



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS DE IMPERATRIZ  
CURSO DE PEDAGOGIA

**EMÍLIA FELIPE PEREIRA**

**O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM SEGUNDO  
A CONCEPÇÃO DE PROFESSORAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

IMPERATRIZ

2023

**EMÍLIA FELIPE PEREIRA**

**O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM SEGUNDO  
A CONCEPÇÃO DE PROFESSORAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Centro de Ciências de Imperatriz (CCIM), como requisito para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. José Edilmar de Sousa.

IMPERATRIZ

2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Pereira, Emília Felipe.

O lúdico e suas contribuições para a aprendizagem segundo a concepção de professoras dos anos iniciais do ensino fundamental / Emília Felipe Pereira. - 2023.

59 f.

Orientador(a): José Edilmar de Sousa.

Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia,  
Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, 2023.

1. Aprendizagem. 2. Brincar. 3. Ensino Fundamental.  
4. Lúdico. I. Sousa, José Edilmar de. II. Título.

**EMÍLIA FELIPE PEREIRA**

**O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM SEGUNDO  
A CONCEPÇÃO DE PROFESSORAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Centro de Ciências de Imperatriz (CCIM), como requisito para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. José Edilmar de Sousa.

Aprovada em: 13/07/2023.

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. José Edilmar de Sousa (Orientador)**  
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Francisca Melo Agapito (Examinadora)**  
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Késsia Mileny de Paulo Moura (Examinadora)**  
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Dedico este trabalho primeiramente ao Senhor Deus, por seu amor e sua infinita bondade, a minha mãe, pelo carinho e seus incentivos, ao Pr. Dimas Pina, *in memoriam*, por sua amizade e seus conselhos e a todos que acreditam na força do brincar.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente ao Senhor Deus, pela sua infinita bondade e misericórdia, por ser minha fortaleza e meu escudo, me fazendo capaz e por sempre estar comigo em minha caminhada. A Ele seja dada toda honra, toda glória e todo louvor.

A minha preciosa mãe, Adeneide, uma mulher de força e garra, a quem sou grata pelo carinho, cuidado, dedicação, por estar ao meu lado em todos os momentos de minha vida, sobretudo, por suas palavras encorajadoras que sempre me motivaram a não desistir e lutar por meus sonhos e minha avó, Antônia, por seu apoio, atenção e pelos incentivos. MUITÍSSIMO obrigada a vocês, por acreditarem em mim, por suas mãos que sempre estiveram estendidas a me ajudar e chegar até aqui foi um sonho nosso, que se tornou realidade. Conseguimos!

Aos demais familiares, em especial, meus tios Ádina e Frankys, por seus incentivos, pelos livros presenteados, que contribuíram na realização deste trabalho e pela torcida por meu sucesso profissional e aos amigos pelo apoio, amizade, por acreditarem em mim durante esta caminhada.

Ao meu orientador, Prof. Dr. José Edilmar de Sousa, por suas valiosas aulas em cada encontro de orientação, sua compreensão, paciência, humildade e suas ideias que me auxiliaram durante a construção deste trabalho.

Aos docentes do curso de Pedagogia, do Centro de Ciências de Imperatriz, pelos aprendizados tão importantes para minha formação acadêmica. A querida turma 2017.2, na qual tive a oportunidade de compartilhar inúmeras experiências com pessoas admiráveis.

Em especial, a amiga Ana Paula Moraes, por sua amizade, confiança, cumplicidade e pelas caronas em tantos momentos ao longo deste percurso acadêmico. As amigas que tive o privilégio de conhecer nesta caminhada na Universidade, que sou muito grata pelo companheirismo, pelos momentos de descontração neste percurso, Milca Medeiros, Rayssa Neves e Thamires Penha.

Aos professores que fizeram parte de minha vida escolar, especialmente, aqueles que deixaram suas marcas e lembranças profundas. Obrigada pelos incentivos.

Aos amigos e irmãos em Cristo da Igreja Cristã Evangélica Elohim, pelas orações, amizade, caronas e o meu agradecimento especial, ao querido Pr. Dimas Pina (*in memoriam*), pelo apoio, seus ensinamentos, conselhos, sua prestatividade e humildade durante os momentos que precisei de seu auxílio nesta minha jornada de estudos. Saudades eternas.

A gestão da instituição pesquisada, por seu consentimento para realização desta pesquisa na escola e as duas professoras participantes desta investigação, que contribuíram na construção deste trabalho.

Por fim, aos que fizeram parte de maneira direta ou indiretamente na efetivação deste trabalho e nesta conquista da tão sonhada formação.

Minha gratidão!

Muitos educadores acham que brincar em sala de aula é uma perda de tempo. O professor precisa entender que o lúdico pode ser seu parceiro no processo ensino-aprendizagem. Acima de tudo, compreender que a brincadeira é algo inerente à criança, pois faz parte de seu mundo. (HENDLER, 2010, p. 9).



## RESUMO

Este trabalho trata sobre lúdico e suas contribuições para a aprendizagem, teve como objetivo investigar as concepções de professoras de anos iniciais do Ensino Fundamental sobre as contribuições do lúdico. O interesse para o desenvolvimento desta pesquisa surgiu por meio de vivências e inquietações ao longo da graduação. A metodologia adotada foi pesquisa bibliográfica, embasada nas contribuições de autores como Fortuna (2018), Huizinga (2007), Kishimoto (2011), Luckesi (2002, 2014), entre outros. Ainda, foi realizado um levantamento bibliográfico de produções acadêmicas que investigaram a temática do lúdico. A partir de uma pesquisa de campo, seguindo uma abordagem qualitativa, os dados foram obtidos mediante a aplicação de questionário como instrumento para geração de dados, buscando analisar a visão de professoras pesquisadas e descrever sobre as experiências docentes quanto ao envolvimento do lúdico em sala de aula. Conforme a análise, foi possível perceber que as docentes, em suas concepções, reconhecem o lúdico como fator que contribui no processo, que proporciona um diferencial no ensino, tornando-o mais divertido e envolvente.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Brincar. Ensino Fundamental. Lúdico.

## **ABSTRACT**

This work deals with ludic and their contributions to learning, aimed to investigate the conceptions of teachers in the early years of Elementary School about the contributions of ludic activities. The interest for the development of this research arose through experiences and concerns throughout graduation. The methodology adopted was bibliographical research, based on the contributions of authors such as Fortuna (2018), Huizinga (2007), Kishimoto (2011), Luckesi (2002, 2014), among others. Also, a bibliographical survey of academic productions that investigated the ludic theme was carried out. From a field research, following a qualitative approach, the data were obtained through the application of a questionnaire as an instrument for data generation, seeking to analyze the vision of the researched teachers and describe the teaching experiences regarding the involvement of the ludic in the classroom. According to the analysis, it was possible to perceive that the teachers, in their conceptions, recognize the ludic as a factor that contributes to the process, which provides a differential in teaching, making it more fun and engaging.

**Keywords:** Learning. To play. Elementary School. Ludic.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b> - Mapa Conceitual Biblioteca Digital de Monografias.....	31
--	----

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

<b>DTED</b>	Diretoria Tecnologias na Educação
<b>MA</b>	Maranhão
<b>TCC</b>	Trabalho de Conclusão de Curso
<b>TCLE</b>	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
<b>UFMA</b>	Universidade Federal do Maranhão

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>2</b>	<b>CONCEITUANDO LÚDICO .....</b>	<b>17</b>
2.1	Jogo.....	21
2.2	Brinquedo .....	24
2.3	Brincadeira.....	26
<b>3</b>	<b>O LÚDICO NOS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO.....</b>	<b>31</b>
<b>4</b>	<b>O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM A PARTIR DAS CONCEPÇÕES DAS PROFESSORAS: PROCEDIMENTO E ANÁLISE .....</b>	<b>38</b>
4.1	A pesquisa .....	38
4.2	Sujeitos da pesquisa.....	39
4.3	Instrumento para geração de dados.....	40
4.4	O lúdico a partir da concepção das professoras .....	41
4.5	O lúdico nas práticas pedagógicas .....	46
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>51</b>
	REFERÊNCIAS.....	53
	APÊNDICES .....	56

## 1 INTRODUÇÃO

A temática do lúdico tem sido o objeto de interesse em inúmeras pesquisas científicas, como Fortuna (2018), Huizinga (2007), Kishimoto (2011), Luckesi (2002, 2014), entre outros. Entretanto, cabe enfatizar o entendimento de que a discussão de tal assunto não perde sua força e relevância, sobretudo, no que se refere ao contexto educativo e sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem.

Sabe-se que o brincar é a comunicação da criança com o mundo ao seu redor, expressando suas necessidades, seus interesses de maneira saudável e criativa. Além disso, é uma parte relevante, primordial para o período escolar. Brincando no ambiente da escola, a criança assume seu papel como protagonista, concomitantemente, tem a oportunidade de desenvolver sua aprendizagem através dos estímulos promovidos pela ação do brincar.

Além de ser uma forma que a criança possui para se comunicar, o lúdico favorece a aprendizagem e sua convivência com as outras crianças. Desse modo, elas conseguem aprender e se integrar no mundo que as cercam, atingindo então, a sua autonomia. Através das atividades lúdicas, é possível experimentar, explorar e desenvolver integralmente, especialmente no contexto escolar, se com a mediação do professor, forem garantidas vivências de qualidade aos educandos. (ARAÚJO, SOUZA, 2020).

Assim, com o entendimento de que o lúdico é a essência da vida humana e influencia o desenvolvimento e a aprendizagem, a ação mediadora do educador pode desempenhar uma função crucial. Ao compreender o lúdico dessa maneira, o educador pode enriquecer sua prática, estimulando a criatividade, a imaginação e a curiosidade dos alunos, assegurando o seu protagonismo, ainda proporcionando momentos prazerosos, atrativos, interativos e, sobretudo, significativos para a aprendizagem.

Dado o exposto, o presente trabalho aborda as contribuições do lúdico para a aprendizagem segundo as concepções de professoras dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O interesse para o desenvolvimento desta pesquisa surgiu a partir de leituras e reflexões sobre a temática durante disciplinas e participações em uma atividade de

extensão do curso de Pedagogia, a Semana do Brincar<sup>1</sup>. Ademais, experiências que me foram oportunizadas ao longo do Estágio Supervisionado em Docência de Educação Infantil, corroboraram para o aprimoramento destas reflexões, sobretudo, intensificando a pretensão pelo lúdico como objeto de estudo.

E estas vivências suscitadas no estágio proporcionaram além de conhecer a realidade do ambiente profissional e da profissão docente, contemplar o lúdico como um indispensável aliado pedagógico que pode oferecer inúmeras contribuições para o processo de ensino-aprendizagem e compreender que recorrer à prática lúdica, significa propiciar um ensino com um viés prazeroso, estimulador e participativo.

À luz disso, acreditando que valorar o lúdico no processo educativo, acima de tudo, é acolher e respeitar a natureza das crianças, bem como, comprometer-se com um trabalho pedagógico criativo, sensível, visando uma educação de qualidade, foi inevitável pensar que a sua presença na etapa seguinte é reduzida. Considerando ainda que, no nível do Ensino Fundamental, há uma prática que muitas vezes visa evitar as experiências lúdicas, por encará-las como momentos de “bagunça” e irrelevantes, ocasionou-se então, a seguinte problemática: qual a concepção de professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental sobre a contribuição do lúdico para a aprendizagem?

Nesse sentido, o presente trabalho teve como **objetivo geral** investigar a concepção de professoras dos anos iniciais do Ensino Fundamental sobre as contribuições do lúdico para a aprendizagem.

Os **objetivos específicos** foram:

- Analisar as noções de lúdico e ludicidade presentes na literatura acadêmica;
- Analisar a concepção docente sobre a contribuição do brincar no processo de aprendizagem na visão de professoras do 1º e 2º ano dos anos iniciais;
- Descrever as experiências docentes quanto à utilização do lúdico.

Com o intuito de compreender as contribuições que o brincar pode propiciar ao aprendizado, bem como a visão docente acerca desta relação, foi realizada uma

---

<sup>1</sup> Tem como finalidade a construção de um espaço de diálogo e reflexão acerca do brincar e sua relevância. Buscando aumentar a sensibilidade e consciência, de professores/as, acadêmicos/as, famílias e profissionais em geral, pelo respeito e valorização deste ato. Ademais, destina-se na realização de atividades lúdicas, desenvolvidas com crianças nas escolas municipais de Imperatriz-MA.

pesquisa bibliográfica, embasada em análises e interpretações a partir de outros registros, resultantes de pesquisas anteriores, como livros, artigos, entre outros. Ainda, uma pesquisa de campo, cuja finalidade é levar o pesquisador para o cenário onde se encontra o fenômeno investigado proporcionando a obtenção das informações. (SEVERINO, 2007).

O trabalho foi de natureza qualitativa, que segundo Minayo (2007), trata-se da abordagem que permite responder questões específicas de um fenômeno, onde os dados obtidos não podem ser traduzidos a técnicas e indicadores estatísticos. Isto é, trabalha com a investigação científica de uma realidade, buscando interpretá-la a partir de suas significações e relações sociais. Para a geração de dados, o procedimento utilizado foi o questionário, aplicado com docentes do 1º e 2º ano dos anos iniciais, em uma escola pública municipal de Ensino Fundamental em Imperatriz-MA.

O presente trabalho está estruturado em cinco capítulos, abrangendo a introdução e as considerações finais. No primeiro, no qual se evidencia a justificativa do problema pesquisado, os objetivos, metodologia e instrumentos utilizados.

No segundo capítulo, apresenta-se o conceito de lúdico, de modo a compreender-lhe como uma parte integrante da vida humana, que, quando valorizado no processo educativo, pode proporcionar uma educação plena e prazerosa, além de elementos relacionados ao seu universo, como o jogo, o brinquedo e a brincadeira, segundo a perspectiva de alguns estudiosos.

O terceiro capítulo refere-se a um levantamento bibliográfico realizado na Biblioteca Digital de Monografias da Universidade Federal do Maranhão, buscando investigar nas produções acadêmicas que possuem o lúdico, ludicidade como objeto de estudo, a compreensão que os estudos trazem.

O quarto capítulo apresenta o percurso utilizado para o desenvolvimento da pesquisa, o procedimento utilizado para a geração de dados, as professoras participantes da investigação. Posteriormente, a análise dos resultados obtidos.

Por fim, as considerações finais deste trabalho, em que são apontadas as informações obtidas através da análise da geração de dados, reflexões acerca dos resultados, bem como, o que não pode ser contemplado neste estudo.



## 2 CONCEITUANDO LÚDICO

Este capítulo tem por objetivo apresentar o conceito de lúdico, assim como, elementos associados a ele, como o jogo, o brinquedo e a brincadeira, buscando compreender seus significados a partir das contribuições de diferentes estudiosos. Numa concepção popular, prontamente atribuímos o lúdico a brincadeiras, brinquedos, jogos, divertimento, entretanto, cabe ressaltar que em nossa compreensão, apesar de que sim está relacionado às ações de brincar e jogar, o lúdico não se esgota a estas associações.

Em diferentes épocas e contextos sociais, o lúdico mostrou-se presente, em especial, pelo brincar, sendo uma das principais atividades da vida humana, uma necessidade vital, como alimentação, moradia, saúde, proteção, um meio que permite integração, assimilação e comunicação com o ambiente em que se vive, e inclusive, uma importante fonte de aprendizado.

Durante a sua existência, o ser humano se envolve com o ato de brincar. Huizinga (2007) elucida que além do indivíduo se constituir um ser que raciocina, capaz de pensar, imaginar — *Homo sapiens*, que fabrica e trabalha — *Homo faber*, é ainda, um ser que brinca — *Homo ludens*.

Afinal, como podemos denominar o lúdico? Ao consultar o termo em um dicionário de Língua Portuguesa, o termo é um adjetivo, definido como “relativo a jogos e brinquedos”. (BUENO, 2016, p. 507). Apesar de que este seja o seu simples significado e o mais atribuído, o lúdico é uma experiência humana, uma parte do indivíduo, em qualquer fase da vida que se encontra.

Segundo Huizinga (2007, p. 34), o lúdico deriva do termo latim *ludus*, que quer dizer “os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”. Desse modo, podemos perceber, pelos escritos do autor, que se caracteriza por um conjunto de ações, fatores presentes em diferentes elementos da humanidade, mas, sobretudo, é uma particularidade humana, não pertencente somente a faixa etária infantil, mas transpassa, por estar presente nas demais fases da vida.

Quando criança, o indivíduo vivencia essencialmente o lúdico, porém, esta característica o acompanha ao longo de sua trajetória. Mesmo que tenha atingindo a juventude, a fase adulta, a velhice, não significa que o lúdico tenha se esgotado,

afinal, tomando por base, as palavras de Moura et al. (2019), independentemente de qual etapa esteja, o ser humano buscará e necessitará de ocasiões em que seja possível vivenciar a diversão, a emoção, a satisfação.

Nessa perspectiva, mesmo que não seja a única ação humana que propicia tais experiências, é nas possibilidades do brincar que essas satisfações são supridas, uma vez que, os jovens, adultos e idosos ainda possuem esta capacidade, porém, de maneiras diferentes da infância, inclusive podendo estar limitado. Seja através da brincadeira partilhada entre mãe/pai e filho, em encontros sociais com jogos de cartas, tabuleiros, jogos eletrônicos, brincadeiras em festas, e por vezes, se tornando uma alternativa de distanciamento dos problemas reais do cotidiano e da vida.

O lúdico permeia a existência humana. Seja no brincar, no jogar ou em quaisquer outros contextos, contornando a vida em diversas ocasiões em que se oportuniza não somente a diversão, mas, descobertas, exploração, experimentação, aprendizagens.

Com base no pressuposto de que o lúdico é uma atividade intrínseca ao ser humano, uma qualidade, na sua dimensão habita um sentimento, um estado de espírito que preenche a quem vivencia efetivamente alguma atividade, ou seja, uma entrega plena, intensa e total. Diante disso, Luckesi (2002, 2014), em sua concepção, estabelece o lúdico como conjunto de elementos, atividades externas, que podem ocasionar a experiência da plenitude, o sentimento de bem-estar, enlevo, denominado pelo autor por ludicidade.

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que têm se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a 'plenitude da experiência'. Comumente se pensa que atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência da plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena. [...] Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. (LUCKESI, 2002, p. 2).

Com isso, é possível entender, que há um sentido amplo, a dimensão lúdica não se resume somente ao brincar com brincadeiras, jogos, brinquedos, trata-se de

um complemento da vida, está ligado ao sentir, ao experienciar, à subjetividade de cada sujeito, naquilo onde impera o conforto, o deleite, a liberdade, a felicidade em poder estar envolvido e presente, sem cogitar a partida e fuga para outro lugar.

Não importa idade, contexto, classe social e econômica, ao praticar algo que “[...] faça os nossos olhos brilharem” (LUCKESI, 2014, p. 18), há uma imersão, física, mental, emocional, onde não há espaço para outra coisa além daquilo que se tem prazer em fazer e várias vezes esquecer o que está ao entorno, perdendo a noção do tempo. A título de exemplo, quando crianças, no mistério e encanto do brincar, éramos entregues intensamente, ademais, com seriedade. Construindo infinitos universos e sendo transportados para eles, criando, imaginando personagens, assumindo diferentes papéis.

Se considerarmos este aspecto da integralidade, enfatizada pela abordagem de Luckesi (2002, 2014), da plena entrega naquilo que se desempenha e que possibilita o prazer, dialoga com o caráter arrebatador, ponto elucidado por Huizinga (2007), o indivíduo se encontra repleto de entusiasmo no que executa, de tal maneira que eflui o seu estado de arrebatamento. “Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador.” (HUIZINGA, 2007, p. 13).

Isto não apenas na situação do jogo, do brincar que o sujeito se encontra em estado lúdico, porém em outras circunstâncias, como ouvir uma música, estar participando de uma festa, realizar a leitura de livro, poder expressar o que vem do interior pintando uma tela ou escrevendo um poema, no contar e ouvir histórias, dramatizar, dançar, entre outras ações, quer dentro e fora do cotidiano.

Isto significa que só é possível relacionar alguma ação como lúdica, onde qualquer sujeito, criança, jovem, adulto, vivenciam as sensações do prazer, alegria, plenitude, diante de alguma situação, visto que, o que caracteriza como lúdico são as emoções que pulsam intrinsecamente em cada um.

[...] não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as vivencia e da circunstância onde isso ocorre. [...] não é igual para todos. Experiências que podem gerar o estado lúdico para um não é o que pode gerar o estado lúdico para outro, à medida que ludicidade não pode ser medida de fora, mas só pode ser vivenciada e expressa por cada sujeito, a partir daquilo que lhe toca internamente, em determinada circunstância. (LUCKESI, 2014, p. 16 e 18).

Nesse sentido, recursos, manifestações comumente consideradas lúdicas, tal como, as brincadeiras, os jogos, nem sempre se traduzem como satisfatórias para todos de maneira uniforme, isto em decorrência das percepções que cada ser humano possui, sendo alguma vivência que tenha sido negativa, frustrada, desagradável. Em outras palavras, as experiências no ato de brincar, jogar, são internas, visto que, nem todos se agradam das mesmas brincadeiras. Cada um de nós, podemos observar nas recordações, que sempre participamos inteiramente de situações que nos causam sensações agradáveis, em contrapartida, as que ocasionam algum abalo, desconforto, são evitadas.

Com base no pressuposto, quanto à presença do lúdico na educação, a sua dimensão excede a noção de ferramentas, dos métodos, compreende a sensibilidade, entendida como a parte constituidora da vida, consiste na emoção e o prazer em sentir, em vivenciar, em fazer. Ou seja, quando se valoriza e direciona o lúdico para a ação educativa, é possível mediar experiências de qualidade e, com intencionalidade, proporcionar no ambiente escolar, momentos extraordinários em que os estudantes possam experimentar, a respeito do conteúdo que aprendem, a motivação, a felicidade, o entusiasmo e o prazer.

Fortuna (2018, p. 29) externa que,

Uma escola lúdica é uma escola que assume o brincar: atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade. [...] a tensão do desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista impregnarão todos os momentos.

Frente a isto, pensar num ensino lúdico significa abrir portas para uma educação que possa ser vivida pelos indivíduos em sua plenitude. Aprender ludicamente consiste viabilizar condições para os educandos tornarem-se protagonistas na construção de seu próprio conhecimento, experimentando, explorando e envolvendo-se emocional e criticamente.

O envolvimento de jogos, brinquedos e brincadeiras, não consiste apenas na aplicação destes recursos centrados na obrigação de aprender os conteúdos previstos no currículo. Segundo Macedo, Petty e Passos (2005), as crianças não brincam pensando em se preparar para algo, brincam pelo prazer sentido, tendo em vista que não apresenta nenhum outro objetivo para além de si, o fato de estar vivendo a brincadeira é uma recompensa.

Posto isto, embora os conhecimentos científicos tenham a sua importância, uma aula lúdica vai além da preocupação com a leitura, a escrita, aprendizagem das operações matemáticas. Prezar pelo lúdico não significa que o ambiente deixará de ser sério, pelo contrário, mas distanciar-se da sisudez, que atribui superficialidade ao brincar, promovendo uma educação sentida, vivida, que leve os educandos a compreenderem o mundo em que vivem, rompendo barreiras, explorando suas potencialidades, enriquecendo a vida.

## 2.1 Jogo

Huizinga (2007) argumenta que o jogo acompanha a humanidade desde os primórdios, trata-o como um elemento cultural, sendo a sua existência mais velha que a própria cultura, visto que está associado à civilização humana, desde a antiguidade até os dias atuais. Conforme afirma, “Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.” (HUIZINGA, 2007, p.6).

Dessa forma, não importa a época, contexto, classe social, os jogos marcam o percurso da humanidade, uma vez que está presente na atuação do ser humano, aparecendo como forma de interação, construindo relações, seja no divertimento, na natureza competitiva, como um elemento para o aprendizado.

Segundo Kishimoto (2011), era por meio dos jogos, que gregos e romanos se preparavam física, estética e culturalmente, ademais, considerado um relaxamento, uma recreação para atividades que requeriam de esforço físico, intelectual e utilizados para transmitir o ensinamento às crianças, como preparo para a vida futura.

Tendo em vista que cada grupo social e época compreendem concepções, modos de vida, costumes, valores próprios, e sendo o jogo um fenômeno da cultura, logo, a sua denominação dependerá da compreensão, da linguagem de uma determinada comunidade em que está inserido.

Em razão disto, Kishimoto (2011) pondera que os jogos podem receber uma mesma designação, cada um dispõe de suas próprias características, ademais, a

sua definição depende da cultura a qual pertence. Isto acarreta a dificuldade de encontrar uma definição exata para a palavra, visto que o termo é polissêmico. Em outras palavras, em decorrência da pluralidade de especificidades que jogo possui, a tentativa da conceituação exata é complexa.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam uma mesma denominação, têm suas especificidades. [...] a variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo. (KISHIMOTO, 2011, p. 15 e 17).

E esta tentativa de atribuir uma conceituação a este elemento, torna-se ainda mais complexa, uma vez que, uma mesma conduta, pode categorizá-lo como jogo ou não.

Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária para subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outro, preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. (KISHIMOTO, 2011, p. 17).

Isto nos reforça que o significado do jogo é abrangente. Decorre de critérios culturais, carregando consigo uma significação específica de um povo, dado que “[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui, é este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.” (KISHIMOTO, 2011, p.19). Desse modo, estes diferentes sentidos atribuem complexidade a esta tarefa de definição, é necessário ter em conta, o contexto cultural, cada comunidade tem seus costumes, seus próprios e diversos significados, porque é um elemento da construção e identificação de um grupo.

Além disto, a autora ainda aponta que a sua definição dependerá também da visão que se tem acerca dele. Por exemplo, jogos de tabuleiro (xadrez, dama), esportivos (vôlei, basquete, futebol, tênis de mesa), que podem servir como

alternativa de entretenimento, diversão, lazer, ou seja, quem joga, faz por espontânea vontade, pelo desfrute e prazer, por ser “[...] dotado de um fim em si mesmo [...]”. (HUIZINGA, 2007, p. 32). Joga-se porque é prazeroso, divertido e para descontrair. Em contrapartida, um mesmo jogo, pode ser realizado como disputa, assumindo o caráter competitivo, onde a diversão já não predomina, mas sim, as regras. Logo, é “[...] acompanhado por um sentimento de tensão [...]” (ibid.), dado que, ao competir, o foco será a vitória ou a derrota.

Quanto às características do jogo, Huizinga (2007) apresenta em seus argumentos que:

[...] poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas, ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2007, p. 16).

Podemos compreender que, ao jogar, o sujeito envolve-se com a atividade de forma espontânea, capaz de desvincular-se de sua realidade, brincando intensamente, envolvendo-se por completo. Quando se joga, não há compromisso com alguma coisa, além do prazer de jogar, inclusive, quando se aprende a reconhecer as regras e ao aceitá-las, é possível realizar a atividade tranquilamente, abrindo espaço para possibilidades de deleite e satisfação, estabelecidas pelo caráter lúdico.

Segundo Almeida (2014), a palavra jogo deriva do termo latino *iocus*, que quer dizer, divertimento, brincadeira. O autor se aproxima da abordagem de Huizinga (2007), ao mencionar que o jogo dispõe de uma estruturação e delimitação, no caso, as peças, um tabuleiro, uma arena, um campo e sendo organizado mediante um sistema de regras pronto.

Interessante ressaltar, que em suas palavras, enfatiza que a atividade não está voltada somente a faixa etária infantil, em outras palavras, o jogo pode ser explorado por jovens, adultos e idosos. Com isso, se olharmos para a compreensão de jogo como um fenômeno cultural e para o fator intrínseco do lúdico, o jogo acompanha o sujeito em toda sua trajetória.

Ademais, apoiando-se no pensamento que se trata de um elemento que auxilia o processo de ensino-aprendizagem, corroborando na construção do conhecimento, além de permitir vivências de momentos divertidos, de entretenimento, Kishimoto (2011, p. 40) afirma:

O uso do brinquedo/jogo educativo remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil. [...] Utilizar o jogo [...] significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento [...].

Quando o aluno tem contato com os jogos, ao se divertir, também aprende, simultaneamente. Dessa maneira, o jogo perpassa a compreensão de se consistir em algo que está relativo a uma função específica, com um passatempo. Torna-se necessário e importante, especificamente o professor, ter esta consciência, de que abarca também uma finalidade educacional, uma estratégia enriquecedora que subsidia a aprendizagem.

## **2.2 Brinquedo**

A criança tudo pode transformar, em decorrência de sua vontade e imaginação. Mesmo que por vezes, não se tenha brinquedos adequados, graças a sua fantasia e criatividade, um cabo de vassoura torna-se um cavalo ou espada, uma caixa de papelão “vira” um carro ou até uma nave espacial, uma pedra torna-se uma bola, entre tantas outras possibilidades.

Para Brougère (2010, p.13), o brinquedo “[...] trata-se antes de tudo, um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza”. Portanto, o manuseio do brinquedo é algo indefinido, permitindo a criança explorá-lo de diferentes maneiras, da forma que quiser, lhe conferindo novas atribuições e significados. Ademais, o brinquedo se constitui num objeto utilizado no decorrer da brincadeira e, sobretudo, um meio para o seu estímulo, pois esta é a sua função.



Kishimoto (2011), tal como Brougère (2010), aponta também sobre papel do brinquedo, afirmando que auxilia nas brincadeiras, consistindo-se em um suporte que estimula a imaginação. Em contraposição ao jogo, no brinquedo há inexistência de um sistema de regras que estabelecem seu uso, visto que, está estreitamente relacionado com a criança, assim, não há uma funcionalidade precisa.

Além de se constituir um apoio para as brincadeiras, o brinquedo é um elemento portador de significados culturais, sendo um constructo dos membros de um determinado grupo social, representando suas especificidades. Assim, é possível entender e perceber um determinado povo e seu contexto, em razão do objeto estar completamente associado aos valores culturais.

A cultura é resultado de um conjunto de características, sentidos produzidos pelos sujeitos a compõem, então o brinquedo é um produto de suas especificidades, assim, é favorável percebemos como ele é rico de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura. (BROUGÉRE, 2010). Nesse sentido, assim, como jogo, está inserido num sistema sociocultural, compreendendo atributos particulares a ele. Tendo em vista, que cada cultura dispõe de seu conjunto de significados, o brinquedo coloca à disposição da criança, conteúdos da sociedade em que pertence e brincando com o brinquedo, ela representa as situações.

Conforme Vygotsky (1991), o brinquedo dispõe de um grande vínculo com a criança e seu desenvolvimento. Também se constitui num mundo idealizado, sendo por meio dele, que uma enorme quantidade de desejos imediatos, não realizáveis da criança, podem se concretizar.

Nesse sentido, o brinquedo serve como solução para compensar necessidades e para lidar com os desejos não concretizados. Em outras palavras, brinca com objeto sobre alguma situação que não pode realizar ainda em sua realidade. Por exemplo, brincar de cozinha/comidinha, pode estar implicando algum desejo da criança em querer cozinhar, assim como o adulto, mas não pode, por questões de riscos e acidentes, então, faz o uso do fogão, panelas e outros itens de brinquedo.

Desse modo, a criança se satisfará com o objeto, como e quando quiser, mediante o seu envolvimento com a imaginação, criatividade, conseguirá aliviar a tensão dos anseios inatingíveis. Outrossim, “[...] o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”. (KISHIMOTO, 2011, p. 20). Logo, possibilita que a criança ainda retrate aspectos da

realidade a qual vivencia, transferindo para o objeto, elementos que compõem o seu cotidiano, imitando-os de maneira livre e criativa.

Os brinquedos ainda podem ser classificados em estruturados e não estruturados. Os denominados estruturados são “[...] aqueles que já são adquiridos prontos, é o caso do peão, boneca, carrinho e tantos outros”. (BOMTEMPO, 1986 apud ALMEIDA, 2014, p. 42). Vale ressaltar, que mesmo refletindo a finalidade de sua utilização, isto não impede a abertura de espaço para a criatividade da criança, melhor dizendo, ao brincar, a criança pode estar manipulando o objeto não apenas em sua função definida, todavia, atribuindo e descobrindo outras formas para ele.

Os classificados como não estruturados são “[...] aqueles que não sendo industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado passando assim a ser um brinquedo”. (ibid.) Estes estimulam a capacidade criativa, a imaginação, a expressão e autonomia, dessa forma, permitindo a transformação de um objeto inúmeras vezes, estimulando diferentes habilidades, como a criança que brinca cortando folhinhas que servem como “comidinha”, ou rodando várias tampinhas, brincando de carros de corrida.

Diante disso, é possível perceber que o brinquedo é um colaborador no desenvolvimento e está relacionado com a aprendizagem, se apresentando como um estimulante para a criança em diferentes aspectos, desde o despertar de sua capacidade imaginária, criativa à sua relação com os outros e com o meio.

### **2.3 Brincadeira**

Quando ouvimos ou pensamos sobre o brincar, é impossível não vir a nossa memória, lembranças da infância que um dia tivemos, das muitas brincadeiras que participamos, como amarelinha, pega-pega, de roda, dentre tantas outras e ainda, dos amigos com quem brincávamos compartilhando momentos em que não nos preocupávamos com nada, sem ver a hora passar.

Moura et. al (2019), ressalta que esta fase da infância é um dos períodos mais importantes da vida, ao ser nesta etapa, com o ato de brincar, a criança tem suas primeiras experiências, explorando e entendendo o mundo ao redor, assim

trabalhando vários aspectos. A brincadeira manifesta-se como uma forma da criança organizar a realidade, lidar com suas possibilidades, limitações e conflitos.

A brincadeira consiste em uma atividade que torna oportuna a sensação de liberdade, decorrendo em torno da espontaneidade e criatividade, é “[...] a ação que a criança desempenha [...] ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.” (KISHIMOTO, 2011, p.24). O brincar para as crianças é o que há de mais interessante e sério. As brincadeiras levam à diversão, o prazer, à felicidade e isto é o que faz sentido. Enquanto houver vida, as crianças buscarão pelo brincar.

Wajskop (2007, p.28) define que, “[...] a brincadeira é um fato social, espaço privilegiado de interação infantil e de constituição do sujeito-criança como sujeito humano, produto e produtor de história e cultura.” Nessa perspectiva, brincando, a criança tem oportunidades de explorar, ter a liberdade de se expressar, dentre outras possibilidades, como também se constituir como um sujeito histórico, social e cultural.

Considerando que a brincadeira beneficia a criança em seus diferentes aspectos, Wajskop (2007) aponta que é na esfera do brincar que as crianças podem se deparar com desafios e questões para além de seus comportamentos, levantando hipóteses, buscando entender os problemas que lhe são propostos na realidade em que interagem. Ao brincarem, desenvolvem sua imaginação e podem simultaneamente, construir relações, elaborando regras de organização e convivência. Ademais, para as crianças, se configura como uma possibilidade privilegiada de interação e confronto, visto que, em certos momentos, terão de lidar com as diferentes opiniões que surgirem.

Dessa maneira, brincando em conjunto, os pequenos experimentam e compreendem situações novas, socializam entre si e durante a ação do brincar, havendo o surgimento de conflitos, devido a diferentes maneiras de agir e pensar, encontram no decorrer da atividade a solução para os problemas, instigando a sua autonomia, exercendo a cooperação e colaboração, aprendendo assim a conviver melhor e de maneira construtiva, sendo que, “Na vivência desses conflitos, as crianças podem enriquecer a relação com seus coetâneos, na direção da autonomia e cooperação, compreendendo e agir na realidade de forma ativa e construtiva.” (WAJSKOP, 2007, p. 33).

As crianças podem brincar individual ou coletivamente, e pela brincadeira podem expressar a compreensão que possuem acerca do mundo e nele se inserir,

ultrapassando a realidade, criando regras e conduzindo narrativas, embarcando em inúmeras viagens com destino a lugares imaginários, onde muitas coisas podem acontecer, construindo novos sentidos e funções aos objetos, e ter a chance de aquilo que elas quiserem.

Nesse sentido, Wajskop (2007, p. 33-34), enfatiza que:

A criança pode assumir outras personalidades, representando papéis como se fosse adulto, outra criança, um boneco, um animal, etc. [...] pode conferir significados diferentes aos objetos, daqueles que normalmente estes possuem; Existe uma trama ou situação imaginária; As crianças realizam ações que representam as interações, os sentimentos e conhecimentos presentes nas sociedades na qual vivem [...]

A brincadeira possibilita as crianças se envolverem de maneira física e fantasiosa. Desenvolvendo sua imaginação, experimentando inumeráveis papéis, retratando situações, que “provém de experiências anteriores adquiridas [...] em diferentes contextos. Ideias e ações [...] do mundo social, incluindo a família [...]”. (KISHIMOTO, 2011, p. 44). A título de exemplo, brincando de escolinha, as crianças simbolizam os papéis de professor e/ou aluno, de forma ilusória. É, sobretudo, um espaço de criatividade, imaginação, interação e produção de cultura. Ademais, este tipo de brincadeira é conhecido como faz-de-conta ou simbólica.

Para mais, há outros tipos de brincadeiras. De acordo com Kishimoto (2011), as denominadas como tradicionais e de construção. As chamadas tradicionais carregam consigo características pertencentes a um povo, compreendendo uma cultura popular, portanto, relativas ao folclore. São aquelas brincadeiras transmitidas de geração a geração, sem cair no esquecimento, como parlendas, amarelinha, pega-pega, esconde-esconde, entre outras.

A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular, expressando-se, sobretudo, pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo [...] está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser um elemento folclórico, a brincadeiras tradicionais, infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. (KISHIMOTO, 2011, p.42-43).

Suas origens são desconhecidas, por este motivo, não conhecemos quem as elaborou e características da maior parte delas permaneceram ao longo da história, em particular, nas memórias. Entretanto, outras se transformam com o tempo, incorporando novas adaptações.

No que concerne às brincadeiras de construção, estas são consideradas estimulantes, pois no exercício de manipular as peças, a criança pode construir e transformar, colocando em prática a criatividade e imaginação, expressando desejos e pensamentos.

São de grande relevância por este envolvimento da capacidade criativa, pela expressão do imaginário e o estímulo de habilidades. Possui uma estreita relação com o faz de conta, não se limitando apenas ao manuseio das peças, mas pela criação e representação de diferentes cenários que servirão para as brincadeiras simbólicas. (KISHIMOTO, 2011).

Para Friedmann (2006) citada por Hendler (2010), as brincadeiras ainda podem ser livres ou dirigidas. A brincadeira livre é a manifestação do prazer. Nesse sentido, reside no ato espontâneo, quem decide delimita, organiza, escolhe os sujeitos envolvidos, é a criança. Esta autora afirma que boa parte das escolas encara este tipo de brincadeira como um passatempo, desprovida de objetivos e por vezes, ela nem acontece.

Sobre isto, interessante ressaltar que, mesmo havendo o conhecimento sobre importância do brincar para as crianças, a resistência e a desvalorização quanto ao movimento no contexto escolar ainda perduram, limitando e suprimindo as oportunidades para se brincar, sendo “oportuno” apenas no momento do recreio, consistindo-se o mais aguardado no cotidiano. Possivelmente, esta visão de que a brincadeira livre não possui propósito e seriedade alguma, é porque frequentemente entre nós adultos, há uma visão de que o brincar está “[...] associado, muitas vezes, ao “fazer nada”.” (ZAGO, 2010, p. 38). Logo não é necessário e relevante no cotidiano da escola. Nunca é demais destacar que o brincar é uma necessidade. Na perspectiva das crianças, não há compromisso com objetivos quando se está brincando, o que existe é busca pelo prazer que as brincadeiras propiciam.

Quanto às brincadeiras dirigidas, são as utilizadas no espaço escolar, com o propósito de favorecer o cognitivo dos alunos e voltadas para o avanço do desenvolvimento. Podem ser definidas conforme um conteúdo específico. (FRIEDMANN, 2006 apud HENDLER, 2010). Vale destacar que neste tipo, voltada a

fins de aprendizagem, o professor é quem dirige os momentos da brincadeira, porém sua intervenção não deve ser aquela que tolhe a espontaneidade, mas conduzir as brincadeiras para a manifestação do estado lúdico, acarretando surgimento da aprendizagem.

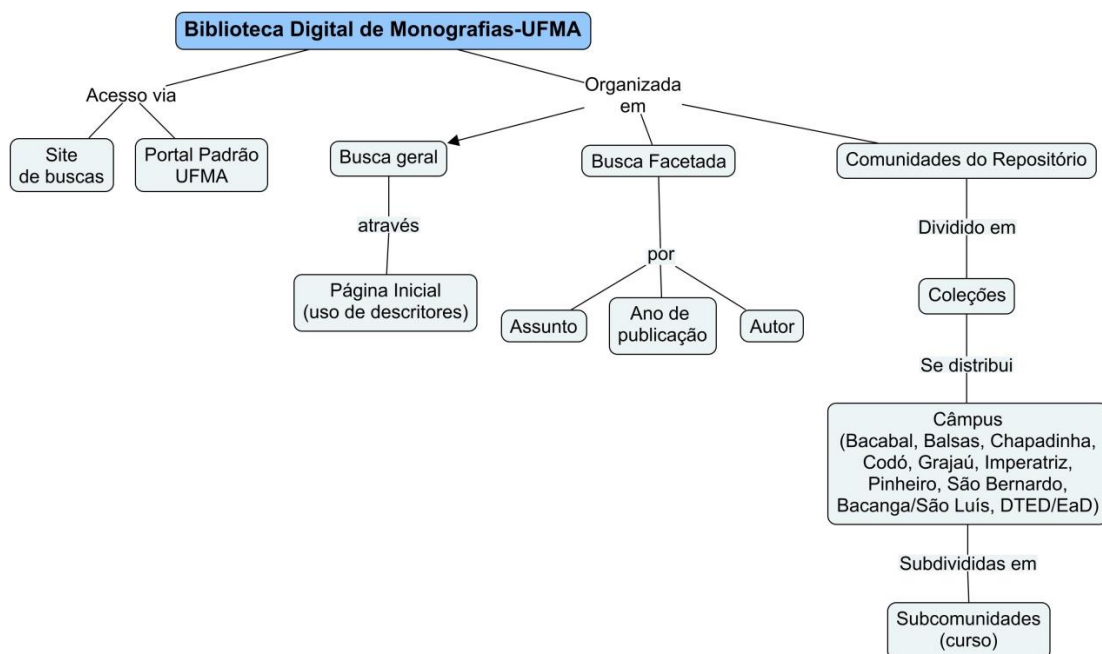
É possível afirmar que o brincar é essencial a qualquer criança, como a que está nos anos iniciais. Desfrutar de momentos lúdicos no ambiente escolar é necessário e significa oferecer condições em que “[...] possam aprender brincando, ou seja, desenvolvendo a imaginação, a socialização e atenção, e também adquirindo novas experiências.” (GONÇALVES; RIBEIRO, 2014, p. 14). Sendo assim, a brincadeira no processo de aprendizagem, colaborando para uma educação eficaz e prazerosa. Em vista disso, abrir espaço para o que o lúdico aconteça, consiste em possibilitar e valorizar um aprender com prazer.

### 3 O LÚDICO NOS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

Este capítulo tem por objetivo apresentar uma investigação por meio de um levantamento bibliográfico nos trabalhos de conclusão de curso da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), buscando verificar como os concludentes, que também investigaram esta temática, discutiram sobre lúdico e ludicidade em suas produções acadêmicas.

Para tanto, fez-se necessário um primeiro acesso à Biblioteca Digital de Monografias, acervo digital que reúne e disponibiliza as produções científicas dos cursos de graduação e pós-graduação da instituição. O acesso pode ser efetuado via Portal Padrão da Universidade ou por meio de sites de buscas e está organizado em diferentes maneiras de navegação. (Figura 1).

**Figura 1 - Mapa Conceitual Biblioteca Digital de Monografias**



Fonte: Autoria própria (2023).

É possível observar que as pesquisas no repositório podem ser efetuadas através de uma busca geral, navegando por meio da página inicial do portal; a busca facetada, por intermédio de itens como, título/assunto, ano de publicação/data do documento e nome do autor, e por meio das comunidades do repositório, onde

distribui os trabalhos em coleções referentes a cada unidade da instituição (Bacabal, Balsas, Chapadinha, Codó, Grajaú, Imperatriz, Pinheiro, São Bernardo e São Luís/Bacanga), bem como, da Diretoria de Tecnologias na Educação (DTED), que abarca as publicações do Ensino a Distância da Universidade. Além disto, em cada comunidade estão integradas as subcomunidades, subdividindo as monografias em coleções conforme os cursos de graduação e pós-graduação que cada câmpus possui e a busca facetada.

Na primeira pesquisa, ainda no mesmo período, buscou-se encontrar as produções, navegando pela Comunidade do Campus de Imperatriz, acessando a coleção referente aos TCCs de Pedagogia. O repositório apontou um quantitativo de dezessete trabalhos disponíveis na subcomunidade, entre os anos 2011–2019, de assuntos como: Classes multisseriadas; a prática educativa frente ao currículo multiculturalista; a afetividade na aprendizagem; a relação família e escola; inclusão de aluno com deficiência visual; os desafios do educar e cuidar; avaliação na Educação Infantil; avaliação da aprendizagem escolar; o uso de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem; formação continuada, entre outros. Neste resultado, quanto à temática do brincar, encontrou-se um trabalho apenas, a respeito da importância da recreação no desenvolvimento da criança.

A princípio, o objetivo seria realizar o levantamento voltado às monografias do curso de Pedagogia, entretanto, vale ressaltar, que a quantidade de produções disponíveis despertou atenção, visto que, se considerarmos um recorte destes estudos, a título de exemplo, num período de dez anos atrás, não há somente estas produções realizadas no curso.

Isto nos levou a refletir sobre a transposição de trabalhos antigos e/ou recentes para o portal, uma vez que, na hipótese de haver outra investigação, tendo como base as próprias produções do curso em torno de alguma temática, o repertório disponível, no ponto de vista metodológico, ser um obstáculo.

Frente a isto, partimos para a busca geral, utilizando os descritores: lúdico, ludicidade, brincar, jogos, brincadeiras. No levantamento, foram identificados vinte e quatro trabalhos, entre os anos 2015–2019, 2020–2022, de diferentes câmpus (São Bernardo, Chapadinha, Codó, Grajaú, São Luís). Dentre os resultados, os trabalhos publicados estão relacionados a diferentes contextos, Educação Infantil (4), Ensino Fundamental — Séries Iniciais (4) e Finais (4), Ensino Médio (7), Educação Inclusiva (3), Educação de Jovens e Adultos (1) e Ambiente Hospitalar (1).



Embora, o foco inicial havia sido apenas produções do curso de Pedagogia, alguns trabalhos são pertencentes a outros cursos de graduação, como Educação Física, Ciências Biológicas, Licenciatura em Ciências Humanas — História, Licenciatura em Ciências Naturais — Química/Física, Licenciatura em Educação do Campo, e Psicologia

Sendo assim, foram realizadas leituras e produção de resumos, buscando discutir sucintamente o que os trabalhos abrangem, focalizando nas concepções que trazem. Alguns dos estudos apresentam, no título, os termos lúdico e ludicidade, já outros, no próprio texto ou em alguma seção primária, ou secundária voltada à dimensão do lúdico, mencionando superficialmente ou enfatizando sua abrangência, uma parte essencial da dinâmica humana, para além de jogos e brincadeiras, ligada a subjetividade.

Durante as leituras, foi possível observar que as produções acadêmicas se fundamentam em autores que apontam a respeito do lúdico, destacando-se Kishimoto, Vygotsky, Piaget, Brougère, Huizinga, Luckesi, Friedmann e Santos. Nos estudos, o lúdico é salientado como um relevante estimulador de aprendizagem, também tomado como uma eficaz estratégia que contribui de maneira enriquecedora. Em contraposição, a metodologia tradicional de ensino, que está voltado à memorização, repetição, que na perspectiva dos educandos, se consiste em algo enfadonho e desmotivador, com a imersão do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, o processo educativo torna-se mais prazeroso e satisfatório para os sujeitos envolvidos.

Destarte, desencadeia benefícios tanto para o docente, que ao introduzi-lo na sua prática pedagógica, com planejamento e uma organização cuidadosa, tem a oportunidade de desenvolver um trabalho criativo, inovador e sensível, e para os alunos, assegurando-os uma educação de qualidade, que valorize suas necessidades, sem desmerecer o seu protagonismo na construção do conhecimento.

O estudo de Silva (2022) teve como objetivo discutir sobre a ludicidade e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil no município de Timbiras-MA, analisando sobre como o lúdico influencia na relação ensino-aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Em sua pesquisa, ressalta que ter o lúdico como aliado no processo, permite um aprendizado mais prazeroso e criativo.

Segundo a sua pesquisa de campo, concluiu que as ações de brincar e jogar podem até ser consideradas simples, mas para criança é muito mais, é uma via de expressão, comunicação e socialização. Quando o planejamento do educador está centrado na criança e direcionado a ludicidade, isto pode garantir criatividade, eficiência e qualidade no trabalho e para as crianças um ensino mais divertido, já que, serão utilizadas atividades que fazem parte de suas vidas.

Enfatiza que o brincar é significativo por ser parte da vida humana e por isso precisa estar presente e ser explorado no processo educacional. O ser humano necessita das ações de brincar e jogar, uma vez que, estimulam sua aquisição de conhecimento, enriquecem sua capacidade intelectual, dessa forma, conseguirá criar, inventar e imaginar.

Valorizar o lúdico no processo significa valorar o interesse natural das crianças, o prazer pelo ato de brincar. É por ele que satisfazem seus desejos internos. Conseqüentemente, esta alegria e vontade de brincar influenciará a aquisição de saberes de forma agradável e satisfatória. “[...] A educação deve considerar a natureza dos estudantes”. (SILVA, 2022, p.13). Se o prazer, a alegria, a emoção, forem contempladas ao seu processo de aprendizagem, como resultado, as crianças se sentirão respeitadas.

O trabalho de Reis (2022) teve como proposta verificar a contribuição da ludicidade na Educação Infantil, investigando uma turma da pré-escola em Codó-MA. Além disso, em sua pesquisa de campo visou analisar as perspectivas docentes acerca da ludicidade, bem como, o ponto de vista das crianças sobre os momentos de brincadeiras na escola. E concluiu que embora haja o entendimento sobre a relevância da ludicidade, por vezes há pouca presença de atividades lúdicas, por ainda serem consideradas algo sem objetivo. Entretanto, o pensamento das crianças explicitou que a presença de atividades lúdicas despertam sua satisfação e o gosto por estar na escola.

Esse estudo é interessante por enfatizar que o lúdico, embora seja bastante definido como o ato de brincar relacionado aos jogos e brincadeiras, perpassa esta mera compreensão, visto que seu significado é abrangente. Além de oportunizar interação com o meio de maneira significativa, relaciona-se ainda com a experiência interna da pessoa, manifestando a essência e experiência de plenitude e prazer, a ludicidade.

Vale ressaltar que concordamos com Reis (2020), quando se refere que, tal como o lúdico, o aprender também é uma particularidade humana e ambos estão interligados. Um influencia o outro. Diante disso, compreendemos, que independente do espaço onde se está inserido, formal ou não, de vivências no decurso da vida, o ser humano está envolvido no processo de aprendizagem, construindo e se apropriando do conhecimento e com o lúdico, este processo é beneficiado, mediante as vivências significativas, encantadoras e prazerosas que oportuniza.

Sendo assim, partindo da compreensão de como o lúdico é benéfico e primordial ao indivíduo, a escola, um dos principais espaços frequentados na vida, em sua qualidade de instituição formadora e na função de compartilhamento do conhecimento, precisa oferecer um processo educativo enveredado pelo caráter lúdico, assim, estará viabilizando uma aprendizagem significativa, capaz de preparar os educandos para a vida, de maneira criativa, eficaz e feliz.

Geralmente, ao falar ou ouvir sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, é prontamente associado à primeira etapa da educação básica, isto porque, é nesta modalidade que as crianças mais vivenciam o lúdico, grande parte dos momentos estão cercados pelas atividades lúdicas. Entretanto, é importante ressaltar que não se pode desconsiderá-lo em outros segmentos.

Considerando que o lúdico é concernente à nossa existência, quando os educandos prosseguirem de nível, esta particularidade os acompanhará, e, em especial, as crianças que avançam para os anos iniciais, que, a princípio não deixarão de serem crianças e não perderão o seu desejo por brincar ao ingressarem nesta etapa.

Diante disso, Assis (2015) em seus escritos, investigou a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem no contexto da Educação Física nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental, em uma escola municipal de Timbiras-MA. Na sua pesquisa de campo, percebeu haver muitos entraves quanto ao envolvimento de elementos lúdicos, certas condições não são favoráveis para o desenvolvimento das atividades, como falta de espaço, materiais e apoio pedagógico.

Neste estudo, a autora reflete que os jogos e as brincadeiras, enquanto elementos lúdicos que se fazem presentes em toda trajetória humana, favorecem a construção do conhecimento. Ainda expressa, que um fator relevante no processo de aprendizagem é a motivação. A memória conserva o que para o ser humano é

interessante, se no contexto escolar, o ensino for atrativo, estimulador, logo, as experiências vivenciadas no ambiente de sala, ficarão eternizadas nas lembranças e os conteúdos serão internalizados.

Assis (2015) ainda ressalta que brincar e jogar são ações ainda não valorizadas na rotina escolar, especialmente no contexto do ensino fundamental. Quando há valorização do lúdico na ação educativa, existe espaço para a expressão corporal, o movimento. A criança que brinca no cotidiano escolar tem a oportunidade de viver a sua espontaneidade, o prazer, de poder expressar seus sentimentos, pensamentos, aprendendo a tomar decisões, a socializar, conseguir formar sua personalidade e conhecer a si mesma e os demais.

E nesse movimento, acreditamos que muitas vezes se apresenta uma indiferença ao que pulsa no interior dos alunos, concedendo destaque apenas ao intelecto, enquanto a emoção, a alegria e o prazer ocupam um lugar de irrelevância, outorgando uma separação do momento de aprender do momento de brincar como se fossem dissociáveis. Enquanto houver vida para as crianças, elas estarão continuamente em movimento. Afinal, o brincar é o que faz sentido para elas, não importa qual ambiente estiverem, buscarão por ele, sobretudo, na escola, o lugar que frequentam a maioria de seu tempo.

No entanto, o referido estudo envolve uma discrepância, percebida na conceituação presente um item do trabalho sobre a ludicidade no processo educativo. A autora retrata em linhas gerais que a ludicidade é inestendível ao sujeito em toda sua vida, porém, em parágrafos posteriores, citando Santos (1997), menciona que é um fator essencial ao ser humano em qualquer idade sem apresentar um posicionamento claro a respeito desta questão.

Para elucidar melhor esta discussão, buscamos ler os escritos de Santos (1997). A autora reflete que a ludicidade não pode ser encarada apenas somente ao divertimento, é acima de tudo, uma necessidade humana, ligada ao aspecto pessoal, social e cultural, seja em qualquer idade. Um adulto, por exemplo, brinca não para tornar-se criança novamente, mas pelo prazer e a alegria que residem em seu estado interior ao vivenciar a atividade.

Nesta perspectiva, tendo a consciência que cada faixa etária humana tem suas singularidades, embora seja mais perceptível na infância, a ludicidade não se esgota ela, atravessa a existência do ser humano, estendendo-se e residindo nas

experiências, nas emoções, nos anseios de qualquer sujeito, seja na juventude, fase adulta, terceira idade.

Em uma perspectiva relacionada à esfera da inclusão, Silva A. (2022), em sua investigação, buscou conhecer sobre a imersão do lúdico no contexto da educação inclusiva no município de Timbiras-MA. Ela realizou uma pesquisa de campo, em que investigou professores de escolas regulares. Percebeu que a introdução do lúdico era um desafio para os docentes e, em geral, para a escola. Entretanto, os que se direcionam às atividades lúdicas percebem resultados no processo de ensino-aprendizagem, englobando todos os seus alunos. Concluiu que a inserção do lúdico é um desafio para os professores, em decorrência da falta de disponibilização de materiais, recursos para as atividades e de uma boa estrutura física, além disto, alguns docentes não se sentem preparados para o uso do lúdico.

Salienta em seu estudo, que o lúdico favorece a transformação do processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais inclusivo e acolhedor. Na educação inclusiva, metodologias e estratégias diferenciadas são necessárias e devem ser imensamente aproveitadas. Ensinar através do lúdico é concretizar um brincar diferenciado, propiciar aos educandos, em especial, aqueles com limitações e necessidades especiais, a oportunidade de aprender com novas maneiras, ademais, uma relação de respeito, quebrando barreiras cotidianas, como o preconceito.

O estudo é interessante, no entanto, a autora poderia, em sua visão conceitual, ter explorado mais a denominação do que é o lúdico. Em seus escritos, menciona ludicidade, lúdico, como ferramentas, metodologias. Em suma, são apenas ferramentas? Acreditamos que o sentido é abrangente, por extrapolar o que muitas vezes é atribuído ao termo. O lúdico é uma condição interna ao ser humano, que acompanha sua existência, caracterizado pela experiência de plenitude, estar entregue e inteiro na vivência de alguma atividade. (HUIZINGA, 2007; LUCKESI, 2002, 2014).

## **4 O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM A PARTIR DAS CONCEPÇÕES DAS PROFESSORAS: PROCEDIMENTO E ANÁLISE**

Neste capítulo será apresentado o percurso metodológico utilizado para o desenvolvimento da pesquisa de campo, o procedimento adotado para a geração de dados, a instituição pesquisada e os sujeitos participantes desta investigação, assim como, a análise dos dados obtidos através da aplicação de um questionário às docentes do 1º e 2º dos anos iniciais, a fim de investigar as suas concepções acerca do lúdico e sua contribuição para o processo de aprendizagem, buscando trazer uma reflexão quanto às suas opiniões. Assim, mediante a análise, os dados foram elencados em duas categorias: a) o lúdico a partir das concepções das professoras; e b) o lúdico nas práticas pedagógicas.

### **4.1 A pesquisa**

Esta pesquisa sobre a concepção docente acerca das contribuições do lúdico para a aprendizagem foi empregada, como ponto de partida, uma revisão de literatura sobre a temática, que carrega destaque no meio educacional, sendo bem discutida por educadores e teóricos que levantam reflexões quanto a ludicidade, o fenômeno do brincar e suas implicações no processo de aprendizagem. Além disto, a realização do levantamento bibliográfico das produções acadêmicas da Universidade, que trazem o lúdico como objeto de pesquisa.

O estudo em questão fundamenta-se na abordagem qualitativa, uma vez que, esta visa introduzir o pesquisador no cenário da realidade que se planeja investigar, compreendendo e interpretando-a com profundidade, mediante as perspectivas e experiências de seus participantes. Conforme Minayo (2007), a pesquisa qualitativa trabalha com um conjunto de fenômenos que se ocupam como uma parte da realidade social, isto é, leva o pesquisador para um cenário de relações, representações, significados, interesses, valores e crenças, que não podem ser traduzidos a medições numéricas e quantitativas, mas compreendidos e interpretados.

O *lócus* desta pesquisa foi uma escola da rede pública municipal, localizada em um bairro populoso da cidade de Imperatriz-MA. A instituição trabalha com o segmento da Educação Infantil e Ensino Fundamental — Anos Iniciais, atendendo crianças do bairro em que se localiza e de circunvizinhos. Em seu corpo docente, conta com 07 professoras de Educação Infantil e 06 de Anos Iniciais. Quanto a sua dimensão física, possui prédio próprio, com estrutura pequena, porém, atualmente está recebendo ampliação e reforma para a construção de mais salas de aula.

Os critérios que nortearam a escolha do local para a pesquisa foram o atendimento da instituição ao nível dos anos iniciais, em consonância com a questão proposta, a facilidade de acesso e consentimento da gestão para a realização da pesquisa. Após autorização, durante uma apresentação pessoal para a permissão do desenvolvimento do estudo, sucedeu-se o primeiro contato com os prováveis sujeitos da pesquisa.

#### **4.2 Sujeitos da pesquisa**

Participam desta investigação, duas docentes, que atuam no 1º e 2º ano dos anos iniciais. Por questões éticas, a identificação das docentes será mantida em sigilo, assim, codinomes foram adotados para a não divulgação de suas identidades, denominando-as com o uso de letras e números, sendo: P1 e P2, que correspondem respectivamente aos anos em que atuam.

O perfil das professoras investigadas constitui-se em: A professora P1 possui formação em Pedagogia e pós-graduação em Gestão, Supervisão e Orientação, tem 22 de anos de trabalho, atua no primeiro ano do Ensino Fundamental nos turnos matutino e vespertino. Já a professora P2 possui formação em Magistério, atua no segundo ano do Ensino Fundamental nos turnos matutino e vespertino, há 23 anos trabalha como docente neste nível.

O critério que norteou a escolha dos sujeitos da pesquisa deu-se por estas docentes atuarem nos dois primeiros anos que fazem parte do ciclo alfabetizador. Cada professora pesquisada aceitou colaborar com a investigação, assinando o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), no qual assegura a preservação de suas identidades, a possibilidade de desistência da participação na pesquisa a

qualquer momento e a disponibilidade do pesquisador em quaisquer esclarecimentos.

### **4.3 Instrumento para geração de dados**

Neste estudo, o instrumento utilizado para a realização da geração de dados foi o questionário, a fim de investigar e analisar a concepção de professores do 1º e 2º de anos iniciais sobre a contribuição do lúdico na aprendizagem. O questionário aplicado contou com 06 questões abertas, visto que, esta forma de pergunta oferece espaço e liberdade aos participantes na escrita de suas respectivas opiniões.

Ademais, se constitui em uma sequência de perguntas, que possibilita o pesquisador conhecer opiniões e obter informações de um determinado objeto de investigação sobre um tema em estudo. Nessa perspectiva, Severino (2007, p.125), define, “conjunto de questões sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações parte dos sujeitos pesquisados, com vista a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudo”.

A elaboração do questionário esteve embasada nas orientações de Gil (2008), pois segundo o autor, a sua construção significa, particularmente, a tradução dos objetivos da pesquisa em questões específicas e envolve cuidados quanto ao vocabulário, conteúdo e escolha das perguntas.

É válido ressaltar que, a princípio, nos delineamentos metodológicos desta pesquisa, optou-se por instrumento para a geração de dados, a entrevista, que mediante o diálogo, permite interação social com os sujeitos participantes; a possibilidade de obter dados de maneira precisa; a exploração e esclarecimentos das questões, além disso, “[...] o entrevistador tem liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada”. (MARCONI E LAKATOS, 2003, p.197).

Dessa forma, contrapõe-se ao questionário que compreende algumas limitações, uma vez que, poderá haver a dificuldade de compreensão das perguntas, a desmotivação por parte dos sujeitos investigados em fornecer as respostas, em determinadas situações as questões respondidas inadequadamente, não atendendo aos resultados que o pesquisador pretende alcançar. (GIL, 2008).



A mudança da técnica sobreveio durante o contato inicial para estabelecimento da entrevista, que durante os esclarecimentos, a docente P1, compartilhou o seu desconforto quanto a entrevistas, entretanto, manifestou disponibilidade para participar da pesquisa sem ter que lidar diretamente com o entrevistador e com registros mediante o uso do gravador.

#### **4.4 O lúdico a partir da concepção das professoras**

O lúdico tem um sentido amplo, muitas são as compreensões acerca deste fenômeno. Mas, qual a compreensão que as professoras possuem? A concepção apresentada pela docente P1 expõe o lúdico sendo o brincar. Se considerarmos este seu entendimento, é a associação presente no imaginário popular, que o atrela e define como a ação de brincar. Entretanto, o seu significado vai além, não se finda a esta denominação.

Lúdico é o brincar, dançar, se movimentar. **(P1)**

O lúdico é uma atividade que entretém, dá prazer e diverte todos os envolvidos. Está relacionado com jogos e com o ato de brincar. **(P2)**

O lúdico possui um delineamento extensivo, ultrapassando uma concepção tradicional, atuando em todas as etapas do desenvolvimento humano, na integralidade do ser humano, atravessando diversos aspectos da vida, sendo individual, social e cognitivo. (GUIMARÃES, 2021; HUIZINGA, 2007; LUCKESI, 2002, 2014). É uma característica da vida. É o pulsar das sensações, sentimentos e emoções. O lúdico é o viver, o sentir, o expressar. Uma dimensão que integra e atravessa a vida por ações humanas, como brincar, jogar e outros elementos, como a dança, também mencionada por P1 em sua resposta, que quando vivenciadas integralmente, permitem a ligação com o que há dentro de nós, a essência da alegria, satisfação e liberdade.

Quando falamos sobre lúdico, o entendemos como uma particularidade pertencente a todo indivíduo, que possui relação com atividades humanas que podem propiciar um estado prazeroso, pleno, a quem as vivencia. O que podemos

perceber na resposta de P2, quando atribui o lúdico como relacionado com jogos e com o ato de brincar, atividade que proporciona além da diversão, o prazer.

Vale ressaltar que o sentimento de prazer, plenitude e bem-estar é vivenciado por cada um em sua particularidade, independente da ação vivenciada, praticada harmoniosamente com outros, a sensação será vivida individualmente, isto é, a sensação de plenitude, inteireza, felicidade, conforme os escritos de Luckesi (2002, 2014), manifestam-se na condição interior do sujeito. Seja nas brincadeiras, nos jogos, ou quaisquer outras atividades, externas, que oportunizam um estado de espírito que preenche, absorve o indivíduo. Levando em conta, em especial, a faixa etária infantil, é logo no cenário do brincar que estas emoções são vividas.

Interessante destacar, que P1 também atribuiu em sua resposta, o movimento. O lúdico está ligado intensamente com a corporeidade. O ser humano demonstra suas emoções, seu estado, através do agir corporal, pois esta é a linguagem dos sentimentos. Seu corpo é o veículo, pelo qual manifesta suas ações e firma sua presença no mundo. É mediante a corporeidade, essencialmente as crianças, exploram e se apropriam do mundo ao seu redor, trocam experiências, interagem e se comunicam pelo movimento, se não estiverem impossibilitadas, estarão em constante busca por ele, seja por intermédio do brincar, da dança, da música. Sobretudo, movimentar-se é uma necessidade.

Desse modo, cabe refletir que muitas vezes as oportunidades de vivências corporais pelas crianças são tolhidas, limitadas, principalmente, no ambiente em que mais frequentam. Desse modo, Souza e Lamóia (2019), nos possibilitam compreender que as crianças que estão nos anos iniciais, não precisam e não suportam ficarem imóveis esentadas. Diante disso, partimos do pressuposto de que o processo de ensino-aprendizagem não se resume apenas aos movimentos de escrever, ler, copiar, mas na oportunidade de aprender com prazer, um processo educativo aliado a vivências privilegiadas da integralidade, sensibilidade, desenvolvendo potencialidades, bem como, a aquisição de conhecimentos de maneira estimulante e prazerosa.

Ambas as professoras foram unânimes ao responderem que em sua formação acadêmica estudaram sobre lúdico, quando questionadas: Ao longo de sua graduação, você estudou conteúdos, disciplinas que tratassem sobre o lúdico/o brincar? Entretanto, P1 não contemplou em quais ocasiões, no seu processo de formação, se trabalhou a temática do lúdico. Isto nos reforça, novamente, uma das

situações desvantajosas quanto ao questionário, em que os dados fornecidos nas questões podem, por vezes, não contemplar informações que o pesquisador busca descobrir.

P2 respondeu que em seu processo formativo, estudou sobre lúdico em disciplinas de Educação Infantil e Alfabetização. Apesar de ter um destaque na primeira etapa da educação básica, o lúdico não é exclusivo a ela e nem se resume a métodos, técnicas a serem utilizadas no processo de alfabetização.

Sim. **(P1)**

Sim, nas disciplinas de Educação Infantil e Alfabetização. **(P2)**

Levando em consideração aos seus respectivos tempos de atuação como docentes, sendo 22 e 23 anos de trabalho, isto traz a reflexão, sobre qual foi o lugar do lúdico no contexto de seus processos formativos, se esteve vinculado a um viés utilitarista, pela perspectiva de algo intrínseco, associado a vivências e experiências. Além disso, se as disciplinas contemplaram somente conhecimentos teóricos e se houve o envolvimento de atividades práticas, a fim de promover reflexões, a sensibilização, resgate do prazer pelo brincar e sua importância.

O processo de formação exerce uma significativa influência na atuação do futuro docente em sala de aula, essencialmente na sua visão profissional. Assim, trazendo o estudo de Fortuna (2018), é necessário formar profissionais capazes de compreender a relevância do brincar e sua amplitude, especialmente em vivências lúdicas. Sem isto, não conseguirão conviver com a dimensão lúdica na sua ação pedagógica, muito menos, compreender a criança por um olhar sensível, criativo.

Nessa perspectiva, a formação lúdica leva o educador a conectar, reconectar-se com seu ser brincante, conceber o brincar em sua profundidade, permitir conhecer o mundo a partir do ponto de vista da criança. Desse modo, fazendo uma ligação de si com a criança de outrora, que ainda nutre sua alma, despertará o seu potencial lúdico tornando-se mais reflexivo e criativo. Ademais, romper resistências e dilemas direcionados a dicotomia estudar/brincar, do lúdico como algo que possa degenerar as atividades escolares, bem como, compreender que o seu envolvimento não significa um descompromisso com o ensinar, mas, que através do lúdico é possível preparar seres humanos autônomos, capazes de criar, produzir, refletir, criticar.

Convém refletir ainda que as experiências práticas, além de possibilitar a articulação com o arcabouço teórico visto ao longo da graduação, a reconciliação com a criança dentro de nós, permitindo que esta floresça e ornamente nossas vidas e nosso trabalho, proporcionam ainda, o autoconhecimento. Para isto, recorreremos a Zago (2010), pois ela elucida que a formação lúdica viabiliza ainda a consciência da decisão profissional.

A escolha das docentes pela profissão certamente foi promovida por influência de aspectos que as levaram seguirem suas vidas profissionais como docentes. Talvez, por influência familiar, vínculo com algum/a professor/a que se tornou parte inesquecível de suas memórias e contribuinte na decisão, o afeto por crianças, porventura, vivências laborativas voltadas à dimensão lúdica em seus processos, que promoveram o encontro com suas decisões profissionais.

O indivíduo que aspira atuar na docência precisa, a princípio, estar pleno com relação a sua decisão, atento às suas limitações e suas relações emocionais entre si e os outros. Considerando que professor é uma referência para as crianças, uma vez que, leva para a sua sala de aula, o que aprendeu e acredita. Em contrapartida, não sente e nem demonstra inteireza, alegria, prazer no que realiza, não consegue se integrar nas brincadeiras, isto será percebido e transmitido a sua turma, pois, “[...] ele é o líder da sala de aula, cujo “tom” será o “seu tom”. (LUCKESI, 2014, p.21).

Trabalhar com a formação de sujeitos, não se traduz meramente no ensino dos conteúdos pressentidos no currículo, porém, deve envolver um ensino que compreenda a criança como um ser histórico, valore a criatividade, a sensibilidade, a preparação para a vida, sobretudo, a necessidade da dimensão lúdica.

Quando questionadas: Em sua opinião, o lúdico pode ou não, contribuir na aprendizagem e na superação das dificuldades dos alunos? Comente. A professora do 1º ano concordou afirmando que torna o aprendizado das crianças significativo e diferenciado. A professora do 2º ano considerou comentando que o lúdico oportuniza a melhoria das interações em sala de aula

Com certeza, o lúdico faz uma grande diferença na aprendizagem das crianças. **(P1)**

Sim, o lúdico enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. **(P2)**

Conforme a resposta de P1, considerando que o lúdico é inerente ao indivíduo, às ações de brincar e jogar podem favorecer o seu desenvolvimento e a aprendizagem. Quando o docente está interessado em beneficiar a aprendizagem das crianças, se direciona a dimensão lúdica, baseando-se ainda em sua formação pedagógica, pensa em jogos, brincadeiras para proporcionar uma rotina que vai além dos conteúdos escolares, tentar mediar vivências diferenciadas na sala de aula, de qualidade, levando a exploração, experimentação, ademais, favorecer o envolvimento dos educandos através do lúdico, contribuindo eficazmente na superação de possíveis problemas na aprendizagem.

Para Francini (2022), barreiras e dificuldades no processo de aprendizagem são parte da realidade escolar de todo e qualquer educando. Posto isto, a solução para o enfrentamento dos obstáculos encontra-se numa ação pedagógica que se volta para o lúdico, num trabalho cercado de experiências significativas e satisfatórias.

Dessa maneira, no surgimento de obstáculos, é pertinente que o professor se mobilize para auxiliar os educandos. O processo de aprendizagem, conforme acreditamos, envolve não apenas fatores externos, como jogos, brinquedos e brincadeiras, porém, condições internas como, os sentimentos, as sensações, a motivação. Uma educação lúdica é muito mais que procedimentos metodológicos e o intelecto. Na realidade de uma sala de aula, existem aquelas crianças que não conseguem acompanhar as demais.

Diante disso, o educador precisa observar com um olhar sensível para estes alunos considerando-os como indivíduos em sua completude. E quando isto se concretiza, o educador não os encara como “preguiçosos” porque não acompanham o restante da turma, mas, indivíduos capazes e os tem como centro do processo, oferecendo um ensino mais agradável, diferenciado. Assim, aliando o conhecimento com os interesses e as ações das crianças, proporcionando a oportunidade de superar os dilemas no lugar onde reina os mais sinceros sentimentos de alegria, prazer, no lúdico.

Faz-se necessária uma reflexão quanto à menção da professora P2 sobre as relações sociais em sala de aula. A aprendizagem consiste num ponto essencial do desenvolvimento do ser humano, que apresenta para adquirir saberes e desenvolver habilidades. Este processo é ainda pelas experiências vivenciadas ao longo de sua trajetória e por meio da interação com o meio. Conforme Wajskop (2007) salienta

que a atividade do brincar, quando coletiva, é uma situação privilegiada por proporcionar interação entre os pares e a construção de relações de convivência.

Diante disso, aulas repletas de vivências lúdicas é uma forma de criação e fortalecimento de vínculos entre aluno-aluno, aluno-professor, desse modo podendo favorecer eficazmente a aprendizagem através das interações. Ao tornar-se mediador, o professor vai conduzindo situações resultantes no enriquecimento das experiências dos alunos e uma relação saudável entre elas e seus pares, assim com isto contribui para a formação de adultos que saibam conviver harmoniosamente em sociedade, rompendo com barreiras de exclusão e preconceito.

#### **4.5 O lúdico nas práticas pedagógicas**

Sendo questionadas sobre: Qual a sua opinião sobre o lúdico/brincar no trabalho pedagógico?

Porque a criança aprende brincando. **(P1)**

Os conteúdos lúdicos são muito importantes na aprendizagem. Entende-se que o ato de aprender torna-se mais divertido. **(P2)**

A professora P1 traz em sua resposta, em termos gerais, o que frequentemente se compreende quanto ao envolvimento do lúdico no trabalho, contudo, não estamos nos opondo a este entendimento, visto que, acreditamos que um trabalho apoiado na dimensão lúdica proporciona um processo de aprendizagem estimulante, e nada mais motivador que as ações de brincar e jogar para as crianças.

Diante da resposta da professora P2, nos reporta a perceber uma compreensão do lúdico como uma parte do ser humano, da diversão, do prazer, que quando valorizado e integrado no processo, pode suscitar mudanças, como a ideia de aprender pode ser algo divertido. Dessa maneira, é possível entender que as professoras, apesar de que ambas tenham sido objetivas, especialmente P1, demonstram entender a relevância do lúdico como parte do trabalho pedagógico, concebendo uma forma de tornar a aprendizagem significativa, divertida, interessante.

Frente a isso, podemos falar que a maneira como os conhecimentos são abordados em sala com os alunos, tendo em mente, na realidade dos anos iniciais, podem acontecer ainda numa lógica tradicionalista, focadas na mera transmissão, onde as crianças são rodeadas por rotinas e atividades enfadonhas, desmotivadoras, carecendo de sentido, desencadeando por vezes, o que Macedo, Petty e Passos (2005) e Zago (2010) enfatizam sendo os questionamentos por parte dos alunos, o porquê dos conteúdos, das atividades que os professores propõem e o motivo de ter que aprendê-los e quando lhe são dadas explicações, estão ligadas a justificativa para algum acontecimento futuro, como exames de vestibular, trabalhos vindouros.

Assim, levar em conta o lúdico significa ter em conta os interesses e necessidades dos alunos, tornando o cotidiano escolar diferente dos moldes tradicionais e o aprendizado significativamente agradável, assim, evitando rotinas que caem na mesmice onde resultam em aulas cansativas, em outras palavras, conquistar efetivamente um aprender por prazer. Ademais, assim como o prazer, a motivação é um movimento interno, que precisa de aspectos externos para que seja revelado e nada mais convincente, interessante, desafiador, pela perspectiva das crianças, que ter a oportunidade de aprender através do brincar.

Buscando investigar como as docentes envolvem o brincar em seus respectivos planejamentos, foi questionado: Como tem sido o seu planejamento com relação ao envolvimento do lúdico?

Sempre procurando estratégias novas para que as crianças tivessem uma melhor aprendizagem. **(P1)**

O lúdico é uma atividade envolvente e prazerosa e está integrado semanalmente, tendo como objetivo alfabetizar linguística e matematicamente os alunos. **(P2)**

A professora P1 foi categórica, respondendo que planeja buscando trazer inovação ao seu planejamento mediante estratégias novas, contudo, não apontou que estratégias são, uma vez que, deixou aberturas em sua resposta quanto a isto. Mas, podemos cogitar que em seu planejamento, pode haver o envolvimento além de brincadeiras, jogos, a dança, a musicalização, estabelecendo uma relação com elementos de sua resposta no primeiro questionamento, quanto a sua concepção de lúdico: dança, movimento, “*Lúdico é o brincar, **dançar, se movimentar***”. Há outros

meios imprescindíveis que o docente pode estar integrando no planejamento, que também estão “relacionados a este universo cheio de encantamento, alegria e prazer”. (ALMEIDA, 2014, p. 35).

P2 descreveu que o lúdico está agregado ao planejamento semanal, focando nos dois processos de alfabetização, entretanto não contemplou inteiramente ao questionamento, existindo ainda uma falta de clareza quanto à construção do planejamento.

Sabemos que no processo de escolarização, a formação do sujeito quanto às capacidades de ler, escrever, calcular são preconizadas no ensino fundamental. Apesar de os conhecimentos lógicos serem fundamentais, a preparação do indivíduo deve ir além da aprendizagem de conceitos, fórmulas, mas sim promover um processo de aprendizagem que traga significado.

Quando o professor compreende o lúdico seriamente, como característica do ser humano, que pode ser canalizada, tem esta intencionalidade, introduzindo jogos e brincadeiras nas aulas convencionais, focando no sentimento de bem-estar de cada criança. Os objetivos pedagógicos traçados para a aprendizagem não são os mesmos dos alunos, visto que, “na perspectiva das crianças, não se joga ou se brinca para ficar mais inteligente, [...] aprender alguma matéria escolar. Joga-se e brinca-se porque isso é divertido [...]”. (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005, p. 17).

Neste contexto, as atividades da prática alfabetizadora possuem sua relevância, contudo, só haverá sentido, internalizando saberes, desenvolvendo a capacidade criativa, crítica, a curiosidade e a autonomia, quando impulsionar o interior das crianças, o sentimento de prazer, plenitude, ao se envolverem nas ações de brincar e jogar. Além disto, entendemos que planejar pensando na dimensão do lúdico, é ainda garantir que vivências e experiências se tornem memórias eternizadas. Em virtude do prazer, certos momentos não caem no esquecimento.

Quanto às experiências com o brincar em sala de aula, quando questionadas: Professor (a), como têm sido as vivências com o brincar em sua sala de aula?

Sempre buscando envolver todas as crianças nas brincadeiras propostas em sala de aula. **(P1)**

O brincar é visto como um recurso mediador no processo ensino-aprendizagem, tornando o mais fácil. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. **(P2)**



As respostas das professoras demonstram que o brincar pode ser inserido na prática em sala de aula, tendo em vista o que a professora P1 disse ao mencionar sua busca pelo envolvimento de todos os alunos nos momentos com brincadeiras que propõe. Dessa forma, cabe refletir que ao promover momentos com o brincar em sala de aula, inserindo jogos, brincadeiras, o professor abre espaço para situações construtivas e desafiantes, isto se tiver compreensão do significado e a relevância do lúdico às crianças, dado que, para elas, “a maioria das atividades escolares, da maneira como são sugeridas, acabam sendo desagradáveis ou até mesmo desgastantes, [...]” (GONÇALVES; RIBEIRO, 2014, p. 262).

Todavia, integrar atividades lúdicas não se configura somente em colocar os alunos para brincarem, como algo corriqueiro, com fins de distração. No processo de ensino-aprendizagem, o professor deve ser o mediador e motivador, ao ter consciência disto, proporciona aos seus alunos a oportunidade de aprender através das atividades lúdicas, conduzindo-os adequadamente, assim encaminhando-os a um estado de sujeitos ativos, “para que estas participem de seu processo de aprendizagem”. (ibid.) E certamente, o professor com uma atuação moralista em sala, impede e evita no cotidiano as vivências brincantes.

Em contrapartida, a professora P2 não foi contemplativa ao questionamento, mas trouxe uma breve reflexão quanto ao ato de brincar no processo de ensino-aprendizagem, porém não compartilhou como tem sido as vivências oportunizadas no ambiente de sala. Entretanto, cabe refletir sobre o estímulo do brincar para a relação interativa, aspecto observável em sua resposta, ao mencionar que “[...] *Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende*”. Entendemos que no processo de ensino-aprendizagem, atua a relação afetiva, a criação de vínculos entre os educandos e o educador.

Quando o professor se compromete com uma educação lúdica, entende que não deve se colocar como o único detentor do saber, a figura “poderosa” da sala, mas, estabelece uma relação saudável, de confiança, alguém que compreenda seus alunos. Como pontua Fortuna (2018) reconhecendo a relevância que a criança possui no processo, destituiu-se de uma imagem soberana, que possui saber absoluto, ao compreender que o processo não acontece apenas em torno de si, assim, concedendo o protagonismo aos alunos no processo de aprendizagem.

Nesse sentido, o brincar tem seu valor significativo, por se constituir, sobretudo, uma necessidade da vida, um estimulador de aprendizagens, assim

como, de socialização, já que entendemos que o aprender se estabelece através das interações e na importante missão de ensinar, o docente direcionando-se ao lúdico, demonstra ações voltadas ao respeito pela natureza das crianças, mediante estímulos e na confiança de suas potencialidades, demonstrando a elas que o podem conceber como um parceiro neste processo.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho consistiu em investigar as concepções de docentes que atuam no 1º e 2º dos anos iniciais do Ensino Fundamental, sobre as contribuições do lúdico para a aprendizagem. Ainda, com o intuito analisar estas concepções e descrever as experiências docentes quanto à presença do lúdico em sala de aula. Dessa maneira, durante a construção desta pesquisa, leituras foram realizadas, fundamentadas em teóricos que explicam sobre a temática e de outros trabalhos que também investigaram o lúdico como objeto de estudo.

Quanto ao levantamento bibliográfico da literatura acadêmica, apesar de ser um tema bastante recorrente, entre os trabalhos encontrados, há diferentes olhares, que contemplam o lúdico para além do que é comumente discutido, sendo uma experiência da dinâmica humana, uma necessidade em qualquer momento da vida, uma fonte inesgotável de sensações e emoções frente ao processo de ensino-aprendizagem e preparação para a vida em sociedade.

Além disto, os dados adquiridos através da aplicação do questionário às professoras investigadas, as impressões obtidas possibilitaram conhecer que as docentes apresentaram em suas concepções, uma visão reducionista, reproduzindo uma compreensão presente, inclusive no meio educacional e outra mais teórica, fundamentada, reverberando de certa forma, o que se encontra na literatura. Todavia, demonstram compreender que o lúdico é um pertinente contribuinte no processo de aprendizagem, nas interações e convívio em sala de aula.

No que se refere às experiências com a inserção do lúdico, foi possível identificar que as respostas estiverem voltadas a um aspecto prático, demonstrando o interesse em planejar e proporcionar um ensino que seja mais envolvente, e outro teórico, trazendo reflexões quanto ao brincar no processo de ensino-aprendizagem.

Importante elucidar, que não houve intuito de acarretar julgamentos ao que foi exposto pelas docentes, mas buscar entender suas perspectivas frente ao lúdico, o brincar e suscitar reflexões acerca da visão docente sobre as contribuições da dimensão lúdica no processo educativo.

Assim, esta pesquisa buscou contribuir com as reflexões sobre a importância do lúdico no processo educativo. É primordial que os professores entendam o lúdico

como princípio em sua prática educativa e isto significa romper com uma educação sisuda e possibilitar os sujeitos tenham prazer em se apropriar dos conhecimentos.

Nos anos iniciais, o processo de ensino-aprendizagem não precisa estar restrito somente aos saberes lógicos, científicos de maneira desconectada da realidade. Embora sejam relevantes para a vida do indivíduo, as ações de brincar e jogar também são maneiras de aprender, conhecer, descobrir, explorar, ampliar horizontes e precisam ser resgatadas no contexto escolar, afinal, fazem parte da vida. Nesse sentido, é necessário também o preparo do professor, ou melhor, a tomada de consciência, de que o lúdico, como característica inerente à personalidade humana, é algo que deve ser levado a sério, que enriquece a vida, sobretudo, que se permita brincar.

Além da curiosidade que despertou interesse pela realização desta pesquisa, outras inquietações não puderam ser contempladas nesta investigação, pelas limitações metodológicas impostas pelo próprio contexto investigado. Compreendendo, sobretudo, que nenhuma temática chega a ser totalmente esgotada, no entanto, tais questões podem ser propostas e ter respostas apontadas em pesquisas posteriores, mediante observações, com o intuito de estabelecer relações entre o discurso e a prática docente, verificar a inserção do brincar no cotidiano em sala de aula.

Por exemplo, faz-se necessário elucidar as condições proporcionadas para que as professoras desenvolvam situações ou atividades lúdicas, seja nos aspectos estruturais e materiais, seja nos aspectos formativos. Sem as condições devidas, muitas vezes, os professores têm de improvisar ou até mesmo se esbarram na falta de materiais, ou espaços para desenvolver adequadamente experiências significativas para seus alunos. E ainda, mesmo que tenha, às vezes, essas condições, de nada adiantará, se não houver uma boa formação que compreenda as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Por fim, esta pesquisa beneficiou de maneira significativa a nossa formação acadêmica e profissional, através do aprofundamento teórico sobre o lúdico e ainda no sentido de que acreditamos ser essencial ampliar conhecimentos, quando nos colocamos e nos reconhecemos no lugar de sujeitos inacabados. Afinal, como podemos destacar, *a curiosidade torna-se o combustível que nos impulsiona na busca e o desejo em descobrir, aprender e pesquisar.*

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. de. Brincar uma aprendizagem para vida. *In*: ALMEIDA, M. T. P. de (org.). **Brincar, amar e viver**. 1. ed. Assis, SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014. v. 1, cap. 1, p. 21-72. ISBN 978-85-66044-80-5.

ARAÚJO, I. S.; SOUZA, M. F. P. de. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS ENSINO FUNDAMENTAL. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT**, [s. l.], ano 3, v. 16, ed. 1, p. 1-10, 2020. Disponível em: [http://fait.revista.inf.br/imagens\\_arquivos/arquivos\\_destaque/GplQiyz3HHQ0v48\\_2020-7-1-19-3-59.pdf](http://fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/GplQiyz3HHQ0v48_2020-7-1-19-3-59.pdf). Acesso em: 19 out. 2022

ASSIS, M. P. da S. **Jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental da Escola José Sarney do município de Timbiras-MA**. 2015. 43 p. Monografia (Licenciatura em Educação Física) - Universidade Federal do Maranhão, Timbiras, 2015. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/3651>. Acesso em: 11 mar. 2023.

BUENO, Silveira. **Minidicionário de Língua Portuguesa**. 3ª. ed. São Paulo: FTD, 2016. 863 p. ISBN 978-85-96-00252-3

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2010. v. 20. 116 p. ISBN 978-85-249-1648-9.

FORTUNA, T. R. A importância de brincar na infância. *In*: HORN, C. I. *et al.* **Pedagogia do Brincar**. Porto Alegre: Mediação, 2018. cap. 1, p. 15-44. ISBN 978-85-7706-075-7.

FRANCINI, S. R. V. A alfabetização com recursos lúdicos na Educação Inclusiva. *In*: **CONGRESSO BRASILEIRO SOBRE ALFABETIZAÇÃO, LINGUAGENS E LETRAMENTOS**, n. IV. 2022, Fortaleza, 2022. 15 p.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008. 220 p. ISBN 978-85-224-5142-5. Disponível em: <https://formacademicospe.wordpress.com/2022/02/05/6-livros-de-metodologia-para-download/>. Acesso em: 21 dez. 2022.

GONÇALVES, J. P.; RIBEIRO, L. G. S. Ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental: percepção e prática das professoras. **Educação Unisinos**, [s. l.], v. 18, ed. 3, p. 258-270, set./dez. 2014. DOI <https://doi.org/10.4013/edu.2014.183.6669>. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2014.183.05>. Acesso em: 4 nov. 2022.

GUIMARÃES, R. S. **Formação Lúdica, para quê? As concepções de ludicidade de professoras e o processo de construção da docência**. 2021. 181 p. Dissertação (Mestrado em Educação Científica, Inclusão e Diversidade) - Programa de Pós-Graduação em Educação Científica, Inclusão e Diversidade - Universidade do Recôncavo da Bahia, Feira de Santana, 2021. Disponível em: [https://www.ufrb.edu.br/ppgecid/images/Disserta%C3%A7%C3%B5es\\_e\\_Resumos/](https://www.ufrb.edu.br/ppgecid/images/Disserta%C3%A7%C3%B5es_e_Resumos/)

Disserta%C3%A7%C3%A3o Final - 2021 Rafaela Sousa Guimar%C3%A3es.pdf. Acesso em: 11 fev. 2023.

HENDLER, V. B. **O lúdico nas primeiras séries do ensino fundamental**. 2010. 52 p. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Pedagogia) - Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras, 2010. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/142848>. Acesso em: 4 out. 2022.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007. ISBN 978-85-273-0075-9.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2011. 207 p. ISBN 978-85-249-1647-2.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Educação e Ludicidade**, 2002. Disponível em: [http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas.pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf). Acesso em: 17 nov. 2022.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, ed. 2, p. 13.23, jul. dez. 2014.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. O lúdico nos processos de desenvolvimento e aprendizagem escolar. *In*: MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2005. cap. 1, p. 9-22. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5607673/mod\\_resource/content/1/Capitulo%20sobre%20o%20ludico.%20Petty%20et%20al%20co%CC%81pia%202.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5607673/mod_resource/content/1/Capitulo%20sobre%20o%20ludico.%20Petty%20et%20al%20co%CC%81pia%202.pdf). Acesso em: 23 mar. 2023.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2003. ISBN 85-224-3397-6. Disponível em: <https://formacademicospe.wordpress.com/2022/02/05/6-livros-de-metodologia-para-download/>. Acesso em: 21 dez. 2022.

MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 26. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2007. 108 p. ISBN 978-85-326-1145-1. Disponível em: [https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/300166/mod\\_resource/content/1/MC2019%20Minayo%20Pesquisa%20Social%20.pdf](https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/300166/mod_resource/content/1/MC2019%20Minayo%20Pesquisa%20Social%20.pdf). Acesso em: 20 jan. 2022.

MOURA, L. S. N. *et al.* A contribuição do lúdico para melhoria do processo de ensino e aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental. **Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad**, [s. l.], v. 5, n. 3, p. 1-15, 2019. DOI <https://doi.org/10.17561/riai.v5.n3.1>. Disponível em: <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/5062>. Acesso em: 29 dez. 2022.

REIS, M. L. S. dos. **Ludicidade na Educação Infantil: aprendizagens e desenvolvimento no Centro de Educação Infantil em Codó, Maranhão**. 2020. 61 p. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Maranhão,

Codó, 2020. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/4592>. Acesso em: 12 mar. 2023.

SANTOS, S. M. P. dos (org.). **O lúdico na formação do educador**. 2. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1997. 75 p. ISBN 85-326-1847-2.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez Editora, 2007. 303 p. ISBN 978-85-249-1311-2.

SILVA, A. L. dos S. **O uso do lúdico no contexto da educação inclusiva no município de Timbiras-MA**. 2022. 43 p. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Maranhão, Codó, 2022. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/5730>. Acesso em: 09 mar. 2023.

SILVA, N. T. L. da. **A ludicidade e suas contribuições no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil no município de Timbiras-MA**. 2022. 40 p. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Maranhão, Codó, 2022. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/handle/123456789/5763>. Acesso em: 9 mar. 2023.

SOUZA, G. J. M.; LAMÓIA, F. M. A importância das experiências lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental e o papel dos educadores frente a tais atividades. **Revista Interdisciplinar de Estudos Contemporâneos**: Anuário de Produções Acadêmico-Científicas dos Docentes e Discentes da Faculdade de Nova Serrana-FANS, [s. l.], v. 1, ed. 3, p. 6-19, 2019. Disponível em: <https://fans.edu.br/wp-content/uploads/2019/07/Anuário-2019-Edição-III.pdf>. Acesso em: 29 dez. 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4ª. ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1991. 90 p. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod\\_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf). Acesso em: 2 jun. 2021.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 7. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2007. v. 48.119 p. ISBN 978-85-249-0573-5.

ZAGO, C. U. **A trajetória de formação de docentes que utilizam a dimensão lúdica nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2010. 152 p. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

## APÊNDICES



## APÊNDICE A

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS DE IMPERATRIZ – CCIM  
CURSO DE PEDAGOGIA**



### **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA PROFESSOR (A)**

Prezado(a) Professor (a),

Estou realizando uma pesquisa de monografia da graduação com o tema “O lúdico e suas contribuições para a aprendizagem segundo a concepção de professores de anos iniciais do Ensino Fundamental”. Esta pesquisa é parte do trabalho realizado no Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão, para tanto, pretendo realizar entrevista e/ou questionário com professoras (es), por entender que ajudam a elucidar a questão da pesquisa.

A partir dessas informações, gostaria de contar com a sua colaboração respondendo um questionário sobre o tema, pois suas opiniões são importantes. Caso concorde em participar, por gentileza, assine este documento que possui duas vias: uma ficará com você e a outra com a pesquisadora.

É necessário esclarecer que: 1º) A sua autorização deverá ser de livre espontânea vontade; 2º) Que você e os participantes da pesquisa não ficarão expostos a nenhum risco; 3º) A identificação da escola e dos participantes será mantida em sigilo; 4º) Qualquer participante da pesquisa poderá desistir de participar a qualquer momento, sem qualquer prejuízo para ele; 5º) Será permitido o acesso às informações sobre procedimentos relacionados à pesquisa em pauta; 6º) As despesas decorrentes da realização da pesquisa serão de responsabilidade exclusiva do pesquisador; 7º) Estamos disponíveis para quaisquer esclarecimentos sobre a pesquisa e 8º) O (a) senhor (a) assinará este documento se assim estiver ciente do que lhe explicamos.

Em caso de dúvida, poderá estabelecer contato com a pesquisadora Emília Felipe Pereira, pelo telefone (99) 99229-3163 e e-mail: [ef.pereira@discente.ufma.br](mailto:ef.pereira@discente.ufma.br) e com o orientador da pesquisa, Professor Dr. José Edilmar de Sousa, do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão em Imperatriz pelo telefone: (85) 98754-8704 e e-mail: [jose.edilmar@ufma.br](mailto:jose.edilmar@ufma.br).

Imperatriz, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_.

Nome: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Emília Felipe Pereira  
(Pesquisadora)

**APÊNDICE B****UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
CENTRO DE CIÊNCIAS DE IMPERATRIZ – CCIM  
CURSO DE PEDAGOGIA**

Prezado(a) Professor(a), gostaria de contar com a sua colaboração com a pesquisa de monografia da graduação intitulada “O lúdico e suas contribuições para a aprendizagem segundo a concepção de professores de anos iniciais do Ensino Fundamental”. Ressaltamos que sua identificação será preservada e os dados aqui fornecidos serão utilizados para fins exclusivamente acadêmicos. Desde já agradecemos a sua cooperação.

Formação: \_\_\_\_\_

Tempo de docência no Ensino Fundamental: \_\_\_\_\_

Série/Ano que atua: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

**QUESTIONÁRIO**

1. Para você, o que é lúdico?

---

---

---

---

2. Ao longo de sua graduação, você estudou conteúdos, disciplinas que tratassem sobre a ludicidade/o brincar?

---

---

---

3. Qual a sua opinião sobre o lúdico no trabalho pedagógico?

---

---

---

---

4. Como tem sido o seu planejamento com relação ao envolvimento do lúdico?

---

---

---

---

5. Professor (a), como têm sido as vivências lúdicas em sua sala de aula?

---

---

---

---

6. Em sua opinião, o lúdico pode ou não, contribuir na aprendizagem e superação das dificuldades dos alunos? Comente.

---

---

---

---

---