplicação de técnicas utilizadas sobre materiais análogos” (Bardin, 2016, p. 126).

Na segunda fase, a organização do material se estabelece surgindo assim o processo de ordenar os documentos por codificação. “Esta fase, longa e fastidiosa, consiste, essencialmente, em operações de codificação, decomposição ou enumeração, em função de regras previamente formuladas” (Bardin, 2016, p. 131).

Bardin (2016) afirma que, após todo o material ser organizado, tem-se o *corpus*, que são os documentos selecionados para a possível análise. Existem regras para a realização desta seleção, destaca-se neste trabalho de pesquisa a regra que convém praticar neste processo de escolha. A regra da inferência, que seleciona os documentos que sejam oportunos ao objetivo pelo qual a análise propõe.

Bardin (2016, p. 44) define a inferência:

O analista tira partido do tratamento das mensagens que manipula para *inferir* (deduzir de maneira lógica) conhecimentos sobre o emissor da mensagem ou sobre o seu meio, por exemplo. Tal como um detetive, o analista trabalha com *índices* cuidadosamente postos em evidência por procedimentos mais ou menos complexos.

A partir da definição deste pensamento da autora, também é possível inferir que o analista discorre, em suas reflexões, o seu ponto de vista sobre o autor, em suas diversas dimensões como: influências de sua cultura, suas reais intenções etc. Para, posteriormente, serem analisados minuciosamente e apresentados. A inferência se mostra como uma ponte entre as três fases mencionadas acima.

Por fim, na terceira fase, os dados foram sistematizados por duas óticas, a inferência, que pela leitura dos documentos conduz/conduziu às conclusões decorrentes de outras pesquisas que convergem para o mesmo conteúdo, facilitando assim as considerações finais; depois pela interpretação, que durante o seu processo pode ou não ser conclusiva. É nessa fase que os dados relevantes analisados do documento podem vir a ser apresentados em forma de tabelas, gráficos e, sobretudo, por uma construção textual, na qual, a partir dos documentos e da sua análise se constrói um texto, valendo-se das inferências, diálogos com outros autores e teóricos e a interpretação do próprio pesquisador.

## 6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Inicialmente, a intenção era realizar uma análise dos dados apresentados nas reuniões das regionais Sul e Centro-Oeste da ANPEd, especificamente nos GTs 8 e 13, que abordam a Formação de Professores e a Educação Fundamental, respectivamente. No entanto, devido à escassez de materiais disponíveis, percebeu-se a importância de ampliar o escopo para incluir as reuniões nacionais da ANPEd, abrangendo um período de vinte anos (2003 a 2023, abarcando as reuniões de 26 a 41 realizadas nos anos 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2015, 2017, 2019, 2021 e 2023). Isso foi feito com foco nos GTs de Formação de Professores (8) e Educação Fundamental (13), escolhidos devido à sua estreita relação com o objeto de estudo da pesquisa.

A seleção desses GTs específicos foi motivada pela sua relevância para a pesquisa em questão. A escolha de utilizar o evento da ANPEd se justifica pelo fato de ser o maior evento e associação na área da educação, especialmente no que diz respeito às pesquisas de pós-graduação realizadas nesse campo.

A expansão na coleta de dados não se limitou apenas ao âmbito regional, mas também incluiu um levantamento no site da SciELO. Utilizando descritores específicos e refinando por área temática (Ciências Humanas), optou-se por realizar uma primeira leitura e recorte pelos títulos dos dados emergentes. A escolha de conduzir esse estudo na SciELO é justificada pelo fato de ser uma das maiores bibliotecas virtuais de revistas científicas brasileiras em formato eletrônico, composta por artigos nacionais e internacionais. Essa biblioteca desempenha um papel crucial na divulgação e socialização de pesquisas acadêmicas e científicas. Também convém destacar que a escolha por esses veículos de comunicação se dá em virtude da maior instantaneidade da publicação, já que não leva o período de dois ou quatro anos, como para aguardar a defesa e socialização de dissertações e teses. Também pela amplitude da origem da produção, já que os artigos podem ser emergentes de dissertações e teses, mas podem ser também estudos isolados, desenvolvidos nos grupos e linhas de pesquisas. Ainda, por não perder em nada no quesito rigor, já que, tanto a participação no evento, quanto a publicação nos periódicos científicos envolvem a aprovação por pares as cegas, referências na área de avaliação. De

pronto, apresenta-se um compilado dos dados encontrados nas plataformas supracitadas (conforme Tabelas 04 e 05).

Tabela 04 – Levantamento dos trabalhos apresentados/publicados nas reuniões nacionais da ANPEd (2003 a 2023)

GT	NÚMERO DE TRABALHOS PUBLICADOS	NÚMERO DE TRABALHOS RELACIONADOS AO TEMA (PELO TÍTULO)	TRABALHOS RELACIONADOS
<b>41ª Reunião Nacional da ANPEd (Manaus/AM, 2023)</b>			
08	[Anais não disponíveis até o fechamento da dissertação]		
13			
<b>40ª Reunião Nacional da ANPEd (Belém do Pará/PA, 2021)</b>			
08	38	0	
13	24	2	O brincar livre no ciclo de alfabetização: um estudo sobre experiência de formação sensível para professores  “Eu quero brincar!”: reflexões acerca do brincar no 1º ano do Ensino Fundamental em tempos de pandemia
<b>39ª Reunião Nacional da ANPEd (Niterói/RJ, 2019)</b>			
08	23	0	
13	20	1	Ateliê catadores do brincar: espaço de produção de sentidos e formação sensível de docentes do Ensino Fundamental I
<b>38ª Reunião Nacional da ANPEd (São Luís/MA, 2017)</b>			
08	7	0	
13	1	0	
<b>37ª Reunião Nacional da ANPEd (Florianópolis/SC, 2015)</b>			
08	[Anais não abrem]		
13			
<b>36ª Reunião Nacional da ANPEd (Goiânia/GO, 2013)</b>			
08	18	0	
13	17	0	
<b>35ª Reunião Anual da ANPEd (Porto de Galinhas/PE, 2012)</b>			
08	22	0	
13	19	0	
<b>34ª Reunião Anual da ANPEd (Natal/RN, 2011)</b>			
08	22	0	
13	16	0	
<b>33ª Reunião Anual da ANPEd (Caxambu/MG, 2010)</b>			
08	[Anais não abrem]		
13			
<b>32ª Reunião Anual da ANPEd (Caxambu/MG, 2009)</b>			
08	21	0	
13	18	0	
<b>31ª Reunião Anual da ANPEd (Caxambu/MG, 2008)</b>			
08	18	0	
13	15	0	
<b>30ª Reunião Anual da ANPEd (Caxambu/MG, 2007)</b>			
08	31	0	
13	22	0	
<b>29ª Reunião Anual da ANPEd (Caxambu/MG, 2006)</b>			
08	29	0	

13	14	0	
<b>28ª Reunião Anual da ANPEd (Caxambu/MG, 2005)</b>			
08	45	0	
13	18	0	
<b>27ª Reunião Anual da ANPEd (Caxambu/MG, 2004)</b>			
08	21	0	
13	16	0	
<b>26ª Reunião Anual da ANPEd (Poços de Caldas/MG, 2003)</b>			
08	12	0	
13	12	0	

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Observa-se, na Tabela 03, a emergência de 519 trabalhos e três reuniões sem anais disponíveis (duas por não abrirem e uma por recém ter sido realizada). Desse montante, realizou-se a leitura de todos os títulos, sem refinamentos, em muitos já era perceptível a falta de similaridade, assim foram logo excluídos. Nos que restavam dúvidas, lia-se também os resumos e as palavras-chave. Ao final, restaram três trabalhos com proximidade com a temática e que foram salvos para posterior análise. Esses três trabalhos foram apresentados nas duas últimas reuniões com anais disponíveis, sendo que nas edições anteriores nenhum trabalho foi encontrado relacionado ao tema.

Tabela 05 – Levantamento dos trabalhos publicados na SciELO

DESCRITOR	Total de trabalhos sem refinamento	Com refinamento	Trabalhos selecionados (pelo título)
“Ludicidade”	35	21	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação.</li> <li>2. Diversidade de discursos sobre jogo e educação: delineamento de um quadro contemporâneo de tendências.</li> <li>3. Representações sociais de leitura: o texto literário em sua função lúdica e educativa.</li> <li>4. Jogos digitais e acentuação gráfica: conexões possíveis entre aprendizagem e ludicidade.</li> <li>5. A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares</li> </ol>
Ludicidade AND Ensino Fundamental	4	3	Nenhum selecionado.
“Ensino Fundamental”	3.132	1.196	Nenhum selecionado.

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

No site da SciELO foi feito o uso do descritor e utilizados os refinamentos: país (Brasil), idioma (português), área temática (Ciências Humanas) e tipo de literatura (artigo). Com o primeiro descritor (“ludicidade”) emergiram 35 trabalhos, sem refinamento; 21 com os devidos refinamentos e; foram encontrados cinco trabalhos que possuíam relação com a temática da presente dissertação. Com o segundo descritor (“ludicidade AND Ensino Fundamental”) emergiram quatro trabalhos, sendo um deles repetido (e já selecionado na análise do descritor anterior), com isso, nenhum trabalho emergiu desse descritor para análise. Já o terceiro descritor (“Ensino Fundamental”) fez emergir 3.132 artigos, após aplicação dos filtros ficaram 1.196 artigos, dos quais, pela leitura dos títulos, constatou-se a inexistência de relação com a temática de interesse.

Feito esse levantamento numérico, convém reiterar a intenção de analisar, na literatura específica, o que tem sido discutido sobre a ludicidade e a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental e inventariar as possíveis contribuições da

ludicidade nessa etapa da educação básica, entendendo aqui a literatura específica, como aquelas emergentes de ambas as bases de dados selecionadas para a pesquisa: ANPEd e SciELO.

A iniciar pela ANPEd, vale destacar que não há uma ferramenta de busca como a maioria dos bancos de dados possui. Foi necessário abrir reunião por reunião, GT por GT e fazer uma leitura flutuante por todos os trabalhos de cada GT e de cada reunião. Diante da Tabela 03 e dos dados quantitativos nela expressos, pode-se constatar uma quantidade pequena de trabalhos publicados no respectivo *site*.

Referente aos três trabalhos identificados como possíveis de serem discutidos e analisados na presente pesquisa, fez-se uma breve leitura de seus resumos, neles se pode identificar uma semelhança com o tema da presente pesquisa, que é a ludicidade e a aprendizagem no Ensino Fundamental. Enfatiza-se que estas publicações já são de conhecimento acadêmico e, por isso, possuem uma vistoria em relação a sua validade e análise de qualidade, já que para terem sido apresentadas no referido evento, passaram por avaliação anterior.

No primeiro trabalho selecionado, a contar do mais antigo, intitulado “Ateliê catadores do brincar: espaço de produção de sentidos e formação sensível de docentes do Ensino Fundamental I”, de autoria de Marilene Calegari Cardoso, foi apresentado/publicado em 2019, no GT 13 – educação fundamental, na 39ª Reunião Nacional da ANPEd (Niterói/RJ, 2019). Esse trabalho vem nos instigar a analisar qualitativamente sobre como se dá os espaços do brincar na escola e suas possíveis contribuições na formação dos educadores. É mais uma pesquisa que tem como foco a brincadeira livre com suas contribuições no desenvolvimento das crianças. Sabe-se que as brincadeiras dirigidas mantêm o foco em observar as regras do jogo enquanto as brincadeiras livres estão isentas desse quesito.

Nesse sentido, sobre as brincadeiras dirigidas, é interessante perceber:

Mesmo em nossos tempos, em que o discurso pedagógico assimilou o brincar como atividade relevante para o desenvolvimento e supostamente lhe criou um espaço nas instituições educacionais, continua sendo um grande equívoco a forma como a educação entende o lúdico, procurando se apropriar dele como instrumento de aprendizagem, estruturando-o, regrando-o delimitando seus espaços e até horários em função de supostos objetivos pedagógicos. (Pereira; Carvalho, 2003, p. 121).

Sob esse ponto de vista, as autoras estão na mesma linha de pensamento da autora do trabalho de pesquisa, mencionado acima, a qual também defende que possa existir um local físico no qual os professores possam trocar suas ideias e experiências sobre o lúdico de forma livre, enquanto esse entrelaçar de experiências for de cunho recíproco e permanecer em constante mudança, reflexão, livre para ousar, criar projetos e novas possibilidades do brincar. Solicita-se de o professor trabalhar em sala com seus discentes de maneira que eles também estejam livres para criar e brincar, de forma que tenham seus próprios conceitos, isso contribui para a sua autoimagem e autonomia.

O segundo trabalho (resumo expandido de uma pesquisa de mestrado), ainda em processo de conclusão, apresentado/publicado em 2021, no *site* da ANPEd, dentro do GT 13 - educação fundamental, na 40ª Reunião Nacional da ANPEd (Belém do Pará/PA, 2021), com o título “O Brincar livre no ciclo de alfabetização: um estudo sobre experiência de formação sensível para professores”, é de autoria de Fernando Peixoto de Souza. O autor aborda a temática de forma a refletir sobre os diferentes pensamentos e reflexões acerca das brincadeiras sem regras, ou seja, livres dentro de um contexto de crianças que se encontram em um processo de alfabetização. Esse estudo sobre as brincadeiras livres está inserido nas vivências dos professores, especificamente da Rede Municipal de Vitória da Conquista. As reflexões da pesquisa se relacionam a essas brincadeiras, sem nenhuma regra, sendo vivenciadas no Ensino Fundamental.

É relevante apontar as contribuições de Pereira e Carvalho (2003) acerca da importância do brincar:

Brincar, é preciso? Sim, mas por quê? Não pelas consequências funcionais no desenvolvimento de um adulto ‘competente’, já amplamente pesquisadas pela literatura da área e que decorrem naturalmente do brincar como atividade espontânea, automotivada. Antes, brincar é preciso porque é humano, para ser humano. Brincar é uma parte fundamental de nossa herança biológica como espécie. (Pereira; Carvalho, 2003, p. 120).

Os autores demonstram, em suas expressões, a importância de haver, constantemente, momentos lúdicos, independente da fase ou faixa etária na qual a criança se encontra, não só pelo desenvolvimento que as brincadeiras proporcionam no corpo, mas também para que os momentos de descontração e de divertimento estejam presentes e se prolonguem por toda uma existência, a presença desses

momentos são muito significantes em todas as esferas, entende-se como uma necessidade vital, algo que cada indivíduo já nasce com ela.

No terceiro trabalho se percebe a necessidade de brincar com o tema, a partir do título “Eu quero brincar! Reflexões acerca do brincar no 1º ano do Ensino Fundamental em tempos de pandemia”. Trata-se de um resumo expandido apresentado/publicado no *site* da ANPEd, no GT 13 - educação fundamental, na 40ª Reunião Nacional da ANPEd (Belém do Pará/PA, 2021). O trabalho é de autoria de Elisa Carneiro Santos de Almeida, Noé Matias de Souza e Giovana Cristina Zen. O período pandêmico limita/limitou as pessoas de muitas coisas, dentre elas os momentos lúdicos, os quais as crianças, por vezes, tinham nas escolas e que por necessidades de urgência e cuidados foram retirados durante esse período. Esse é justamente o foco da pesquisa selecionada, a qual visou refletir sobre a possibilidade desses momentos terem existido, enquanto pesquisa qualitativa e de cunho exploratória, a pesquisa foi desenvolvida com professores de duas redes públicas de educação da Bahia.

O contexto pandêmico gerou impossibilidades na realização de algumas atividades recreativas em função do distanciamento necessário e esse trabalho selecionado vem justamente tentar buscar possibilidades de o lúdico ser essa ferramenta transformadora, mesmo em um determinado contexto adverso e que necessitou ter um olhar diferenciado do professor para que continuasse fazendo seu papel e sua prática em prol da educação e do ensino.

Já no *site* da SciELO emergiram menos materiais se comparado ao banco anterior, fazendo uso do descritor ludicidade (apenas ou combinado), no entanto mais direcionados ao interesse da pesquisa. Apesar de poucos trabalhos emergentes, são bem alinhados e trazem importantes contribuições para a pesquisa. Vale destacar que a possibilidade desse banco em fazer pesquisa por descritores facilitou a busca, bem como, foi responsável pela emergência de materiais alinhados ao que se esperava encontrar.

Como foi possível observar na Tabela 04, o uso do descritor “ludicidade”, tanto sozinho, quanto combinado, fez emergir menos trabalhos, porém mais afinados com o tema. Enquanto o uso do termo geral “Ensino Fundamental” fez emergir um número muito grande de trabalhos, sem nenhum alinhamento com o tema pesquisado.

Diante da busca inicial e posteriormente dos refinamentos feitos (anteriormente mencionados), em seguida foi realizada a leitura flutuante para seleção dos artigos que comporiam a dissertação, percebeu-se ao longo das leituras que alguns trabalhos se afastavam do que era interesse na presente pesquisa e outros se apresentaram com um viés familiarizado e constituído de grande relevância para as reflexões a respeito da ludicidade e da aprendizagem no Ensino Fundamental.

Dessa forma, dentre os artigos emergentes e selecionados para análise, o primeiro, intitulado “Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação”, de Márcia Mineiro e Cristina D’Ávila, traz, de forma sucinta, uma análise sobre como se aborda a ludicidade considerando as conceituações dos professores de pós-graduação na área educacional e se apropriando de teóricos como Luckesi (2014), Lopes (2014) e Moraes (2014). Ao notar a possível ludicidade vivenciada na educação, as contribuições dos teóricos auxiliam para a construção e aquisição de novos conceitos, para entender diferentes olhares ou complementar conceitos já analisados e construídos. O trabalho se caracteriza como qualitativo e se refere a um estudo de caso, os resultados almejados foram alcançados por meio de um fórum eletrônico. As conclusões da pesquisa ressaltaram que o pensamento de Luckesi sobre o lúdico prevaleceu entre os entrevistados.

Entende-se que o lúdico está presente em todos os momentos de lazer vivenciados em diferentes ambientes e com as pessoas com as quais se convive. Exemplo disso é uma viagem, a qual proporciona momentos de prazer, descobertas, aprendizados e, conseqüentemente, boas lembranças, mas será que para todos essa experiência de viajar traz essas sensações? Luckesi, considera que:

Todas essas atividades, em nosso cotidiano, recebem a denominação de ‘lúdicas’ poderão ser ‘não lúdicas’ a depender dos sentimentos e estados de ânimo que se façam presentes na dinâmica psicológica de cada um dos seus participantes. Sentimentos e estados de ânimo que, por sua vez, estão comprometidos com sua história de vida e com a presente circunstância existencial de cada um. (Luckesi, 2023, p. 11).

O autor, em seu comentário sobre as brincadeiras ou jogos que tem como característica a ludicidade, acentua a ideia de que cada ser tem sua história particular, com suas experiências de vida, essas experiências influenciam em sentir diferentes sensações ao experienciar momentos do dia a dia ou práticas que proporcionem

prazer, por consequência de sua história de vida, essa mesma experiência pode não surtir essa sensação para outro indivíduo, isso varia de cada pessoa.

O segundo trabalho, intitulado “Diversidade de discursos sobre jogo e educação: delineamento de um quadro contemporâneo de tendências”, de autoria de Leonardo Dias Avanço e José Milton de Lima, retrata como se dão os jogos na educação de forma a analisar os comentários e a praticidade, oferecendo situações variadas de conceitos. Este trabalho foi desenvolvido a partir de teorias bibliográficas e cita teóricos que viabilizam esse entendimento a respeito do valor do lúdico em seu processo de formação, apreciando os resultados de forma completa e contemporânea. Este trabalho traz consigo um diálogo sobre o jogo na educação, de forma que venha em duas direções distintas, uma com relatos favoráveis e outro desfavoráveis em relação ao índice de valor e função do jogo. Por fim, analisar esses diálogos de forma a desvendar possíveis conceitos divergentes, não deixando de lado sugerir concepções que levaram a essas divergências de opiniões.

Sobre as diversidades de sentidos a respeito do lúdico e esse diálogo permanente que vem a ser acrescido às experiências do professor, Minayo (2012, p. 60) entende que “Quando se trata de uma sociedade ou de um grupo marcado por muitos conflitos, cada entrevista expressa de forma diferenciada a luz e a sombra da realidade, tanto no ato de realizá-la como nos dados que aí são produzidos”. Acredita-se que o que engrandece as pesquisas são exatamente essas descobertas, possibilitando novas perspectivas, projetos e temas que elevam e são discutidos com teóricos que já possibilitam uma reflexão aprofundada sobre o assunto. Os resultados obtidos é que vão dar a possibilidade de continuidade nas/das pesquisas.

O terceiro trabalho, o qual é intitulado “Representações sociais de leitura: o texto literário em sua função lúdica e educativa”, de autoria de Geisa Magela Veloso e Aparecida Paiva, objetivou fazer uma análise discursiva sobre como se alicerçam os textos de literatura, especificamente aquelas que foram produzidas pelos docentes das escolas públicas. Com a análise qualitativa, buscou dados de professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental para elucidar sobre os conhecimentos que as representações podem trazer e possibilitar a criação de novos modos de se comportar e se comunicar. Diante dos dados apresentados, os professores sinalizaram, como característica nas leituras dos livros, a presença do lúdico, como possível ancoragem

na prática de ensino e educação das crianças. As professoras acentuam que traduzir as leituras em apresentações teatrais faz com que as crianças sintam vontade de ler e, como consequência, prazer.

Sobre a importância de encenar as leituras de literatura, Leal e Silva (2011) argumentam que:

[...], ao brincarem, elas vivenciam situações em que imitam o mundo adulto, e, conseqüentemente, aprendem sobre a sociedade, sobre as relações sociais e, sobre o papel da linguagem nas variadas situações, vivenciam experiências em que exercitam a produção de textos diversos, realizando variações decorrentes dos tipos de interação social. (Leal; Silva, 2011, p. 60).

Como discutido na literatura, as abordagens diferentes de interpretar as leituras literárias são inúmeras, as autoras sinalizaram apenas a forma lúdica e teatral das crianças vivenciarem essas leituras, de forma que, ao dramatizarem, elas aprendem situações comuns do dia a dia, que são relatados nas histórias e, conseqüentemente, se familiarizam com essas práticas, contribuindo assim a elaboração de novos textos, criados por elas. Claro, com o acompanhamento dos professores.

No quarto trabalho, intitulado “Jogos digitais e acentuação gráfica: conexões possíveis entre aprendizagem e ludicidade”, de Ana Luiza de Souza Couto, Letícia Pena Silveira e Marcelo de Castro, relata-se a possível contribuição dos jogos presentes na *internet*, que possuem um viés de aprendizagem no processo de leitura e na prática de escrita. Especificamente a acentuação nos textos dos alunos, que é um ponto preocupante que essa pesquisa encena, pois a prática de acentuação gráfica nas escolas ainda não é bem desenvolvida, dentro desses jogos há a possibilidade de a ludicidade estar presente ou não. As discussões aqui apresentadas têm um aporte teórico de Leffa et al. (2012), Ribeiro (2013), Ribeiro (2016), no quesito de abordagens sobre os jogos na *internet* e; ancora-se em Marra (2012), Couto e Guimarães (2020), Cristófar-Silva, Almeida e Marra (2020), nas concepções de aprendizagem voltada as acentuações gráficas. O trabalho se apresenta com características interpretativas, qualitativas e de descrição. Diante dos resultados, nos jogos analisados se mostrou ausente a norma culta das palavras, de cunho memorável e pouca ou nenhuma evidência da presença do lúdico.

Em face do exposto, “É preciso pensar em como o jogo pode fazer parte integrante da aula, elaborada e planejada para promover a participação e a

experimentação do sujeito na construção de conhecimento sobre a escrita, de forma lúdica e prazerosa” (Ribeiro, 2012, p. 2). Esse mesmo autor (Ribeiro, 2012) esclarece que a possibilidade de o jogo estar presente na realização das atividades escolares é muito pertinente, desde que esteja em consonância com os objetivos que se almeja, sendo indispensável estar presente a plena participação do ser que participa e que a criança possa realizar essa vivência de forma que seu aprendizado contemple a forma correta de escrever seus textos e atividades, em uma perspectiva de sentir prazer em aprender.

Finaliza-se aqui com a análise do quinto artigo, o qual está intitulado “A relação com o saber nas atividades lúdicas escolares”, com autoria de Jean Ranyere e Neyfsom Carlos Fernandes Matias. Em seu trabalho, os autores elucidam a importância de a brincadeira estar presente no cotidiano das crianças, pois possibilita que elas se desenvolvam em sua cognição, em relação às suas emoções e seu aspecto físico. O jogo pode ser explorado como um instrumento em um processo de educação.

Em complemento ao estudo dos autores supracitados, Sommerhalder e Alves (2011, p. 41) afirmam que:

A posição ocupada pelo jogo nesse novo cenário acompanha igualmente essa imagem inocente e pura da criança. Antes desvalorizado, passa a ser reconhecido como atividade fundamental para o desenvolvimento infantil. Basta deixá-las brincar, que naturalmente se desenvolverão.

Mesmo nos tempos contemporâneos, a ideia de o jogo/brinquedo vir a contribuir com o desenvolvimento da criança nos aspectos físicos e psicológicos propicia deixar a criança se desenvolver livremente, pois há uma diferença entre a brincadeira dirigida ou o jogo com regras e a brincadeira livre, esta última mesmo não possuindo nenhum tipo de regra, ainda assim possibilita que a criança aprenda e cresça espontaneamente. A presente pesquisa enunciada é de cunho exploratório, descritiva e qualitativa, para isso, propuseram uma entrevista com estudantes do 5º ano sobre como se dá a aprendizagem com os jogos, em uma intenção pedagógica e os resultados não foram diferentes, as respostas das crianças é que na interação com as brincadeiras se podia aprender também. É preciso considerar a realidade das crianças, a fim de se obter o objetivo para o qual a brincadeira foi disposta.

Para finalizar os aportes teóricos, as ideias discutidas, os temas, os objetivos e as metodologias de todos os trabalhos de pesquisas aqui analisados tiveram uma contribuição significativa para o desenvolvimento da presente pesquisa. Escrever sobre a ludicidade e a aprendizagem no Ensino Fundamental deu a possibilidade de atingir outros patamares de conhecimento. De acordo com Bardin (2016), para se fazer a análise dos respectivos trabalhos de pesquisa é necessária uma dedicação intelectual, a fim de entender que as análises aqui feitas se projetam para deixar claro os objetivos, propostos na pesquisas e ao mesmo tempo mostrar o nascimento de interpretações subjetivas.

Dessa forma, o objetivo de analisar, na literatura específica, o que tem sido discutido sobre a ludicidade e a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental e inventariar as possíveis contribuições da ludicidade nessa etapa da educação básica, parece ter sido atingido, já que foi feita uma busca exaustiva nas duas maiores e mais reconhecidas plataformas científicas da área. Além da busca, examinou-se a forma como cada pesquisador defendeu seu ponto de vista e chegou aos seus resultados.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na proximidade do final da pesquisa, retomamos as questões que eram de interesse e importantes para construção do estudo. Tínhamos a intenção de pesquisar a origem e o conceito da/de ludicidade e como ela pode ser inserida e trabalhada com a criança em prol de sua aprendizagem, viu-se, com base na teoria apresentada, que a ludicidade não é recente e é passível de ser incorporada em todas as etapas da educação, sendo uma importante aliada nos processos de ensino e de aprendizagem. Também era interesse discutir sobre a importância do lúdico no processo educativo e de aprendizagem, o que também se fez, com respaldo de teóricos reconhecido sobre a temática.

Analisar, na literatura específica, o que tem sido discutido sobre a ludicidade e a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental e inventariar as possíveis contribuições da ludicidade nessa etapa da educação básica, também era intenção com a realização da presente pesquisa e, talvez, era o maior diferencial esperando. Já que os dois primeiros estavam muito mais na ordem de conceituar teoricamente termos pertinentes para a pesquisa, enquanto o terceiro, tinha como foco ir mais a fundo em um levantamento e análise em duas importantes plataformas para a área da educação.

Isso posto, a literatura específica consultada se refere às produções veiculadas nas reuniões nacionais da ANPEd e na SciELO. Na ANPEd, especificadamente nos GTs 8 e 13, que tratam da Formação de Professores e Educação Fundamental, respectivamente, compreendendo o intervalo dos últimos vinte anos (2003 a 2023, o que compreendeu as reuniões de 26 a 41, que ocorreram nos anos 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2015, 2017, 2019, 2021 e 2023). Destaca-se que a reunião de 2023 ainda não estava com os anais publicados até o fechamento da dissertação, com isso, os anais de quinze reuniões foram analisados. Já na SciELO não foi realizado recorte temporal, apenas a adoção de alguns refinamentos (país: Brasil; idioma: português; área temática: Ciências Humanas e; tipo de literatura: artigo), efetivou-se uma primeira leitura dos títulos dos trabalhos emergentes com cada descritor especificado no capítulo anterior.

Dessa busca, percebeu-se uma baixa quantidade, a nível de *stricto sensu*, por pesquisas sobre a temática, considerando essa uma lacuna para a realização de

outros estudos a seu respeito. Percebeu-se, também, maior interesse em pesquisar o tema a nível *lato sensu*. Considera-se pertinente buscar novos olhares para as pesquisas, em nível de mestrado e doutorado, sobre a presença do lúdico e sua contribuição nas atividades escolares.

De forma mais ampla, com vistas a **investigar, na literatura, a possível contribuição da ludicidade no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental**, é importante compreender que nesta etapa as crianças ainda se apropriam das brincadeiras como forma de elucidar o mundo que as cercam. Por meio das atividades lúdicas é possível ter a possibilidade de uma aprendizagem muito mais significativa, que poderá proporcionar à criança a capacidade de desenvolver seu cognitivo, psicomotor e social. Para tanto, existe a necessidade de o professor buscar novas formas de trabalhar determinados conteúdos, de forma que a criança aprenda brincando e que esse aprender esteja vinculado ao seu meio social. Resultando na realização de um direito que caracteriza a etapa da infância, que é o direito de brincar.

Nesse sentido, cita-se ainda os documentos legais, como a Declaração Universal dos Direitos da criança, o ECA, as DCNEI, a BNCC e outros documentos nacionais e internacionais. Esses documentos deram a possibilidade de definir e orientar sobre a importância da brincadeira na infância como direito constitucional, isso não apenas como discussão na presente dissertação, mas como forma de garantir a efetivação desse direito das infâncias na prática.

Além da relação íntima e intrínseca da pesquisadora com o tema, vislumbra-se, por meio da pesquisa acadêmica e científica, desmistificar aquele conhecimento do senso comum de que a brincadeira ou o jogo é apenas uma forma de ocupar a criança, muitas vezes, sem ter um cunho pedagógico, uma intencionalidade, um aprendizado. Aliás, até a brincadeira sem intencionalidade aparente, livre, tem intencionalidade e constitui uma importante ferramenta para os processos de ensino e de aprendizagem. A intenção era/é discutir de forma fundamentada, respaldada teoricamente, sobre isso.

Compreende-se que é necessário que o profissional tenha oportunidade de trabalhar com diferentes recursos e materiais, em momentos diversos com as crianças, em um ambiente que favoreça a expressão dessas atividades e formações,

a fim de fundamentar e compreender todo esse processo. É no ato da brincadeira que a criança explora, constrói, reconhece e descobre. Nesse processo de troca de diversão e, ao mesmo tempo, aprendizagem, que ela constitui e constrói o aprendizado com significado. As teorias estão aí para dar suporte significativo dessas práticas lúdicas, de forma que possibilitem resultados satisfatórios. Para tanto, o professor precisa de tempo para se envolver e estudar sobre o lúdico, sobre a sua inserção em suas práticas pedagógicas e a sua relação e contribuição com os processos de ensino e de aprendizagem.

Diante das reflexões e resultados encontrados e construídos, a partir nas/das literaturas específicas sobre o tema, entendeu-se que o lúdico possibilita ser uma ponte entre o prazer e a aprendizagem. Na realidade, esse processo não se dá de forma mecânica, mas perpassa por toda uma teoria que a valoriza como uma ferramenta propulsora do aprendizado. Salienta-se, também, que o lúdico faz parte de toda uma vivência humana e que é fundamental que haja uma adequação das atividades lúdicas às faixas etárias das crianças, com as quais se está trabalhando, respeitando assim, todo o processo de desenvolvimento pelo qual o ser humano se encontra e perpassa.

Também, na literatura consultada e analisada, encontrou-se uma diversidade de materiais, o que ampliou os horizontes a respeito dos conceitos relacionados ao lúdico e suas contribuições para a aprendizagem. No entanto, destaca-se aqui a inquietude referente a poucas pesquisas a nível *stricto sensu*, o que faz perceber que o lúdico, tão necessário e discutido no chão da escola, perde espaço na comunidade acadêmica/científica e precisa ser mais bem explorado neste nível de ensino (mestrado e doutorado), tendo em vista os benefícios de sua utilização.

Nesse sentido, a presente pesquisa incentivou ainda mais a continuidade de estudos com esse tema, pois na prática pedagógica da pesquisadora, na condição de professora dos anos iniciais do Ensino Fundamental, percebe a ludicidade como ferramenta indispensável na construção de uma aprendizagem mais significativa para os seus discentes. Expandindo também os conhecimentos já existentes, em outros mais amplos, mais desenvolvidos, mais conceituais, vislumbrando uma prática mais consciente.

Mesmo com o avanço conquistado a partir da dissertação, ela não supre tudo o que envolve a temática e deixa lacunas que merecem novos estudos. Entre essas lacunas, sugere-se a realização de uma pesquisa de campo sobre o tema, visando atender a necessidade de validação do que o que aqui foi discutido com quem vivencia esse contexto na prática. Essa pesquisa de campo, inclusive, poderia ser feita de duas formas (ou serem feitas duas pesquisas), sendo uma delas realizadas com os professores e outra com os discentes. Importante ouvir os professores para saber se e como utilizam e como percebem os possíveis efeitos do uso da ludicidade em suas práticas pedagógicas e educativas. Ouvir os discentes para compreender como eles percebem o seu processo de aprendizagem quando o conteúdo é trabalhado por meio de práticas lúdicas.

Por fim, conclui-se que o lúdico sempre se fez (e se faz) presente por toda a existência humana e que ele se difere em seus mais diferentes contextos, mas que não perdeu/perde a sua essência, que é íntima e intrínseca ao mundo da criança, fazendo parte do seu mundo e, por isso, possibilita uma aprendizagem mais significativa, desenvolvendo autonomia, cognição, cultura, social etc. Têm-se a intenção de que essa pesquisa possa contribuir significativamente na construção de novos saberes ou aprofundar o estudo a respeito da possibilidade de o lúdico contribuir substancialmente nos processos de ensino e de aprendizagem. Vislumbra-se, assim, novas teorias, pois a capacidade de o ser humano construir e reconstruir seu pensamento e seus conhecimentos é ilimitada, logo, a ciência também vem agregar às experiências que possibilitam um maior conhecimento do que se está pesquisando e do local no qual se está atuando. Com esse viés, almeja-se a possibilidade de possíveis diálogos inovadores e pesquisas promissoras sobre a relação do lúdico com a aprendizagem. Até aqui, surgiram indagações e reflexões a respeito da temática, mas que deixam uma janela para possíveis novos diálogos, continuidade nos estudos e pesquisas e até novas teorias que venham a contribuir para um melhor entendimento e compreensão do tema.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, W.M.J.; OZELLA, S. Núcleos de Significação Como Instrumento para a Apreensão da Constituição dos Sentidos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, [S.l.], v. 26, n. 2, p. 222-245, 2006.
- ALARCÃO, I. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. 8. ed. São Paulo/SP: Editora Cortez, 2011.
- ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo/SP: Editora Loyola, 2008.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 10. ed. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2013.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Tradução: D. Flaksman. Rio de Janeiro/RJ: Editora LCT, 1978.
- BACELAR, V.L.E. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador/BA: EDUFBA, 2009.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 3. ed. São Paulo/SP: Edições 70, 2016.
- BORBA, Â.M. As culturas da infância nos espaços-tempos do brincar: estratégias de participação e construção da ordem social em um grupo de crianças de 4-6 anos. **Momento - Diálogos em Educação**, Rio Grande/RS, v. 18, n. 1, p. 35-50, 2006.
- BORBA, Â.M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. *In*: BEAUCHAMP, J.S.; PAGEL, D.; NASCIMENTO, A.R (Orgs.) **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2. ed. Brasília/DF: Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 33-46.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília/DF: Ministério da Educação, 2017.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): a educação é a base**. Brasília/DF: Ministério da Educação, 2018.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília/DF: Senado Federal, 1988.
- BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília/DF: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica (MEC/SEB), 2013.
- BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e dá outras providências. **Diário Oficial da União (DOU)**, Brasília/DF, jul. 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/art266](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/art266). Acesso em: 29 dez. 2022.

- BRASIL. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa**: Ludicidade na sala de aula: ano 1: unidade 4. Brasília/DF: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica (MEC/SEB), 2012.
- CHÂTEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo/SP: Editora Summus, 1987.
- CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências humanas e sociais**. 2. ed. São Paulo/SP: Editora Cortez, 2018.
- COUTO, A.L.S.; GUIMARÃES, D.M.L.O. O acento gráfico no Ensino Fundamental II: reflexões sobre os textos dos alunos e práticas possíveis. **Veredas – Revista de Estudos Linguísticos**, Juiz de Fora/MG, v. 24, n. 3, p. 1982–2243, 2020.
- CRISTÓFARO-SILVA, T.; ALMEIDA, L.S.; MARRA, A. Fonologia, acentuação gráfica e ensino. **Veredas – Revista de Estudos Linguísticos**, Juiz de Fora/MG, v. 24, n. 3, p. 430-449, 2020.
- ELKONIN, D. **Psicologia do jogo**. 17. ed. São Paulo/SP: Editora Martins Fontes, 1998.
- FERRONI, C.O.; SOMMERHALDER, A.; ALVES, F.D. Narrativas sobre brincar nas infâncias: contribuições para a formação de professores de infância. **Perspectiva**, Florianópolis/SC, v. 39, n. 3, p. 1-21, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2021.e69934>. Acesso em: 10 nov. 2023.
- FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro**: Teoria e Prática da Educação Física. 4. ed. São Paulo/SP: Editora Scipione, 1991.
- FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo/SP: Editora Moderna, 1996.
- FRIEDMANN, A. **O brincar na Educação Infantil**. São Paulo/SP: Editora Moderna, 2012.
- GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo/SP: Editora Atlas, 2002.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo/SP: Editora Perspectiva, 1999..
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo/SP: Editora Perspectiva, 2017.
- KISHIMOTO, T.M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo/SP: Editora Cortez, 2010.
- KISHIMOTO, T.M. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. **Educação e Pesquisa**, São Paulo/SP, v. 27, n. 2, p. 229-245. jul./dez. 2001.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo/SP: Editora Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo/SP: Editora Cortez, 2017.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a Educação Infantil**. 2. ed. São Paulo/SP: Editora Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T.M. **Pedagogia da Infância: Dialogando com o Passado Construindo o Futuro**. Porto Alegre/RS: Editora Artmed 2007.

KISHIMOTO, T.M.; *et al.* **O brincar e suas Teorias**. São Paulo/SP: Editora Pioneira, 1998.

KOCHHANN, A. **A produção acadêmica e a construção do conhecimento científico: Concepções, sentidos e construções**. Goiânia/GO: Editora Kelps, 2021.

LEAL, T.F.; SILVA, A. Brincando, as crianças aprendem a falar e a pensar. In: BRANDÃO, A.C.P.; ROSA, E.C.S. **Ler e escrever na Educação Infantil: discutindo práticas pedagógicas**. Belo Horizonte/MG: Autêntica Editora, 2011.

LEFFA, V.J.; BOHN, H.I.; DAMASCENO, V.D.; MARZARI, G.Q. Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. **Revista de Estudos da Linguagem**, Belo Horizonte/MG, v. 20, n. 1, p. 209-230, 2012. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2579>. Acesso em: 22 mar. 2021.

LEVIN, E. **A infância em cena - Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor**. 7. ed. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 1997.

LOPES, C. Design de ludicidade. **Revista Entreideias**, Salvador/BA, v. 3, n. 2, p. 25-46, jul./dez. 2014.

LUCKESI, C. **Ludicidade e atividades lúdicas: Uma abordagem a partir da experiência interna**. Educação e Ludicidade. Salvador/BA: Gepel; FAGED/UFBA, 2002.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador/BA, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

LUCKESI, C. Ludopedagogia: partilhando uma experiência e uma proposta. In: LUCKESI, C. **Educação e Ludicidade**. Salvador/BA: FAGED/UFBA, 2000.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M.E.D.A. **A pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo/SP: Editora EPU, 1986.

MALUF, A.C.M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 5. ed. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2007.

- MARRA, A. **Acentuação gráfica no português brasileiro**: desafios para a escrita infantil. 2012. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos), Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte/MG, 2012.
- MEYER, I.C.R. **Brincar e Viver**: Projetos em Educação Infantil. 4. ed. Rio de Janeiro/RJ: Editora WAK, 2008.
- MINAYO, M.C. **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 26. ed. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2016.
- MIRANDA, S. **Oficina de ludicidade na escola**. Campinas/SP: Editora Papyrus, 2013.
- MORAES, M.C. Ludicidade e transdisciplinaridade. **Revista Entreideias**, Salvador/BA, v. 3, n. 2, p. 47-72, jul./dez. 2014.
- NEGRINE, A. Ludicidade como ciência. In: SANTOS, S.M. (Org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2001.
- OLIVEIRA, V.B. (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 11. ed. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2011.
- PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Portugal: Publicações Dom Quixote, 1990.
- PIMENTEL, A. O Método da análise documental: Seu uso numa pesquisa historiográfica. **Cadernos de pesquisa**, Londrina/PR, n. 114, p. 179-195, nov. 2001.
- RIBEIRO, A.L. Aquisição da escrita na era virtual: incorporando os jogos digitais online. **Domínios de Lingu@gem**, Uberlândia/MG, v. 6, n. 2, p. 111-127, dez. 2012. DOI: 10.14393/DL13-v6n2a2012-7.
- RIBEIRO, A.L. Jogos online no ensino-aprendizagem da leitura e da escrita. In: COSCARELLI, C.V. (Ed.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo/SP: Editora Parábola, 2016. p. 159-174.
- RIBEIRO, F.R. **Jogos educacionais digitais para ensino de língua portuguesa**: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica. 2013, 136f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza/CE, 2013.
- SALOMON, D.V. **Como fazer uma monografia**: elementos de metodologia do trabalho científico. Belo Horizonte/MG: Editora Inter livros, 1972.
- SANTOS, J.I.G.; *et al.* Ludicidade, Espaço e Aprendizagem: uma relação possível. In: VOOS, J.B.A.; BECKER, R. (Orgs.). **Diálogos e Trajetórias**: da perspectiva individual à docência compartilhada. São Paulo/SP: Editora All Print, 2010.
- SANTOS, M.R.C. **Dimensões lúdicas**: prescrito, ensinado e vivido. 2018, 212f. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade de Brasília, Brasília/DF, 2018.

SANTOS, S.M.P. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 8. ed. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2002.

SANTOS, S.M.P. **O lúdico na formação do educador**. 5. ed. Petrópolis/RJ: Editora Vozes, 2002.

SILVA, J.M. **Lúdico no processo de ensino e aprendizagem: concepções e práticas pedagógicas de professores dos iniciais do Ensino Fundamental**. 2017, 135f. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Federal de Mato Grosso, Rondonópolis/MT, 2017.

SOARES, E.S. **A Ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental: A docência em questão**. 2019. Dissertação (Mestrado em Educação, Culturas e identidades). Fundação Joaquim Nabuco. Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife/PE, 2019.

TRIVINOS, A.N.S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: A pesquisa qualitativa em educação**. 17. ed. São Paulo/SP: Editora Atlas, 2015.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 10. ed. São Paulo/SP: Editora Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L.S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 14. ed. São Paulo/SP: Editora Ícone, 2016.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo/SP: Editora Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L.S. **Psicologia pedagógica**. 3. ed. São Paulo/SP: Editora Martins Fontes, 2010.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. 1. ed. São Paulo/SP: Editora Martins Fontes, 2007.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. 2. ed. São Paulo/SP: Editora Martins Fontes, 2010.