



**FACULDADE DE TEOLOGIA, FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS GAMALIEL  
CENTRO EDUCACIONAL E CULTURAL DA AMAZONIA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**DÉBORA BRABO CARDOSO TAVARES**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA NOS ANOS INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

**Trabalho de Conclusão de Curso**

Breves – PA  
2022



**FACULDADE DE TEOLOGIA, FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS GAMALIEL  
CENTRO EDUCACIONAL E CULTURAL DA AMAZONIA  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**DÉBORA BRABO CARDOSO TAVARES**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA NOS ANOS INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

Pré-Projeto de pesquisa, apresentado ao Curso de Pedagogia, da Faculdade de Teologia, Filosofia e Ciências Humanas Gamaliel-Fatefig, como requisito parcial para a elaboração do Trabalho de conclusão de Curso de Pedagogia, sob a orientação do Prof. Mílvio da Silva Ribeiro.

## FICHA CATALOGRÁFICA

**DÉBORA BRABO CARDOSO TAVARES**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA NOS ANOS INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL**

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, da Faculdade de Teologia, Filosofia e Ciências Humanas Gamaliel-Fatefig.

DATA DA APROVAÇÃO: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

---

Primeiro componente

---

Primeiro componente

---

Primeiro componente

---

Graduanda

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>6</b>
<b>2 O LÚDICO: DEFINIÇÕES E OUTRAS ESPECIFICIDADES .....</b>	<b>7</b>
<b>3 O JOGO E A BRINCADEIRA: DEFINIÇÕES E OUTRAS REFLEXÕES.....</b>	<b>8</b>
<b>4. O LÚDICO E ALGUMAS PRÁTICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....</b>	<b>16</b>
<b>5. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA SALA DE AULA: DISCUSSÕES ACERCA DA TEMÁTICA.....</b>	<b>25</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>29</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>30</b>

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Débora Brabo Cardoso Tavares<sup>1</sup>  
e-mail: deborabrabocardoso13478@gmail

## RESUMO

O presente trabalho tem como tema “A importância do lúdico em sala de aula nos anos iniciais do ensino fundamental”, com ele nos propomos desenvolver reflexões acerca da importância da utilização de recursos lúdicos em sala de aula nos anos iniciais do ensino fundamental. Nosso objetivo geral foi reconhecer a importância do lúdico no desenvolvimento educacional de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. Como objetivos específicos buscamos identificar o uso do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental; identificar contribuições dos jogos para o desenvolvimento educacional de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. Devido buscarmos por informações que mostrassem entendimentos, ideias, posicionamentos sobre o fenômeno estudado, definimos nossa metodologia, que se baseou unicamente na pesquisa bibliográfica, de cunho qualitativo. Concluímos que o lúdico apresenta grande importância diante dos processos educacionais escolares, seja pelo uso de jogos, de brincadeiras ou de outras ações que fazem parte desse campo. De forma geral, o jogo apresenta importantes contribuições para o desenvolvimento educacional de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental.

**Palavras-chave:** Lúdico. Jogo. Brincadeira. Ensino Fundamental.

## ABSTRACT

The present work has as theme "The importance of playful resources in the classroom in the early years of elementary school", with it we propose to develop reflections on the importance of using playful resources in the classroom in the early years of elementary school. Our overall objective was to recognize the importance of play in the educational development of students from the early years of elementary school. As specific objectives to identify the use of play in the early years of elementary school; identify contributions of games for the educational development of students from the early years of elementary school. As we searched for information that showed understandings, ideas, positions on the phenomenon studied, we defined our methodology, which was based solely on bibliographical research, of a qualitative nature. We conclude that playfulness is of great importance in school educational processes, whether through the use of games, games or other actions that are part of this field. Overall, the game has important contributions to the educational development of students from the early years of elementary school.

**key words:** Ludic. Match. Joke. Elementary School.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia, da Faculdade de Teologia, Filosofia e Ciências Humanas Gamaliel-Fatefig.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso foi desenvolvido tendo como título “A importância do lúdico em sala de aula nos anos iniciais do ensino fundamental”, nesse sentido, desenvolvemos análises e discussões acerca das contribuições que o lúdico pode trazer para as práticas vivenciadas em sala de aula, por professores e estudantes. Entendemos que há grande relevância nessa pesquisa, primeiramente por seu uma temática que é de nosso interesse pessoal. Enquanto acadêmicas do curso de pedagogia, este estudo é fundamental, pois certamente vai ampliar nossos conhecimentos referentes ao uso de jogos nos anos iniciais do ensino fundamental.

Sabe-se que a educação de nosso país tem estraves, que acabam influenciando no processo de ensino-aprendizagem, assim também como é sabido que os jogos, brincadeiras e outras atividades desse âmbito têm grandes capacidades em estimular práticas educativas, nesse sentido, nos questionamos sobre qual a importância do lúdico para o melhor desenvolvimento de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. Para isso definimos os objetivos da realização desse trabalho que, de forma geral, tivemos que reconhecer qual seria a importância do lúdico em sala de aula, voltado para o desenvolvimento educativo de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. Em relação aos nossos objetivos específicos buscamos identificar o uso de elementos lúdicos nos anos iniciais do ensino fundamental, além disso, nos dispomos a identificar contribuições de elementos lúdicos para o desenvolvimento educacional de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental.

O primeiro capítulo desse trabalho fez uma abordagem sobre o conceito de lúdico e algumas especificidades desse elemento. Seguindo dialogamos sobre o jogo e brincadeira, também apresentando reflexões e definições. Por fim, tivemos a apresentação de práticas desenvolvidas com o lúdico no ensino fundamental e também tivemos as nossas conclusões. De certo que apresentamos informações e reflexões importantes sobre o lúdico, que são fundamentais para qualquer pesquisador ou leitor que se interesse pela temática.

## 2 O LÚDICO: DEFINIÇÕES E OUTRAS ESPECIFICIDADES

Ao observarmos a temática deste trabalho, por meio de qual objetivamos desenvolver análises sobre o uso do lúdico em sala de aula, temos o pleno e claro entendimento de que o lúdico se destaca como elemento central na proposta de pesquisa, dessa forma, é extremamente importante que busquemos dialogar com especificidades deste campo do conhecimento.

Baseados na teoria consultada, por meio de qual pudemos aprofundar nossas reflexões sobre a temática investigada, é possível afirmar que ao pensarmos em algo lúdico, temos a ideia de liberdade, dinamismo, diversão, felicidades. Nesse direcionamento, Cortez (2005, p. 66), trabalhando com esse elemento, mostra que: “O lúdico é o modo de ser do homem no transcurso da vida, o mágico, o sagrado, o artístico, o científico, o filosófico, o jurídico são expressões da experiência lúdica constitutiva da vida”.

Nesse mesmo direcionamento, em busca de definições, Luckesi (1994), afirma que o lúdico significa coisas práticas da vida das pessoas, que são desenvolvidas no dia a dia, dessa forma, ele está presente na experiência de ir e voltar de lugares, de entrar e sair de espaços, de expandir e contrair situações, de contratar e romper contratos entre determinados indivíduos.

Nesse contexto conceitual Cortez (2005), segue contribuindo com nossa temática, afirmando que:

[...] o lúdico significa a construção criativa da vida enquanto ela é vivida. O lúdico é um fazer o caminho enquanto se caminha, nem se espera que ele esteja pronto, nem se considera que ele ficou pronto, este caminho criativo foi feito e está sendo feito com a vida no seu ‘ir e vir’, no seu avançar e recuar. Mais: não há como pisar as pegadas feitas, pois que cada caminhante faz e fará novas pegadas. O lúdico é a vida se construindo no seu movimento. (LUCKESI, 1994 apud CORTEZ, 2005, p. 66).

Podemos perceber que, segundo os autores acima citados, o conceito de lúdico tem grande abrangência, além de que ao longo do desenvolvimento da humanidade e da construção dos conhecimentos arquitetados histórico e socialmente, sofreu e sofrer forte influências. Nesse sentido, “O lúdico faz parte da atividade humana, sendo caracterizado por possuir uma função clara, ser espontâneo e satisfatório”. (ARANTES; BARBOSA; 2017, p. 101).



Pelo que se pode perceber, o lúdico tem por especificidade uma direta aproximação umbilical com as relações humanas, com as interações que ocorrem entre os indivíduos. Se tratando da infância, que é grande base para o desenvolvimento de nossa temática, o lúdico mostra-se extremamente presente. Nesse contexto,

A atividade lúdica é a primeira forma que a criança encontra de descobrir o mundo, afinal ela não nasce sabendo brincar ou jogar, ela aprende com a mãe e os familiares na medida em que eles utilizam o lúdico como suporte para o desenvolvimento físico e para as construções mentais do bebê. Normalmente as primeiras atividades lúdicas dos bebês têm como característica a repetição de ações apenas por prazer. É desse primeiro contato com o lúdico que começa a ser gerado o raciocínio, e sua contínua utilização propicia a ampliação dos conhecimentos (SOUZA, 2012 apud GUMIERI; TREVISIO; 2016, p. 71).

Gumiere e Treviso (2016), mostram que o lúdico, em grande parte, se manifesta no universo infantil pelas ações presentes no brincar e jogar, nesse sentido, as autoras esclarecem que essas duas situações são grandes bases no campo de investigação da ludicidade. Diante disso, temos o claro entendimento de que esses elementos necessitam ser trabalhados de forma direcionada, para que suas especificidades sejam melhor analisadas e entendidas, principalmente no que se refere à sua utilização no âmbito escolar.

### **3 O JOGO E A BRINCADEIRA: DEFINIÇÕES E OUTRAS REFLEXÕES**

Os jogos assim como a brincadeiras, são elementos presentes no campo lúdico, que apresentam grande importância e destaque nas relações humanas, em especial nas práticas realizadas no meio educacional. De forma específico, o jogo é um dos recursos muito utilizados no desenvolvimento de atividades escolares, que segundo Franco (et al 2018), traz grandes colaborações para o desenvolvimento das crianças.

Apesar de o jogo ser bastante conhecido, pesquisado e alvo de diversas investigações no campo acadêmico, ele também é conhecido em nosso dia a dia, nas nossas relações cotidianas. Essa ampla exploração dessa temática pode mostrar que é fácil a produção de determinação conceitual, entretanto, Hendler (2010), explorando autores da área diz que:

A palavra jogo segundo Kishimoto (2006), pode ser uma tarefa difícil de ser conceituada em virtude de sua amplitude de especificidades. A denominação jogo pode ser conceituada de acordo com a linguagem de cada contexto social, que elabora sua concepção. Assim, sua denominação vai depender do grupo social que o compreende e o define de acordo com sua língua. É resultado de um sistema linguístico, resultante dos valores e modo de vida expresso pela linguagem de um povo. Os jogos dependendo do lugar e época apresentam características diferentes. (KISHIMOTO, 2006 apud HENDLER, 2010, p. 22).

Para entendemos mais sobre o jogo, para podermos ter uma melhor definição sobre o que venha a ser, vamos adentrar em suas especificidades. Uma das várias características desse elemento lúdico, é identificada no fato de chamar a atenção dos estudantes no espaço escolar, por meio dele, podemos desenvolver diversas atividades voltadas para ampliar habilidades, conhecimentos, saberes e outros. nesse direcionamento, Franco (Et al, 2018), mostram algumas das potencialidades do jogo, assim afirma-se que:

Através dos jogos a criança aprende brincando, ela inventa, descobre, aprende e valida suas habilidades, explora as suas potencialidades e sua afetividade se harmoniza em relação a si própria e ao outro. O jogar estimula a inteligência e a sensibilidade do aluno. Podemos afirmar então que o jogo é importante não apenas para incentivar a imaginação nas crianças, mas para desenvolver as habilidades linguísticas, sociais e cognitivas. (FRANCO, Et al, 2018, p. 03).

Pode-se perceber que o jogo é um aliado importante no desenvolvimento educacional de uma criança, assim, é relevante que seja trabalho em sala de aula. Seguindo nossas reflexões, Menezes (2009), permite-nos outros diálogos e conhecer mais especificidades do jogo, assim ela apresenta suas colaborações sobre esta temática, relatando parte da relação que a cultura tem. A cultura ocupa lugar de destaque, quando nos referimos ao jogo.

O jogo pressupõe um ponto de partida que chamamos de cultura lúdica, é ela que determina o andamento e o desencadear da brincadeira, a cultura lúdica é fruto de uma interação social e está ligada a cultura geral de onde e de quem se brinca. Como a cultura de um povo não é algo estático, não haveria como a cultura lúdica ser algo fixo. A cultura geral pode ser vista também como co-construtora da lúdica, assim, no decorrer das brincadeiras e do desenvolvimento a criança brinca e ressignifica a todo tempo os elementos da vida social que chegam até ela. (MENESES, 2009, p. 27).

Para Meneses (2009), o desenvolvimento do jogo e conseqüentemente da criança que brinca, está ligado diretamente com a cultura em que esses dois elementos estão inseridos, nesse sentido, as influências do jogo podem mudar de acordo com as variações culturais a que podem estar envolvidas. Nesse sentido, esta cultura presente no ato lúdico, se origina das interações sociais em que a criança está inserida, ou seja, as determinações e construções culturalmente desenvolvidas influenciam e determinam o conteúdo apresentado nas atividades lúdicas realizadas pela criança.

Ainda no âmbito da cultura lúdica, Azevedo e Almeida (2014), entendem que o jogo só pode ocorrer dentro de um espaço cultural, ou seja dentro de uma cultura, assim as autoras afirmam que:

Com isso, nas atividades lúdicas, as crianças são inseridas em uma cultura que, em síntese, é caracterizada por determinados espaços, determinadas regras a serem seguidas, interpretações, significados, há uma moral nestas atividades, e, muitas vezes uma hierarquia (os mais velhos regulam os jogos). (AZEVEDO; ALMEIDA: 2014, p.

Vendo o jogo por outra característica, que é o fazer intencional, Kishimoto (2009), entende que o lúdico tem grandes capacidades em desenvolver habilidades educacionais das crianças, principalmente tendo uma intencionalidade pedagógica, mas não só, a autora diz que: “O uso do brinquedo/jogo com fins pedagógicos é importante instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”. (KISHIMOTO, 2009, apud MENESES, 2009, p. 17).

Pelo exposto, pudemos ver algumas especificidades do jogo, que serão complementadas no desenvolvimento dessa investigação, nesse sentido temos como entendido que esse elemento tem sua importância no espaço escolar e em especial na sala de aula, entretanto, temos que discutir outro elemento que também é parte integrante do lúdico, assim, iremos dialogar sobre o brincar.

Pensar no jogo voltado para os espaços escolares, para práticas educativas com estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental, nos remete diretamente à ideia de jogos educacionais, ou seja, a jogo que têm como principal característica, a intencionalidade pedagógica de promover o desenvolvimento educacional daqueles que estiverem em manipulação.

Fernandes (2010), ao tratar do uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem nos mostra que:

[...] os jogos educacionais podem explorar diversos aspectos, tais como, explorar a ludicidade com jogos de exercícios simbólicos e de construção; favorecer a aquisição de condutas cognitivas a partir de jogos que apelam para o raciocínio prático, a discriminação e a associação de ideias; ajudar no desenvolvimento de habilidades funcionais com a utilização de jogos que exploram a aplicação de regras, a localização, a destreza, a rapidez, a força e a concentração; propiciar atividades sociais onde a realização das atividades pode ser desde as individuais até as de participação coletiva em busca da socialização; auxiliar na aquisição de condutas afetivas através de jogos que ajudam a desenvolver a confiança, a autonomia e a iniciativa. (FERNANDES, 2010, p. 17).

É perceptível que esse tipo de jogo tem finalidade que ultrapassa o puro prazer de jogar, além disso, há objetivos de aprendizagem que estão atrelados a praticas que determinados jogos trazem consigo. Vejamos a imagem 01, que apresenta um jogo educativo.

**Imagem 01:** jogo de formação de palavras



Fonte: Google, 2021.

Seguindo nossas reflexões, com base nas ideias de Souza (2013), sobre o lúdico, a ação de brincar é uma construção inerente ao ser humano, no dia a dia do decorrer de sua vida, sobretudo, durante a infância. A autora entende que qualquer ação pode ser considerada brincadeira, não há determinações específicas que definam que algumas ações são ou não o brincar.

Souza (2013), dialogando sobre a teoria de Piaget (1978), afirma que o ato de brincar tem grandes contribuições, inclusive para o surgimento, como característica evolutiva desta ação, de outro elemento lúdico, o jogo. A autora segue dizendo que “[...] é na situação de brincar que as crianças se colocam questões e desafios além de seu comportamento diário, levantando hipóteses, na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pela realidade na qual interagem”. (SOUZA, 2013, p. 19). Pelo que se percebe, assim como o jogo desafia, a brincadeira planejada tem esse poder estimulante, que pode ser entendido como um avanço considerável no simples ato de brincar.

Bernardes (2008), dialogando sobre outra característica do ato de brincar, que são muito importantes, apresenta um pouco do lado social desta ação, para a autora, esse ato:

[...] estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece ainda às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações, aprende a ganhar e a perder. (BERNARDES, 2008, p. 543).

Embora tenha relação com o exposto acima, como se fosse um outro lado de uma única moeda, e, portanto, não muito distante disso, mas com suas especificidades, o jogo tem em sua definição e elementos que o diferencia do brincar e, mesmo que ele seja também um ato dessa natureza (brincar), isso não significa que toda brincadeira pode ser classificada como um jogo, segundo Bernardelli (2015),

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência diferente da ‘vida cotidiana’. (HUIZINGA, 2007, apud BERNARDELLI, 2015, p. 23).

Tendo como bases as reflexões apresentadas, entende-se que os jogos têm importantes contribuições no aprendizado das crianças, principalmente pelas possibilidades e situações criadas com e a partir dele, assim também por meio da ação docente. Aranhã (2004), dialogando sobre esta situação diz que:

Nesse processo, o professor deve agir como interventor e proporcionar-lhe o maior número possível de atividades, materiais e oportunidades de situações para que suas experiências sejam enriquecedoras, contribuindo para a construção de seu conhecimento. Sua interação com o meio se faz por intermédio de brincadeiras e jogos, da manipulação de diferentes materiais, utilizando os próprios sentidos na descoberta gradual do mundo (ARANÃO, 2004, p. 16).

Falando especificamente dos jogos, entende-se que eles permitem ao professor explorar momentos de prazer e imaginação junto às crianças, seja em atividades diárias desenvolvendo as capacidades de raciocínio, bem como o desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo das mesmas. O professor, nesse sentido, tem grande responsabilidade de promover o desenvolvimento de ações que estimulem o aprendizado das crianças, contudo, segundo Rapoport (2010), é necessário que o professor seja ativo e criativo junto das crianças ao utilizar jogos, pois dessa forma,

[...] é preciso que elas sejam desafiadas, instigadas a elaborar histórias, criar novas regras e uso para os materiais. O importante não é só o contato físico que se estabelece, mas a interação que se organiza, visto que o fator mais importante é a atividade do pensamento. (RAPOPORT, 2010, p. 11).

Esta característica do jogo, com sua utilização desafiadora, lúdica e pedagógica, necessita de cuidado, assim, o professor precisa estar atento quando utilizar estes recursos, para direcionar a atividade, respeitando o tempo de cada criança na construção dos conceitos e os objetivos que deseja atingir durante esta atividade. Contudo, o professor não pode deixar de aproveitar a atividade lúdica para estimular o aprendizado, pois segundo Vigotsky, (2003), o brincar cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) em que a criança transcende o comportamento habitual de sua idade, como se fosse mais madura, mais experiente.

Piaget (1978) mostra que os jogos podem desenvolver três tipos de estruturas mentais com a sua utilização. Souza (2013), se referenciando na teoria piagetiana caracteriza os diferentes tipos de jogos

a) jogos de exercício: é a repetição de movimentos e ações que exercitam as funções tais como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional.

b) jogos simbólicos: é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado.

c) jogos de regras: constituem-se os jogos do ser socializado e se manifestam quando, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras. (PIAGET, 1978 apud SOUZA, 2013, p. 19).

Tendo como base as possibilidades e contribuições do que apresentamos, faz-se necessário envolver os jogos e as brincadeiras nas práticas pedagógicas de sala da aula, não apenas com vistas ao desenvolvimento da ludicidade, mas sim, como meio de desenvolver e aprimorar o raciocínio lógico, social e cognitivo de maneira prazerosa para a criança.

A utilização do jogo na sala de aula dos anos iniciais do ensino fundamental, são sem dúvida, fundamental para tal espaço, porém, somente jogar como ato desvinculado de uma essência pedagógica, não é suficiente para estimular de forma significativa e consistente o aprendizado das crianças. Sobre isso Kishimoto (2008), afirma que “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral” (KISHIMOTO, 2008, p. 95).

Bernardelli (2015), ao falar sobre algumas contribuições da utilização do lúdico como recurso na escola, fala de algumas áreas afetadas, como a física, cognitiva e social, segundo esta autora:

[...], o lúdico traz benefício físico para o crescimento da criança e para o desenvolvimento das habilidades motoras e de expressão corporal. Em relação ao desenvolvimento cognitivo, o brincar estimula as ações intelectuais, desenvolve habilidades perceptuais, como a atenção e, conseqüentemente, a memória. As contribuições sociais são percebidas quando a criança simboliza uma realidade que ainda não pode alcançar, mesmo considerando a fruição, e aprende a interagir

com outras pessoas, compartilhando, relacionando-se. (BERNARDELLI, 2015, p. 24).

Kishimoto (2008), nessa mesma perspectiva, realiza uma análise sobre o jogo infantil; enfatiza, entre outros aspectos, que o jogo educativo é um recurso indispensável para se utilizar no processo de alfabetização. No entanto, ressalta que o professor deve levar em consideração que o jogo educativo apresenta duas características próprias: a função lúdica e a função educativa.

Sendo assim, constitui-se em uma mistura de jogo e de ensino. Compreendemos que, durante a realização das brincadeiras e dos jogos, a interação e a mediação são primordiais. A brincadeira fornece organização para a iniciação de relações emocionais e, assim, propicia o desenvolvimento de contatos sociais.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e, sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não são jogos. Ao utilizar, de modo, metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação. (KISHIMOTO, 2008, p. 43).

Reconhecendo a potência que os jogos e brincadeiras têm no desenvolvimento e construção do conhecimento nos anos iniciais do ensino fundamental, a escola (principalmente a infantil), surge com um papel importante no processo de ensino e aprendizagem em nossa sociedade, pois é nela que ocorrem e ocorrerão as intervenções pedagógicas intencionais, para que assim a brincadeira converta-se positivamente no processo de ensino e aprendizagem.

Entendendo as potencialidades do jogo e sua utilização como forma de intervenção pedagógica, vemos que ele se apresenta mais do que uma distração, é uma linguagem na qual a criança revela uma forma de pensamento. Para Rodrigues (2013), através da brincadeira a criança situa-se no espaço em que vive, constrói a



ideia de si e do outro, experimenta, fala, age, interpreta, interage, enfim, desenvolver habilidades essenciais para uma melhor compreensão do mundo. Rodrigues ainda afirma que:

Os jogos e as brincadeiras são a essência da criança, e utilizá-los como ferramentas no cotidiano escolar possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. Portanto, precisamos perceber a escola como um espaço para os alunos vivenciarem a ludicidade como meio para desenvolverem a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa, [...]. (RODRIGUES, 2013, p. 10).

O trabalho lúdico ao desenvolver a atenção, o raciocínio, a criatividade e outras qualidades, contribui na formação de cidadãos conscientes e éticos, preparados para enfrentar os desafios da vida, cientes de sua responsabilidade, priorizando o bom senso e respeitando seus limites, o que reflete na boa convivência, no bom relacionamento e em seu desenvolvimento educacional (RODRIGUES, 2013).

Feitas algumas reflexões sobre o lúdico, em especial em relação ao jogo e às brincadeiras, dialogando com especificidades desses elementos, vamos explorar algumas ações desenvolvidas em escolas de ensino fundamental, que trazem o uso do lúdico como ferramenta que auxilia na ampliação e desenvolvimento de habilidades e competências.

#### **4. O LÚDICO E ALGUMAS PRÁTICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Já realizamos uma análise inicial e teórica sobre o lúdico, trabalhando de forma específica com algumas de suas variações, com aprofundamento relacionado ao ato de brincar e sobre o jogo. A partir de agora realizaremos análises sobre algumas atividades, tendo como base a utilização de jogos. Antes disso, faremos uma contextualização da primeira ação a ser apresentada.

Para esse primeiro exemplo, acreditamos que realizar análise tendo o uso do lúdico como elemento base da ação docente tem grande relevância, visto que a inclusão de crianças com 6 anos, com a implantação do ensino fundamental de nove anos, trouxe diversos questionamentos sobre as possibilidades de realizar a alfabetização destes estudantes até os oito anos, sendo necessários saírem do ciclo

de alfabetização com diversas habilidades e competências, como bem orienta a Base Nacional comum Curricular (BNCC).

Um desses questionamentos diz respeito à busca por querer saber como é possível desenvolver um trabalho capaz de ter como resultado a certeza de alfabetizar uma criança até os oito anos?

Esta questão está ligada, segundo análises e estudos desenvolvidos há anos, como por exemplo, as pesquisas realizadas por Jean Piaget (1941), a questões relacionadas ao desenvolvimento e amadurecimento cognitivo dos indivíduos, este autor mostrou que dos dois aos seis/sete anos de idade ocorre a transição do estágio pré-operatório para o estágio das operações concretas, dos seis/sete anos aos onze/doze, dependendo de características muito particulares de interação entre a criança e o meio em que vive. (PIAGET 1941 apud SANTOS JÚNIOR; LEÃO; SILVA, 2016).

Pelo que se pode perceber a redução da idade de ingresso no ensino fundamental para seis anos está pautada em teorias sólidas e, dessa forma, entende-se que as crianças até os 8 anos têm capacidades de serem alfabetizadas. Dialogando sobre a inserção de crianças aos 6 anos no ensino fundamental, Aguiar (2012), com base em Goulart (2007), apresenta suas colaborações, assim, afirma-se que:

Do ponto de vista escolar, espera-se que a criança de seis anos possa ser iniciada no processo formal de alfabetização, visto que possui condições de compreender e sistematizar determinados conhecimentos. Espera-se, também, que tenha condições, por exemplo, de permanecer mais tempo. [...] É importante que não haja rupturas na passagem da educação infantil para o ensino fundamental, mas que haja continuidade dos processos de aprendizagem. [...] Assim, considerando a participação ativa das crianças de seis a dez anos de idade na escola, em espaços e tempos adequados à singularidade dessa fase da vida, a experiência de aprender ganha significado social na perspectiva da constituição da autonomia e da cidadania [...]. Na interação com seus pares e com os professores, por meio de variadas e dinâmicas atividades, as crianças vivenciam os processos de aprender e também de ensinar, com empenho, responsabilidade e alegria. (GOULART, 2007 apud AGUIAR, 2012, p. 05 – 06).

A inquietação acerca da alfabetização, outrora citada, que nos faz pensar bastante, também está presente o caderno de apresentação do PNAIC, de 2012, intitulado Formação do professor alfabetizador, tendo como principal foco a formação de professores que atuam nos três primeiros anos do ensino fundamental anos iniciais

ou ciclo de alfabetização, defende que “O acesso à diversidade de gêneros que circulam em diferentes esferas sociais favorece o ingresso das crianças no mundo da escrita e sua participação em situações mais públicas de uso da oralidade”. (BRASIL, 2012, p. 07).

De modo geral, pode-se perceber que as crianças devem ser alfabetizadas até os 08 anos, por se entender que elas têm condições físicas, psicológicas, cognitivas, e outras características próprias destes indivíduos que permitem o seu desenvolvimento educativo e amplo. Além disso, a apropriação dos conhecimentos socialmente desenvolvidos é uma necessidade básica. Nesse sentido, Brasil (2012) afirma que:

Aos oito anos de idade, as crianças precisam, portanto, ter a compreensão do funcionamento do sistema de escrita; o domínio das correspondências grafofônicas, mesmo que dominem poucas convenções ortográficas irregulares e poucas regularidades que exijam conhecimentos morfológicos mais complexos; a fluência de leitura e o domínio de estratégias de compreensão e de produção de textos escritos. (BRASIL, 2012, p. 08).

Silva e Oliveira-Mendes (2015) no caderno 2 do PNAIC, no texto intitulado “A Criança, a Educação Infantil e o Ensino Fundamental de Nove Anos”, apresentam relatos da professora Nayara Torres da Silva, que, em 2014, atuava em uma turma de 3º ano do 1º ciclo do Ensino Fundamental da Escola Municipal Orestes de Freitas, uma escola situada no campo.

Nestes relatos iniciais, a professora mostra o fracasso de uma ação desenvolvida nos espaços escolares, voltada para desenvolvimento da escrita dos estudantes da classe de 3º ano com que estava trabalhando, isso porque a metodologia adotada parece não ter surtido o efeito esperado. Essa situação fica evidente quando os autores comentam sobre as falas da professora participante da pesquisa, assim eles dizem que:

[...] a docente revelou que propôs um grande volume de atividades de escrita às crianças, sobretudo porque percebeu que elas, mesmo estando no final do Ciclo de Alfabetização, não conseguiam, em sua maioria, ler e escrever autonomamente. Entretanto, ao longo do trabalho, as próprias crianças sinalizaram para a docente a necessidade de outros encaminhamentos. (BRASIL, 2015, p. 35).

As reclamações dos estudantes mostram, por um lado, as suas insatisfações, já por outro, aflorar as consequências do cansaço causado pelo trabalho desenvolvido, pois, mesmo que as intenções da docente tivessem um direcionamento pedagógico e fossem boas, a atividade proposta adotada, não estava sendo capaz de proporcionar uma experiência que permitisse aos estudantes um contato envolvente e dinâmico com aquilo que estavam vivenciando, pelo contrário, o que estava sendo desenvolvido era pesado e cansativa.

A própria professora reconheceu que a ação posta em prática foi pouco produtiva, pois segundo a mesma:

Por meio das constantes reclamações e “chiados”, pude perceber o quanto estavam sendo enfadonhas e cansativas as atividades de apropriação da escrita a que eles estavam sendo expostos. Por meio dessas reações, eles me diziam: “Ei, professora, ainda somos crianças!” Ou seja, o amontoado de tarefas sobrecarregava-os e eu lançava sobre eles apenas um olhar de aluno, esquecendo, assim, de que eles eram crianças. Isso me levou a buscar outras formas de ensinar a escrita alfabética para essa turma. Foi a partir de então que os jogos, as brincadeiras e a roda de história ganharam espaço na minha prática docente, pois percebi o entusiasmo e envolvimento das crianças quando essas atividades eram realizadas em sala de aula. (BRASIL, 2015, p. 23).

O reconhecimento de que as ações desenvolvidas em sala de aula estavam indo de encontro às qualidades, competências e disponibilidades dos estudantes, foi determinante para que a docente fizesse uma reflexão sobre sua prática e, a partir disso, direcionasse seu planejamento, inserindo nas suas aulas outras ações, que no caso, foram atividades lúdicas envolvendo jogos.

Vejamos alguns jogos utilizados pela professora Nayara Torres da Silva, para que possamos dialogar sobre as práticas desenvolvidas.

**Imagem 01:** Jogo formação de palavras a partir de imagens.



**Fonte:** Brasil (2015).

O jogo apresentado e desenvolvido pelos estudantes não só esteve adequado à sua idade e interesses, como defende Hendler (2010, p. 18), “[...] a importância de adequarmos os brinquedos às necessidades das crianças, aos seus interesses e de acordo com as capacidades da etapa do desenvolvimento em que elas se encontram”, assim como, esteve em consonância com os interesses pedagógicos da professora, pois as crianças ao lidarem com o desafio de utilizar o alfabeto móvel, para representar a formação de sílabas simples e complexas, além de nome de determinadas figuras, realizaram interações construtivas e produtivas, tendo o esclarecimento de dúvidas, conversas produtivas e ajustes importantes.

Essa constatação de Silva e Oliveira-Mendes (2015), promovida pela ação reflexiva e propositiva da docente, já era tida como pedagogicamente positiva há tempos, pois desde 1998, o Ministério da Educação e do Desporto, por meio da publicação do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RECENEI), já sinalizava que:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções [...], estimula o planejamento das ações e possibilitam a construção de uma atitude positiva diante dos erros, uma vez que as situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. (BRASIL, 1998, p. 46).

Percebemos que os jogos estimulam no pensamento lógico, a criatividade, o raciocínio e outras qualidades que as crianças têm, além disso, Franco (Et al, 2018), mostra que:

A utilização de jogos incentiva a leitura de regras e discussão entre os participantes, colaborando muito para o desenvolvimento do aluno. Podemos considerá-lo como um instrumento de aprendizagem fazendo com que sua percepção do ambiente social se aflore e, desta forma, perceba que ele também é parte ativa do grupo e para participar do momento tem que haver reflexão sobre suas atitudes. (FRANCO, Et al, 2018, p. 02).

Segundo as análises dos trabalhos desenvolvidos com a turma de 3º ano da docente, os pesquisadores Silva e Oliveira-Mendes (2015), expõem outra atividade

lúdica, desenvolvida por meio do uso de um jogo, que teve grande capacidade de despertar o interesse dos estudantes em querer saber, quer interagir e querer descobrir as possibilidades de resolução que o desafio proposto até então apresentara. O jogo da forca foi uma das atividades desenvolvidas com a turma, com o intuito de melhorar a escrita das crianças: vejamos.

**Imagem 02:** Jogo da forca.



**Fonte:** Brasil (2015).

Sabemos que esse jogo é bastante conhecido na atualidade, sendo praticado por muitos de nós na infância. A riqueza desse recurso lúdico, com uso pedagógico é exposto no relato da professora, mostrando um pouco do universo possibilitado e trabalhado, segundo ela:

A atenção dos alunos quando se desenvolvia a brincadeira da “forca” [...], evidenciou que esse era um caminho interessante e propício para a aprendizagem de questões relativas à contagem de letras, comparação e composição de palavras, ordenamento de sílabas, sem que isso tivesse que ser explorado por meio de atividades mecânicas. Nessa direção, assumi o desafio de ensinar as propriedades e convenções do sistema de escrita alfabética por meio de atividades que não sejam enfadonhas, nem repetitivas. Em outras palavras, um ensino que perceba o aluno enquanto criança. (BRASIL, 2015, p. 37).

Fica evidente que a professora tem clareza quanto a importância e contribuições que a utilização do lúdico, em especial, a partir da utilização do jogo, traz para o processo de alfabetização e, como um todo para as crianças do 3º ano. Esta mesma constatação foi percebida e mostrada por Souza (2013), em sua

pesquisa realizada na escola João Alves da Costa, da Rede Municipal de Lins, no estado de São Paulo, de modo que a pesquisadora afirma:

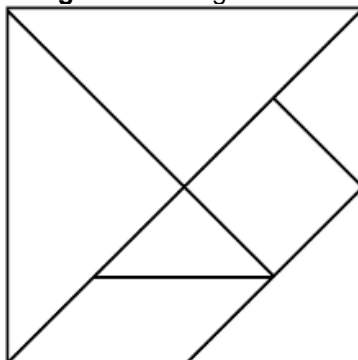
[...] foi possível perceber, durante esta pesquisa, uma grande preocupação por parte dos professores em relação às atividades com jogos e brincadeiras. Os professores entrevistados entendem dos jogos e brincadeiras em seu trabalho e também como fator muito enriquecedor no processo de ensino e aprendizagem. (SOUZA, 2013, p. 32).

No contexto até aqui apresentado, o trabalho do professor deve estar voltado para o desenvolvimento de atividades que possam estimular o desenvolvimento educacional das crianças. Por parte dos docentes é importante reconhecer e entender que os jogos são uma das possibilidades atrativas e potencialmente capazes de ajudar no processo de ensino-aprendizagem das crianças, sendo fundamental em sala de aula, e até fora dela.

Outro exemplo do uso do lúdico nos espaços escolares foi apresentado por Serrão (2018), ao desenvolver um estudo em sua própria turma de nos anos iniciais do ensino fundamental. Para a realização de suas ações, o jogo utilizado foi o Tangram, que segundo Paraná 2016:

[...] é um jogo cujas características geométricas oportunizam condições de trabalhar, com bastante eficácia, diversos conteúdos matemáticos. Ao utilizar o Tangram o aluno poderá explorar o espaço geométrico, ampliar o conhecimento das formas geométricas e seus elementos, relacionar essas formas, classificar os polígonos, trabalhar o conceito de frações, discutir teoremas, e desenvolver habilidades de observação, comparação, classificação, generalização entre outras. (PARANÁ, 2016, p. 07).

Segundo Serrão (2018), para iniciar as atividades com o tangram, os estudantes tiveram uma pequena aula expositiva, na qual, teve como recurso o uso de vídeos, mostrando algumas características desse jogo. Segundo o autor após essa introdução, o tangram foi apresentado por meio de seu desenho em uma cartolina, como na imagem 03. A partir disso, os estudantes seguiram o passo a passo para a construção de seus próprios tangrams.

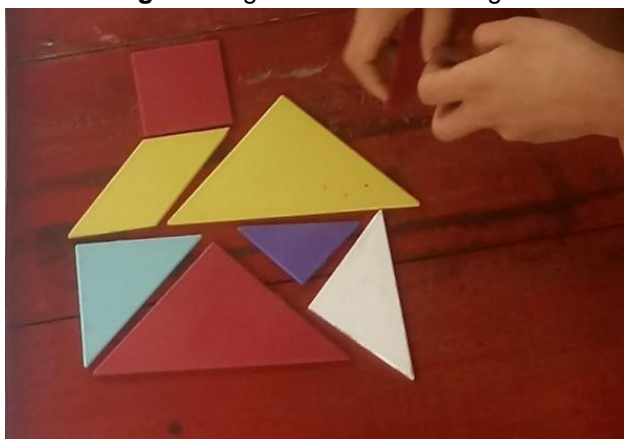
**Imagem 03:** Tangram chinês

Fonte: Google, 2021.

Seguindo com a apresentação com práticas desenvolvidas a partir do uso de jogos, reforçamos que Serrão (2018), realizando aplicação de jogos com uma turma de 4º ano do ensino fundamental, como parte de uma pesquisa de campo, para o seu Trabalho de Conclusão de Curso, colocou os alunos em contato com o tangram. Após um conhecimento prévio com este elemento, por meio de vídeos e preparação do jogo, seguindo o passo a passo, os estudantes passaram para a prática de atividades pedagógicas, segundo o autor:

[...] os alunos passaram à prática, assim, cada um teve que construir uma figura, baseado na escolha aleatória de indicações. Ao realizarem as montagens das figuras, os estudantes tinham que indicar os nomes das peças, o número de lados e ângulos. O jogo propiciou o fortalecimento dos conhecimentos até então trabalhados. (SERRÃO, 2018, p. 40).

Vejamos algumas imagens das montagens que os alunos participantes da pesquisa de Serrão (2018), produziram.

**Imagem 7:** figura feita com o Tangram

Fonte: Serrão, 2018.



**Imagem 8:** figura feita com o Tangram



**Fonte:** Serrão, 2018.

Neste exemplo, o autor usa o tangram como recurso para a montagem de figuras, a partir das quais, foi possível explorar elementos geométricos, por meio da análise de especificidades das peças em uso, além disso, no contexto criado, o jogo surge como auxiliador no fortalecimento de conhecimentos que necessitavam sair da teoria e, estar materializados no campo da prática. Serrão ainda salienta que:

O desenvolvimento do jogo coloca os alunos diante de diversas possibilidades de realizar reflexões, interferências, aprendizados e outras situações que estimulam seu desenvolvimento, dessa forma, o jogo mostra-se como um recurso fundamental na construção de conhecimentos por parte dos alunos. (SERRÃO, 2018, p. 40).

Percebe-se claramente que, as atividades desenvolvidas pelo autor acima citado, junto com os alunos pesquisados, tiveram objetivos específicos voltados para verificar as formas de desenvolver conhecimentos matemáticos a partir de jogos, não especificamente e unicamente por meio do tangram, mas apesar disso, de esse jogo não ser o único utilizado, podemos perceber suas potencialidades, fato que se confirma pela presença destacada nas análises do autor.

O uso desse do tangram como recurso pedagógico, certamente é de grande importância, não só por ser um jogo, mas por ter condições de proporcionar aprendizagens diversas. Nesse contexto, Paraná (2016), contribui com nossas reflexões, afirmando que:

Utilizando o Tangram é possível construir inúmeras figuras entre elas: animais, pessoas, letras, objetos, figuras geométricas, colocando as peças lado a lado sem sobreposição. Ao manipular o Tangram nessas

construções se espera que os alunos desenvolvam concentração e raciocínio, além de compreenderem as características das figuras planas e possibilitar ação e reflexão. (PARANÁ, 2016, p. 07).

Observando o segundo exemplo, que mostrou o uso do tangram como recurso pedagógico, pode-se perceber que o lúdico tem realmente grandes possibilidades, pois mesmo a matemática ser uma das áreas que geralmente apresenta dificuldades para os estudantes, o jogo pode quebrar a rigidez de certos campos do conhecimento, produzindo situações mais leves, capazes de estimular o desenvolvimento educacional.

## **5. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA SALA DE AULA: DISCUSSÕES ACERCA DA TEMÁTICA**

Nos itens anteriores dialogamos sobre algumas especificidades do jogo, de forma geral, assim tivemos como capítulos: “O lúdico: definições e outras especificidades; O jogo e a brincadeira: definições e outras reflexões; O lúdico e alguma práticas nos anos iniciais do ensino fundamental”, agora vamos responder a nosso objetivo geral, pelo qual buscamos reconhecer a importância do lúdico em sala de aula, visando o desenvolvimento educacional de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental.

Para respondermos a nosso objetivo específico pelo qual temos que, primeiramente, identificar o uso do lúdico na sala de aula nos anos iniciais do ensino fundamental. Ao falarmos do lúdico no principal de trabalho entre professores e estudantes, ou seja, a sala de aula, podemos ter como grande exemplo os jogos e brincadeiras educacionais, além de outras ações lúdicas, como o uso de músicas, danças, mímicas, dentre outras possibilidades.

No corpo deste trabalho, a partir das referências utilizadas, apresentamos um jogo de formação de palavras, com utilização de materiais concretos. Segundo Fernandes (2010) esse tipo de elemento lúdico pode explorar diversos aspectos, como a representação simbólica, a construção e respeito às regras, o raciocínio lógico, a rapidez, a destreza, dentre outras especificidades dos jogos. Nesse contexto afirma-se que “Os jogos trabalham relações interpessoais, as regras, a afetividade, o cognitivo”. (LEÃO, 2015, p. 651).

Nesse trabalho ainda apresentamos três jogos, que foram: O jogo de formação de palavras; o jogo da força e o jogo do Tangram, para formação de figuras. Essas práticas foram desenvolvidas em sala de aula, mostrando que o jogo é um elemento lúdico muito importante, que traz contribuições para o desenvolvimento de estudantes dos anos iniciais. Fazendo um destaque especial para os dois primeiros jogos, podemos afirmar que eles estimulam, dentre outras coisas, o desenvolvimento da escrita, como afirma Leão (2015), destacando que:

[...] os jogos em sala de aula surgem como uma ferramenta de apoio e como metodologia diferenciada, pois contemplam pequenos grupos de alunos e pretendem contribuir para a aquisição e desenvolvimento da escrita, de maneira mais prazerosa e, até mesmo, menos frustrante. (LEÃO, 2015, p. 653).

Tanto o jogo de formação de palavras; o jogo da força, estimulando o contato diretos com as letras e, em especial, com o seu manuseio na formação de palavras, nesse sentido, pode-se afirmar que estes elementos, possibilitam o desenvolvimento de conhecimentos na escrita, principalmente, além da leitura.

Nesse direcionamento, Costa (2016), mostra que:

Os jogos e as brincadeiras direcionadas para a alfabetização favorecem ao aluno melhor desempenho, visto que, as tarefas tornam-se motivadoras e desafiadoras. Assim, no dia a dia escolar, através do lúdico, podemos oportunizar novas descobertas e, conseqüentemente, a aquisição de novos conceitos. (COSTA, 2016, p. 07).

Ainda com base no referencial teórico pesquisado, temos o “Jogo do repolho” que é parte da publicação intitulada de “Jogos como Recursos Pedagógicos no Ensino da Geometria: Uma Experiência com Alunos do Ensino Fundamental” de Izilda Baraviera Gomes e Valdeni Soliani Franco.

As autoras que uma das principais características está evidenciada no fato de ter como base a utilização de perguntas sobre determinado conteúdo trabalhado em sala durante uma aula. nesse caso, as perguntas estão paralelas ao jogo, ou seja, elas são o mecanismo pelo qual os conhecimentos vão sendo trabalhados. O jogo assume o papel de motor da aprendizagem, apresentando os questionamentos que deverão ser respondidos pelos participantes.

O jogo do repolho trabalhado por Gomes e Franco (2013), tem como base a

movimentação de uma bola parecida como um repolho, tendo várias camadas em folhas de papel crepom verde, nas quais as perguntas estão fixadas. Segundo as autoras, o jogo desenvolve-se da seguinte forma:

O “repolho” deve passar de mão em mão, ao ser contada a música. Para tanto, os alunos devem ser dispostos em círculo. Ao parar a música, o aluno que estiver com o “repolho” em mãos deve retirar a primeira folha, ler em voz alta, o que está escrito e responder à pergunta. Caso não saiba, o aluno deverá solicitar ajuda de um colega, até que a pergunta seja respondida. E, assim sucessivamente, até que à última pergunta seja respondida. (GOMES; FRANCO, 2013, p. 13-14).

Pela descrição do autor, a movimentação do “repolho”, entre os estudantes, devidamente organizados em forma círculo, é parte da metodologia do jogo, por meio de qual será determinado qual o participante que irá retirar uma camada do “repolho” e responder à pergunta que nela estiver fixada.

Sabemos que há centenas e milhares de atividades desenvolvidas, a partir da utilização de jogos, nos anos iniciais do ensino fundamental, entretanto, nos limitaremos apenas aos que apresentamos, visto que nosso objetivo não determina que tenhamos grande abrangência.

Nosso próximo objetivo buscamos identificar contribuições dos jogos para o desenvolvimento educacional de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental, nesse sentido, que uma dessas contribuições é o aprofundamento em determinados conteúdos, pois os jogos de perguntas, por exemplo, a partir da exploração de questionamentos específicos colabora ao estimular o conhecimento com diversas temáticas.

Segundo Oliveira, Ghedin e Souza (2013), jogo de perguntas estimula o diálogo sobre o questionamento apresentado, assim os autores afirmam a respeito de uma investigação realizada em turmas dos anos iniciais do ensino fundamental, que “Foram observadas inúmeras conversas entre os estudantes, [...], observou-se que a todo o momento os estudantes estimulavam o raciocínio lógico para unir as “peças” deste enigma para chegar até a resposta correta

Outra contribuição do lúdico está presente no uso de jogos realizados com recursos digitais, que podem ser desenvolvidos com o auxílio de aparelhos celulares, tablets, computadores e outros recursos desse tipo, para Herpich e Basso (2015), utilizar jogos digitais em sala de aula permitem o acesso a conhecimentos visíveis,

como por exemplo dicas, eliminação de alternativas, pesquisa junto a pessoas externas ao jogo, dentre outras possibilidades estímulos ao acerto.

Ainda em relação aos jogos com recursos digitais, Herpich e Basso (2015), afirma que eles quebram com o engessamento que abordagens tradicionais produzem no processo de ensino-aprendizagem, nesse sentido, os autores entendem que isso ocorre porque: “A tecnologia digital coloca à nossa disposição diferentes ferramentas interativas que descortinam na tela do computador objetos dinâmicos e manipuláveis.” (GRAVINA; BASSO, 2012 apud HERPICH; BASSO, 2015, p. 03).

Outra contribuição importante sobre o uso de recursos lúdicos nos anos iniciais do ensino fundamental, diz respeito ao contato com materiais concretos, que temos em uso jogos manipuláveis, como por exemplo jogos dominós pedagógicos; jogos de pares de palavras, imagens, sílabas e outros; jogos com dados de vogais, sílabas e números; alfabeto móvel, dentre outros. o uso de materiais concretos possibilita diversas experiências, como afirmam Cadamuro e Araújo, pois:

Diante de diferentes experiências de aprendizagem, percebeu-se a necessidade de explorar materiais didáticos diversificados, ou seja, usar materiais manipuláveis e oficinas que promovessem a união do abstrato com o real ou sua representação. (CADAMURO; ARAÚJO, 2013, p. 03).

Pelo que se percebe, o lúdico mostra-se como um elemento que pode ser aplicado às atividades desenvolvidas em sala de aula, apresentando grande importância no desenvolvimento de estudantes de dos anos iniciais do ensino fundamental.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Neste trabalho tivemos, de forma geral, análises e discussões sobre o lúdico e seus elementos, alinhados a trabalhos desenvolvidos em sala de aula, junto a turmas de estudantes matriculados nos anos iniciais do ensino fundamental. Como problema de pesquisa buscamos responder qual seria a importância do lúdico diante dos desafios encontrados nos trabalhos em salas de aulas desse nível de ensino, dessa forma, nossas reflexões apresentaram resultados interessantes.

Tivemos com entendimento que há centenas e milhares de trabalhos que mostraram o uso do lúdico em sala de aula, como exemplo mostramos o jogo de

formação de palavras; o jogo da forca; o jogo do tangram e o jogo do repolho, todos esses jogos mostraram sua importância nas atividades de sala de aula e suas contribuições para o desenvolvimento educacional de estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental.

Também concluímos tendo claro entendimento sobre a importância do lúdico em sala de aula, visto as análises e discussões aqui realizadas mostramos diversas contribuições junto ao conhecimentos desenvolvidos nos anos iniciais do ensino fundamental, como o fato de que estimulam o diálogo, a conversa, a imaginação, o questionamento e conseqüentemente a produção de repostas; proporcionam dados qualitativos e quantitativos, refletindo qualidades e quantidades de aprendizagens; estimulam o raciocínio lógico e dedutivo; produzem diversas possibilidades de interação tanto diretamente entre as pessoas como de forma remota, por meio da utilização de tecnologias digitais e outras contribuições que ressaltam a sua importância.

## REFERÊNCIA

AGUIAR, Maria Aparecida Lapa de. **A criança de seis anos e o ensino fundamental**. ANPED, 2012. Disponível em: [https://www.anped.org.br/sites/default/files/gt10-1581\\_int.pdf](https://www.anped.org.br/sites/default/files/gt10-1581_int.pdf). Acesso em 05 de novembro de 2021.

ARANÃO, Ivana. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2004.

ARANTES, Adriana Rocha Vilela; BARBOSA, Jéssica Thaynara da Silva. **O lúdico na educação infantil**. Revista online de Magistro de Filosofia, Ano X, no. 21, 1º. Semestre de 2017. Disponível em: <https://www.catolicadeanapolis.edu.br/revistamagistro/wp-content/uploads/2017/04/o-l%C3%BAdico-na-educa%C3%A7%C3%A3o-infantil.pdf>. Acesso em: 01 de novembro de 2021.

AZEVEDO, Crislaine Aparecida; ALMEIDA, Millene Stefani de. **Jogos e brincadeiras como recurso pedagógico no contexto escolar**. São Sebastião do Paraíso – MG: FACULDADE CALAFIORI, 2014.

BERNARDELLI, Kellen Cristina Costa Alves. **A criança no Ciclo de Alfabetização: ludicidade nos espaços/tempos escolares**. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. A criança no ciclo de alfabetização. Caderno 02 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2015. 96 p.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras tradicionais: um passeio pela história**. Uberlândia: UFU, 2008.

CADAMURO, Sueli de Souza Ladeia; ARAÚJO Nelma Sgarbosa Roman de. **Descobrimos os poliedros de Platão e sua relação com o cotidiano**. Curitiba: FIFAPI-MAT, 2013. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospe/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_fafipa\\_mat\\_artigo\\_sueli\\_de\\_souza\\_ladeia\\_cadamuro.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospe/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_fafipa_mat_artigo_sueli_de_souza_ladeia_cadamuro.pdf). Acesso em 15 de novembro de 2021.

CORTEZ, Luiz Cláudio dos Santos. **Abordagem dos elementos do lúdico na educação infantil**. Anais do “II CONPEF – Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar” P. 65 - 75, julho/2005. Disponível em: [http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef2/CONPEF2005/ARTIGOS/CONPEF2005\\_A6.pdf](http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef2/CONPEF2005/ARTIGOS/CONPEF2005_A6.pdf). Acesso em: 01 de novembro de 2021.

COSTA, Leila Pessôa da. **O lúdico na alfabetização: aprender brincando.**

Curitiba-Paraná: UEM, 2016. Disponível em:

[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes\\_pde/2016/2016\\_pdp\\_edespecial\\_uem\\_reginaruizcorreia dossantos.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernos/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edespecial_uem_reginaruizcorreia dossantos.pdf). Acesso em: 25 de novembro de 2021.

FRANCO, Magda Aparecida de Oliveira. Et al. Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. Olímpia – PE: CONEDU, 2018. Disponível em:

[https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO\\_EV117\\_M D1\\_SA17\\_ID7680\\_07092018192407.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_M D1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf). Acesso em: 01 de novembro de 2021.

GOMES, Izilda Baraviera; FRANCO, Valdeni Soliani. **Jogos como Recursos Pedagógicos no Ensino da Geometria: Uma Experiência com Alunos do Ensino Fundamental.** Curitiba, PDE, 2013.

GUMIERI, Francielly Aparecida; TREVISI, Vanessa Cristina. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil.** Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 3 (1): 66-80, 2016. Disponível em:

<https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/40/25042016154500.pdf>. Acesso em: 02 de novembro de 2021.

HENDLER, Vanícia Behenck. **O lúdico nas primeiras séries do ensino fundamental.** Três Cachoeiras: UFRGS, 2010.

LEÃO, Marjorie Agre. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais.** ESTUDOS LINGÜÍSTICOS, São Paulo, 44 (2): p. 647-656, maio-ago. 2015.

MENESES, Michele Santos de. **O lúdico no cotidiano escolar da educação infantil: uma experiência nas turmas de grupo 5 do CEI Juracy Magalhães.** Salvador: UEB, 2009.

OLIVEIRA, Dandara Andrade de; GHEDIN, Evandro; SOUZA, Juliane Marques de. **O jogo de perguntas e respostas como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento do raciocínio lógico enquanto processo de ensino aprendizagem de conteúdos de ciências do oitavo ano do ensino fundamental.** Atas do IX Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – IX ENPEC Águas de Lindóia, SP – 10 a 14 de novembro de 2013

RAPOPORT, Andrea; et.al. **A criança de seis anos no ensino fundamental.** Porto Alegre: mediação, 2010.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** Brasília: UBFE, 2013.



SERRÃO, José Antônio Macedo. **O ensino de geometria por meio da utilização de jogos no 4º ano do ensino fundamental**. Breves: UFPA, 2018.

SOUZA, Eloá Franco de. **Alfabetização e o lúdico**: a importância dos jogos na educação fundamental. Lins: UNISALESIANO, 2013.