

## LUDICIDADE: UMA POSSIBILIDADE DE PRÁTICA PEDAGÓGICA NO FUNDAMENTAL I DE UMA ESCOLA MUNICIPAL

Ingrid da Mota Araújo Lima<sup>1</sup> e Xênia da Mota Araújo Lima<sup>2</sup>

Prefeitura Municipal de Belo Jardim – PE

### Resumo

Vários estudos vêm sendo feitos em relação a infância, surgindo novas concepções relacionadas ao crescimento e progresso da criança, essencialmente a maneira como ela constrói seu conhecimento. É nesse âmbito que a ludicidade se inclui tendo como objetivo a promoção espontânea, atividades de caráter didático-pedagógico que proporcionam a criança o desenvolvimento em amplos sentidos. Esse artigo tem como objetivo pesquisar sobre o uso da ludicidade como recurso pedagógico para a aprendizagem no ensino fundamental. A pesquisa de campo foi realizada com professores do fundamental I, essencialmente do 1º ao 3º ano do ensino fundamental, que compõem o primeiro ciclo do ensino fundamental, foram feitas revisões bibliográficas de artigos científicos, livros e dados publicados, para corroborar com esta pesquisa. A ludicidade tem sido vista de forma positiva, como um importante estímulo no desenvolvimento da criança em todas as suas capacidades, através de incentivo e direcionamento, a ludicidade torna-se uma ferramenta poderosa para ajudar, auxiliar e facilitar o desenvolvimento das competências, habilidades motoras, e fixação da aprendizagem das crianças. Notou-se que as professoras sabem da importância do uso de atividades lúdicas, no entanto no dia a dia da sala de aula ainda utilizam pouco essa prática, retificam sua importância, mas muitas vezes acabam se prendendo a atividades repetitivas e exercícios monótonos, isso acaba prejudicando o processo ensino aprendizagem, porque através das atividades lúdicas as crianças tem uma aprendizagem mais rápida e eficaz.

**Palavras-chave:** Educação. Ferramenta Metodológica. Importância.

### Abstract

Several studies have been carried out in relation to childhood, emerging new concepts related to the growth and progress of children, essentially the way they build their knowledge. It is in this context that playfulness is included with the objective of spontaneous promotion, activities of a didactic-pedagogical nature that provide the child with development in broad senses. This article aims to research on the use of playfulness as a pedagogical resource for learning in elementary school. The field research was carried out with elementary school teachers, essentially from the 1st to the 3rd year of elementary school, who make up the first cycle of elementary school, bibliographic reviews of scientific articles, books and published data were carried out to corroborate this search. Playfulness has been seen positively, as an important stimulus in the development of children in all their abilities, through encouragement and guidance, playfulness becomes a powerful tool to help, assist and facilitate the development of skills, motor skills, and fixation of children's learning. It was noted that the teachers know the importance of using recreational activities, however in the day to day of the classroom they still use this practice little, they rectify its importance, but often end up getting stuck in repetitive activities and monotonous exercises, this ends up harming the teaching-learning process, because through playful activities, children learn faster and more effectively.

1 Bacharela em Administração pela Autarquia do Ensino Superior de Garanhuns – AESGA, Licenciada em Pedagogia pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci – Uniasselvi. Licenciada em História pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci – Uniasselvi. Professora efetiva da Prefeitura Municipal de Belo Jardim, Belo Jardim, Pernambuco, Brasil. [ingridmota40@gmail.com](mailto:ingridmota40@gmail.com). Currículo Lattes (<http://lattes.cnpq.br/2809557502640939>), ORCID (0000-0003-4840-6643).

2 Licenciada em Biologia pela Autarquia Educacional do Belo Jardim – AEB, Licenciada em Pedagogia pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci – Uniasselvi. Licenciada em Letras pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci – Uniasselvi. Professora efetiva da Prefeitura Municipal de Belo Jardim, Belo Jardim, Pernambuco, Brasil. [xeniamota32@gmail.com](mailto:xeniamota32@gmail.com). Currículo Lattes (<http://lattes.cnpq.br/2887946130740889>) ORCID (0000-0002-6835-9031)

**Keywords:** Education. Methodological Tool. Importance.

## Resumen

Se han realizado varios estudios en relación a la infancia, surgiendo nuevos conceptos relacionados con el crecimiento y progreso de los niños, fundamentalmente la forma en que construyen su conocimiento. Es en este contexto que se incluye la lúdica con el objetivo de la promoción espontánea, actividades de carácter didáctico-pedagógico que brinden al niño un desarrollo en sentido amplio. Este artículo tiene como objetivo investigar sobre el uso de la lúdica como recurso pedagógico para el aprendizaje en la escuela primaria. La investigación de campo se realizó con docentes de educación primaria, esencialmente de 1° a 3° año de primaria, quienes conforman el primer ciclo de primaria, se realizaron revisiones bibliográficas de artículos científicos, libros y datos publicados para corroborar esta búsqueda. La lúdica ha sido vista positivamente, como un estímulo importante en el desarrollo de los niños en todas sus capacidades, a través del estímulo y la orientación, la lúdica se convierte en una poderosa herramienta para ayudar, asistir y facilitar el desarrollo de habilidades, motricidad y fijación del aprendizaje de los niños. Se notó que los docentes conocen la importancia de utilizar actividades lúdicas, sin embargo en el día a día del aula aún utilizan poco esta práctica, rectifican su importancia, pero muchas veces terminan atascados en actividades repetitivas y ejercicios monótonos, esto termina perjudicando el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que a través de actividades lúdicas los niños tienen un aprendizaje más rápido y eficaz.

**Palabras clave:** Educación. Herramienta metodológica. Importancia

## INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas assemelham-se as brincadeiras, sendo importante meio de desenvolvimento total durante a infância especialmente em crianças das séries iniciais. O desenvolvimento infantil ocorre por meio da experiência social da criança. A imitação de situações cotidianas dos adultos cria um aprendizado pleno.

Almeida (2009) relata que o lúdico tem origem na palavra latina “*ludus*” que significa jogo. Assim de acordo com seu significado, refere-se ao ato de brincar, ao movimento espontâneo. Hoje o conceito de lúdico extrapola o simples brincar, sendo concebido como necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente.

A educação lúdica sempre esteve presente em todas as épocas entre os povos e estudiosos, tornando-se importante no desenvolvimento do ser humano na educação básica e na sociedade.

Iavorski (2008) afirma que não importa a idade cronológica a ludicidade sempre está presente na vida do ser humano. O método lúdico não deve ser entendido apenas como momentos de prazer e diversão, mas sim instantes de desenvolvimento criativo, interação social e maior domínio lógico, motor, cognitivo e afetivo.

Desde a antiguidade os jogos e brinquedos estiveram presentes na vida dos seres

humanos. Atualmente a visão sobre o lúdico é diferente. Supõe-se o seu uso em diversas estratégias em torno da prática no cotidiano. Cabe ao educador direcionar as atividades lúdicas e estabelecer os objetivos para que as mesmas contribuam na construção do conhecimento, fazendo com que a brincadeira tenha um caráter pedagógico e não uma simples brincadeira, proporcionando assim interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectivas.

Iavorski (2008) relata que o sentido real, verdadeiro e funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

É imprescindível a brincadeira na formação de indivíduos que saibam encarar as barreiras, improvisar nas diferentes situações, refletir e criticar sobre o que lhe é predisposto. Por meio das brincadeiras a criança soluciona conflitos internos, desenvolvendo aspectos emocionais e psicossociais. Além disso, os jogos proporcionam uma interação social.

Há na contemporaneidade lugares que ainda não colocaram em seu cotidiano atividades lúdicas para enriquecer as ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem. A educação lúdica, que sempre esteve presente em todas as épocas, é ainda desvalorizada em algumas instituições, defasando o processo de construção de conhecimentos. Por isso, este estudo vai pesquisar a ludicidade como uma possibilidade de prática pedagógica, em uma escola de ensino fundamental I no município de Tacaimbó – PE.

## **MÉTODO OU METODOLOGIA**

Essa pesquisa mostra uma abordagem qualitativa, posto que analisa a aplicação de atividades lúdicas, o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras como ferramenta metodológica facilitadora do processo de ensino-aprendizagem numa escola municipal do interior de Pernambuco. A pesquisa qualitativa incentiva o mergulho do pesquisador nas circunstâncias e no contexto da pesquisa e faz vir à tona aspectos individuais, como o pensamento, atitudes, sentidos, emoções e motivações dos sujeitos da pesquisa.

Contando com a contribuição de Gonzáles Rey (2002, s. p.) com a seguinte afirmação:

A Epistemologia Qualitativa enfatiza princípios gerais da produção do conhecimento. Ela defende o caráter construtivo e interpretativo do conhecimento, o que de fato implica em compreender o conhecimento como produção e não como apropriação linear de uma realidade que nos apresenta. A realidade é um domínio infinito de campos inter-relacionados independente de nossas práticas; no entanto, quando nos aproximamos desse complexo sistema por meio de nossas práticas; as quais, neste caso concernem à pesquisa científica, formamos um novo campo de realidade em que as práticas são inseparáveis dos aspectos sensíveis dessa realidade.

Na presente pesquisa os dados coletados são descritivos, tendo em vista uma compreensão maior do fato em estudo, consideram-se todos os dados importantes e os mesmos serão analisados atentamente pelo pesquisador.

O pesquisador deve prestar atenção ao maior número possível de dados coletados da situação investigada, de maneira que as pessoas envolvidas na pesquisa devem ser analisadas de forma individual e ao mesmo tempo vistas como um todo se busca compreender como o fenômeno acontece sob a expectativa dos pesquisados.

Essa pesquisa foi realizada na Escola pública Municipal de ensino fundamental localizada na cidade de Tacaimbó – PE a presente escola atende os alunos da educação infantil, no turno da manhã e a tarde atende o fundamental, apresenta apenas 6 salas de aula, todos os profissionais que atuam na mesma são profissionais oriundos de concurso público, a mesma possui apenas um banheiro para ser utilizado por alunos e professores, quanto a acessibilidade a mesma não apresenta as características básicas para atender alunos com deficiência.

A pesquisa foi realizada com 4 professoras, todas funcionárias públicas que lecionam em turmas do 1º ao 3º ano do ensino fundamental I, representando 67% do total de professores das series iniciais, para que se pudesse obter um resultado mais fidedigno a respeito dos objetivos dessa pesquisa optou-se pela escolha das professoras do I ciclo do fundamental I, onde todas possuem mais de dez anos de experiencia no exercício do efetivo magistério.

Para obter os dados foi aplicado um questionário de modo que as professoras relatassem as suas experiências pedagógicas e se as atividades lúdicas são uma constante no dia a dia da sala de aula, facilitando assim a aprendizagem dentro dessa modalidade de ensino.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste tópico são apresentados os resultados dos questionários que foram aplicados com os profissionais da educação a respeito da ludicidade.

**Quadro 1 - Entendimento dos professores do fundamental I sobre ludicidade como um meio de aprendizagem.**

|                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1. Você como professor entende que o lúdico pode ser considerado um meio de aprendizagem? De que maneira?</b>                                                                                                                                        |
| <b>Professor 1:</b> <i>Com toda certeza. A criança e até mesmo o adulto conseguem melhorar sua aprendizagem com momentos prazerosos e o lúdico proporciona exatamente isso. Atividades que envolva, brincadeiras ajudam a fixar a atenção do aluno.</i> |
| <b>Professor 2:</b> <i>Sim, o lúdico é de grande importância na aprendizagem da criança, pois através de brincadeiras e jogos que a criança aprende com alegria e desenvolve seu conhecimento.</i>                                                      |
| <b>Professor 3:</b> <i>Sim, o lúdico é importante na aprendizagem, através de jogos a criança irá aprender com alegria.</i>                                                                                                                             |
| <b>Professor 4:</b> <i>Sim, de maneira motivadora onde desperte o desejo de aprender.</i>                                                                                                                                                               |

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2018).

Por meio das brincadeiras as crianças interagem, se integram nas atividades, expressam seus sentimentos, suas dúvidas e sua alegria, descobrem suas emoções, aprendem a lidar com regras.

Consequentemente passam a respeitar mais os colegas, o professor e demais funcionários da instituição escolar além de levar esse respeito para com o próximo para todos os ambientes onde ela estiver inserida. Jogos e brincadeiras tem o poder de despertar conhecimentos nas crianças, aproximar as mesmas culturalmente e socialmente.

Feijó (1992, p. 98) afirma que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”.

**Quadro 2 – Uso do lúdico como meio de aprendizagem para melhoria da qualidade das aulas.**

|                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>2. Você como professor entende que com a utilização do lúdico como meio de aprendizagem, você poderia ter uma melhoria na qualidade das suas aulas? De que maneira?</b>                                                                    |
| <b>Professor 1:</b> <i>Exatamente, por já ter essa compreensão, que já aplico essa prática do lúdico em minhas aulas. O lúdico nos permite fugir da mesmice, evita que nos tornemos mecânicos sem contar no prazer que causamos ao aluno.</i> |
| <b>Professor 2:</b> <i>Sim, podemos utilizar jogos e brincadeiras na sala de aula para as crianças aprenderem brincando. Com os jogos e brincadeiras elas podem aprender regras e respeitar uns aos outros.</i>                               |
| <b>Professor 3:</b> <i>Sim, através das brincadeiras e dos jogos em sala de aula, as crianças aprendem brincando, como também aprendem a respeitar as regras.</i>                                                                             |
| <b>Professor 4:</b> <i>Claro, com aulas mais dinâmicas, prazerosas, motivando sempre o aluno.</i>                                                                                                                                             |

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2018).

Todos os professores concordam que o lúdico proporciona uma melhora na qualidade das suas aulas, que facilita a aprendizagem de regras, o que nos leva a compreender que os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta se misturam.

De acordo com o exposto pode se compartilhar o pensamento de um outro estudioso, Santos (1997) relata o qual afirma que brincando a criança ordena o mundo à sua volta assimilando experiências e informações, e ainda mais, incorporando comportamentos e valores. É através do brinquedo e do jogo que a criança consegue reproduzir e recriar o meio à sua volta.

**Quadro 3 – Ponto de vista dos professores do fundamental I sobre a inserção de jogos didáticos no ensino, a fim de propiciar um ambiente descontraído e no desenvolvimento dos aspectos cognitivos.**

**3. Do seu ponto de vista a inserção de jogos didáticos no ensino, propicia um ambiente descontraído, auxiliando no desenvolvimento de diversos aspectos cognitivos? Explique sua resposta.**

**Professor 1:** *Sim, pois a finalidade dos jogos pedagógicos é justamente essa, visto que muitos alunos não acompanham a aula quando abordada de maneira mecânica, já com o auxílio dos jogos, despertam com bastante êxito seus conhecimentos.*

**Professor 2:** *O lúdico na sala de aula oferece um ambiente agradável e descontraído, pois com ele vem a alegria de aprender brincando.*

**Professor 3:** *O lúdico proporciona um ambiente descontraído e agradável pois com ele vem a alegria no aprender.*

**Professor 4:** *Sim, favorece a autoestima da criança e a interação propiciando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas.*

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2018).

Os professores concordam que os jogos didáticos proporcionam ao educando uma melhoria na aprendizagem principalmente na esfera cognitiva, pois melhoram diversos fatores como o pensamento, a linguagem, a percepção, a memória, o raciocínio etc., que fazem parte do desenvolvimento intelectual.

O jogo nas suas diversas formas, auxiliam no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando se joga, quando se obedece as regras e quando se vivencia conflitos numa competição.

Entende-se que por meio do jogo a criança libera suas energias, transforma sua realidade seja ela difícil ou não, libera sua fantasia, além de ser uma grande fonte de prazer, o jogo exerce um papel de integrador.

Existe sempre um aspecto novo e motivador, fundamental para despertar o interesse da criança, quanto mais ela joga mais vai se conhecendo melhor e construindo seu mundo interior. O jogo é um dos meios que auxiliam na construção do conhecimento.



**Quadro 4 – Uso do lúdico como ferramenta para melhoria da qualidade dos processos de ensino aprendizagem.**

|                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>4. Quando você oferece oportunidades para brincadeiras e propõe atividades lúdicas durante as aulas observa uma melhoria na qualidade do processo ensino-aprendizagem? Que tipo de melhorias observa?</b>                          |
| <b>Professor 1:</b> <i>Sem dúvidas, pois a aula tanto para mim quanto para eles, se torna menos cansativa e a fixação do conteúdo abordado é bem mais significativa.</i>                                                              |
| <b>Professor 2:</b> <i>Sim, as crianças têm uma boa interação entre elas, e aprendem com mais facilidade.</i>                                                                                                                         |
| <b>Professor 3:</b> <i>Sim, as crianças aprendem com mais facilidade.</i>                                                                                                                                                             |
| <b>Professor 4:</b> <i>Bem através do brincar a criança desenvolve a capacidade de aprender a conviver, a esperar por sua vez, aceita regras. Além disso a criança desenvolve sua linguagem, pensamentos, atenção e concentração.</i> |

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2018).

Nesta questão constatou-se que todos os professores responderam afirmativamente à questão apresentada, eles concordam que as oportunidades para as brincadeiras e para as atividades lúdicas facilitam a fixação do conteúdo, torna a aula mais agradável e cria um ambiente de cumplicidade entre professor e aluno.

As crianças aprendem a conviver de forma harmônica, esperando sua vez de falar, de perguntar e de participar da brincadeira ou jogo, respeitam as regras e começam a entender que existe o momento certo, a hora certa para tudo.

Observa-se a partir das respostas que quando se trata de atividades lúdicas os professores que responderam ao questionário para a construção dessa pesquisa, restringem as atividades lúdicas a jogos e brincadeiras, mas o universo da ludicidade é mais amplo, envolve diversas atividades que são pouco utilizadas no dia a dia da sala de aula.

É importante esclarecer que as atividades lúdicas não são restritas ao jogo e a brincadeira. Para Patury e Cardoso (2012) incluem qualquer atividade que propicie um momento de integração e de prazer.

Sendo assim a contação de histórias, a dramatização, a leitura prazerosa, a apreciação de um filme, música ou outra obra artística, também podem constituir-se como atividades lúdicas.

**Quadro 5 – Valorização do lúdico nas escolas**



**5. Na escola em que você trabalha, a educação lúdica é valorizada? Como você percebe essa valorização ou a falta dela?**

**Professor 1:** *Não muito, e digo, pois, ainda assim existe um ou outro que valoriza esse tipo de trabalho, mas na maior parte se prefere que o aluno esteja dentro da sala de aula, sentado em sua cadeira, fazendo cópia do quadro, o importante é que ele esteja “quieto”, porque quando está em uma área externa, fazendo uma atividade lúdica é sinal de “bagunça”.*

**Professor 2:** *Quando possível sim, pois falta material lúdico para ser trabalhado com os alunos.*

**Professor 3:** *Sim, quando temos material lúdico para usar.*

**Professor 4:** *É sim, mas ainda falta muito para ficar como queremos.*

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2018).

Mediante a opinião dos professores foi possível perceber que existe acentuada insatisfação, essa desmotivação é preocupante pois o profissional desestimulado não rende como deveria.

E para que haja sucesso no processo ensino aprendizagem é importante que o docente se sinta bem, satisfeito e estimulado, isso irá motivar suas ações e atitudes em sala de aula, a motivação faz com que o profissional busque sempre melhorar pessoalmente e profissionalmente para fazer seu trabalho com excelência.

Corroborando com esse olhar Gómez (2000) afirma que a função do professor é ser o facilitador, buscando a compreensão comum no processo de construção do conhecimento compartilhado, que se dá somente pela interação. A aula deve se transformar e provocar a reflexão sobre as próprias ações, suas consequências para o conhecimento e para a ação educativa.

Nesse mesmo raciocínio Gómez (2000) defende a ideia de que a relação professor-aluno é afetada pelas ideias que um tem do outro e até mesmo as representações mútuas entre os mesmos. A interação professor-aluno não pode ser reduzida ao processo cognitivo de construção de conhecimento, pois se envolve também nas dimensões afetivas e motivacionais.

#### **Quadro 6 - Materiais mais utilizados para promover as atividades lúdicas.**

**6. Que tipo de materiais você costuma utilizar quando propõe atividades lúdicas?**

**Professor 1:** *Em grande parte, materiais recicláveis como: caixinhas de fósforos, garrafinhas pets, utilizo também bexigas, alfabeto móvel confeccionado com E.V.A, dinâmicas com gestos a partir de músicas trabalhadas, brincadeiras com bola, bambolê...*

**Professor 2:** *Sempre utilizo jogos e brincadeiras.*

**Professor 3:** *Jogos e brincadeiras.*

**Professor 4:** *Utilizo mais dinâmicas e músicas, também alguns materiais confeccionados pelos próprios alunos.*

**Fonte:** Dados da Pesquisa (2018).

Tomando por base as respostas aqui apresentadas, foi possível perceber a relevância das atividades lúdicas em todas as aulas, independente da disciplina ou do conteúdo lecionado, a ludicidade funciona como fator facilitador do processo de aquisição de qualquer tipo de conhecimento.

Para Vygotsky (1989, p. 96) “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

O lúdico faz com que a criança traga o mundo imaginário, o mundo do faz de conta, da ilusão para o ambiente escolar, através dele ela aprende “brincando”, liberta-se do compromisso de ter que aprender algo, e essa aprendizagem se dá de forma espontânea e natural. Defende-se ainda a ideia de que a escola deveria ser um ambiente acolhedor e muito alegre com atividades que deem prazer, como a brincadeira.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os objetivos da pesquisa e os resultados obtidos, foi possível entender melhor o papel do lúdico no ensino fundamental I, nas turmas do 1º ao 3º ano.

Para os professores pesquisados a partir da vivência com o lúdico o aluno desenvolve de forma mais efetiva sua aprendizagem, amplia seus conhecimentos, aprende a lidar com regras, compreende que devemos respeitar o próximo, quando em contato com jogos e brincadeiras ele precisa esperar sua vez de participar.

Ainda de acordo com as respostas apresentadas pelas professoras pesquisadas, pode se concluir que para eles o lúdico é sinônimo de alegria, interesse, criatividade, motivação, interação, socialização e que todos esses elementos podem estar

juntos no dia a dia em sala de aula, facilitando o processo de ensino-aprendizagem, intensificando o desenvolvimento cognitivo e afetivo.

Foi possível perceber ainda que a utilização do lúdico como meio de aprendizagem melhora a qualidade das aulas, porque deixa de ser uma aula mecânica, tradicional, para tornar-se uma aula significativa contribuindo eficientemente na fixação dos conteúdos do currículo e das habilidades esperadas.

O ensino lúdico é aquele em que se inserem conteúdos, métodos criativos e o enlevo em se ensinar e principalmente, aprender.

Nessa perspectiva, cabe destacar que todos os professores pesquisados confirmaram que existe uma melhoria na qualidade de suas aulas quando fazem uso da ludicidade, e que as atividades lúdicas proporcionam vantagens como melhoria na convivência, no desenvolvimento da linguagem, na atenção, as crianças acabam ficando mais expertas e menos dispersas, e melhoram significativamente a concentração.

Porém, por outro lado, todos eles afirmaram também que não existe uma valorização significativa da ludicidade na escola em que trabalham, e que na maioria das vezes a equipe escolar prefere que os alunos estejam comportados e dentro das salas de aula.

Fazendo atividades mecânicas, tradicionais e repetitivas a estarem na parte externa executando alguma brincadeira, jogo, dinâmica ou outra atividade lúdica, pois crianças gostam de brincar.

A brincadeira é uma constante no universo infantil, porém a falta de valorização é algo preocupante, porque se o professor não tiver motivação e valorização como irá se tornar um professor-lúdico, capaz de acolher as produções lúdicas das crianças e reconhecer nelas a junção do brincar com o aprender.

Nesse sentido não se trata simplesmente de mandar as crianças brincarem de qualquer coisa, ou de qualquer forma, mas de brincar com intuito de gerar aprendizagem, de despertar na criança seus valores, de expressar suas habilidades, de instigar a curiosidade da criança, de encantá-la a descobrir e descobrir-se, de criar e criar-se, de apresentar a ela um mundo novo, onde a brincadeira é uma ferramenta capaz de gerar nela o autoconhecimento, ou seja, quando o professor compartilha as brincadeiras com os alunos, ele coloca em cena as fantasias infantis, tão presentes no universo da criança.

Essa prática não é algo presente no universo pesquisado, pois todos os professores relataram que não possuem brinquedos e jogos, e que na instituição falta material para confecção de jogos e brinquedos lúdicos, também não dispõe de uma brinquedoteca, o que facilitaria muito o processo metodológico de ensino-aprendizagem.

Por fim, com base nos resultados obtidos e nas reflexões em torno dos mesmos, foi possível constatar e poder afirmar que todos os respondentes concordaram que a inserção de jogos propicia um ambiente descontraído e auxilia no desenvolvimento em seus diversos aspectos: afetivo, cognitivo e motor.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan. 2009. Seção Publicação de Trabalhos. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em 01 out. de 2018.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

GÓMEZ, A. I. P. **A aprendizagem escolar: da didática operatória à reconstrução da cultura na sala de aula**. In: SACRISTÁN, J. G.; PÉREZ GÓMEZ, A. I. Compreender e transformar o ensino. 4.ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

IAVORSKI, J.; VENDITTI JUNIOR, R. **A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas**. Efdportes.com, Buenos Aires, abr. 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd119/a-ludicidade-no-desenvolvimento-e-aprendizado-da-crianca-na-escola.htm>>. Acesso em: 02 set. 2018.

GONZALEZ REY, F. **Pesquisa qualitativa em psicologia: caminhos e desafios**. São Paulo Thomson, 2002.

PATURY, F. M.; CARDOSO, M. C. **Ludicidade na Formação Profissional do Professor: Um Olhar Atentivo**. Anais da Semana de Pedagogia da UESB: Memórias de um percurso formativo, 2012. Disponível em:<<http://www.uesb.br/eventos/semanapedagogia/?pagina=trabalhos-aprovados>> Acesso em: 08 jul. 2018.

SANTOS, S. M. P. dos. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1989.

### Endereço para contato:

Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Rondônia (PPGE)  
Campus José Ribeiro Filho, Sala 110-C, Bloco 4A  
BR-364, Km 9,5 (sentido Acre) – CEP: 76815-800  
Porto Velho/RO, Brasil