

## A RUPTURA DO LÚDICO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Vanderleia Figueiredo da Silveira

Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Almeida Rodrigues (e-mail: leiafigueiredodasilveira@gmail.com)

Vanderléia Oliveira de Jesus

Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade Almeida Rodrigues (e-mail: vanderleiawa@gmail.com)

Aderineide Ferreira Honorato

Professora orientadora do curso de Pedagogia da Faculdade Almeida Rodrigues (e-mail: aderineide@gmail.com)

### RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizado dos alunos do Ensino Fundamental, e entender as principais consequências da sua ausência. Compreende-se que o lúdico facilita na aprendizagem, no desenvolvimento pessoal, social e cultural, além do processo de socialização. Quando utilizado no ensino fundamental, possibilita ao estudante o desenvolvimento da criatividade, liderança, autoestima, autoconhecimento, confiança, relação, transformação e atuação plena. Este artigo se estruturou por meio da seguinte problemática: Por que o professor deixa de trabalhar o lúdico no Ensino Fundamental? Quais são as principais práticas pedagógicas lúdicas que podem ser trabalhadas no Ensino Fundamental? Quanto à metodologia proposta, recorreu-se à pesquisa bibliográfica em artigos, livros, monografias já publicadas, os quais contemplaram essa temática utilizando-se de diversos autores tais como: Piaget (1983), Paulo Freire (1996), Dessen e Polonia (2007), Lemes; Lopes; Nina, (2012), Silva (2015), Silva et al. (2020), Mota (2020). Desse modo, a abordagem foca nas revisões bibliográficas que demonstram a importância da ludicidade, os benefícios de se trabalhar com ela, no Ensino Fundamental.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Estratégias lúdicas. Habilidades.

### THE RUPTURE OF PLAYING IN ELEMENTARY SCHOOL

#### ABSTRACT

This research aims to analyze the importance of play in the process of teaching-learning of elementary school students, and to understand the main consequences of its absence. It is understood that play facilitates learning, personal, social and cultural development, in addition to the socialization process. However, it is used in elementary school, even though it can enable the student to develop creativity, leadership, self-esteem, self-knowledge, trust, relationship, transformation and full performance. This article was structured through the following problem: Why does the teacher stop working on the ludic in elementary school? What are the main ludic pedagogical

practices that can be worked on in elementary school? As for the proposed methodology, bibliographic research was used in articles, books, monographs already published, which contemplated this theme using several authors such as: Piaget (1983) Lemes; Lopes; Nina, (2012), Silva (2015), Silva et al. (2020), Mota (2020), Paulo Freire (1996), Dessen and Polonia (2007) In this way, the approach focuses on bibliographic reviews that demonstrate the importance of playfulness, the benefits of working with her in elementary school.

**Keywords:** Learning. Playful strategies. Skills.

## 1 INTRODUÇÃO

A criança ao iniciar na educação infantil tem a ludicidade como suporte no processo aprendizado do aluno. No ensino fundamental, os professores iniciam os trabalhos com a ludicidade, porém, vão deixando de trabalhar. Para a criança é prazeroso aprender brincando, pois ajuda em seu desenvolvimento de habilidades psicomotoras, físicas, cognitivas, sociais, afetivas e emocionais, por auxiliar na formação de ideias e percepções do aluno, melhorando suas relações socioemocionais.

Compreende-se que lúdico facilita na aprendizagem, no desenvolvimento pessoal, social e cultural, além do processo de socialização. No ensino fundamental pode ser desenvolvido inúmeras possibilidades ao estudante no que envolve criatividade, liderança, autoestima, autoconhecimento, confiança, relação, transformação e atuação plena. É de extrema necessidade explorar mais o lúdico em sala de aula, pois ele ajuda na compreensão dos conteúdos e facilita a aprendizagem do aluno.

Algumas práticas utilizadas em sala são em forma de jogos e brincadeiras, como por exemplo: dama, xadrez, jogo da memória, jogos com cartas, dominó, entre outros, que ajudam a criança a desenvolver coordenação motora, comunicação, raciocínio lógico, percepção do espaço, linguagem, consciência corporal, memorização, imaginação, gosto pela leitura e empatia.

Dessa forma, é importante ressaltar que a ludicidade é muito valiosa para o desenvolvimento do estudante, mesmo em séries mais avançadas, pois a falta dela causa a carência de criatividade, timidez, extrema dependência dos pais, dificuldade de se relacionar; podendo prejudicar na sua fase adulta.

Assim, indaga-se quais são as principais práticas pedagógicas lúdicas que

podem ser trabalhadas pelo professor no Ensino Fundamental? A ausência dessas práticas pode causar prejuízos no processo de aprendizagem do aluno?

Tem-se como objetivo neste trabalho analisar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental, e entender as principais consequências da sua ausência. Bem como, conceituar a ludicidade no processo de aprendizagem, descrevendo a importância do uso da ludicidade no Ensino Fundamental, para que se possa discutir os desafios do professor deste ensino ao trabalhar com a ludicidade em suas aulas.

Trabalhar com a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem promove o desenvolvimento dos alunos. Além disso, os trabalhos pedagógicos de maneira lúdica proporcionam uma velocidade no processo de mudança de comportamentos das crianças tanto no cognitivo como no afetivo.

A prática de ensinar brincando deve ocorrer em qualquer série do ensino fundamental. É importante que os educadores promovam aulas interessantes; diversificadas e lúdicas para despertar a imaginação e o raciocínio lógico. Muitas vezes é latente o desinteresse das crianças devido as aulas maçantes e sem nenhuma inovação.

Logo, este estudo se justifica pela necessidade de abordar sobre a ludicidade que é um poderoso instrumento pedagógico que promove maneiras diferentes e divertidas de se aprender. No entanto, as séries vão avançando e os professores deixam de utilizar o lúdico.

Com isso, torna-se relevante lembrar que os alunos nessa fase escolar, ainda necessitam de estímulos para moldarem seus conhecimentos, sendo justamente por isso, que estes precisam ser motivados dentro e fora do ambiente escolar.

## **2 A LUDICIDADE**

A palavra “lúdico” é oriunda do latim *ludus*, que significa brincar ou jogar. Nesta perspectiva, a ludoeducação se apoia na brincadeira para oferecer oportunidades para a criança explorar, aprender a linguagem e solucionar problemas, este ensino, possibilita experiências de aprendizagem mais instigantes e prazerosas e, portanto, mais engajadoras para alunos de todas as idades e também professores (KISHIMOTO et al., 2002).

O lúdico se faz presente constantemente na vida do ser humano na realização

de diversas atividades, as quais está inteiramente relacionado a brincadeiras, mas estas precisam estar associadas com método de aprendizagem que seja capaz de proporcionar ao aluno uma interação direta e concisa com o mundo que o cerca (SILVA et al., 2020).

O indivíduo aprende por meio das brincadeiras, rodas de conversas e no convívio social. Além disso, a criança tem vários desenvolvimentos dentro do ambiente escolar, ela necessita de ajuda para crescer cognitivamente e socialmente, através, do processo de maturação, ela irá conquistar sozinha, compreendendo o que ela não conseguiu ainda desenvolver, que está na zona de desenvolvimento proximal (LEMES; LOPES; NINA, 2012).

O professor tem uma mediação muito importante no processo do indivíduo, orientando e dando sentido, a aprendizagem. Desse modo, aos poucos a criança conseguira resolver sozinha situações mais difíceis. Em toda a trajetória da criança no processo educativo escolar, se nota que na educação infantil a criança brinca e participa de jogos e brincadeiras, e isso, é muito importante para o processo do seu desenvolvimento cognitivo e social (SILVA et al., 2020).

Com isso, percebe-se que o lúdico exerce um papel fundamental para a ampliação do conhecimento das crianças em diversas instâncias social, bem como o seu estágio de desenvolvimento cognitivo e afetivo. A ludicidade propicia uma aprendizagem divertida e atrativa, mas não pode ser entendida como uma concepção ingênua de passatempo, visto que a brincadeira é uma ação inerente à criança que pode direcionar o seu conhecimento e reorganiza as trocas entre o pensamento seja ele individual ou coletivo (LEMES; LOPES; NINA, 2012).

No contexto atual, observa-se que a ludicidade é um poderoso instrumento que colabora para a intensificação do processo de ensino aprendizagem da criança, pois o lúdico tem na sua essência o brincar, a diversão, mas ao mesmo tempo a construção significativa de conhecimentos (MOTA, 2020).

As brincadeiras na Educação Infantil se configuram como atividades lúdicas utilizadas pelos professores no contexto escolar, por oferecer às crianças a possibilidade de experimentarem situações novas de conhecimento, na qual pode compartilhar experiências e através destas auxiliar no preparo para superar novos desafios cotidianos (SILVA, 2015).

## 2.1 O lúdico no Ensino Fundamental

A aproximação dos alunos do ensino fundamental no contexto escolar com brincadeiras e diversões facilitam a adesão ao estudo, o que torna o aprendizado prazeroso, com grande ampliação da curiosidade e da criticidade destas (SILVA et al., 2020).

Dessa maneira, a ludicidade está intimamente interligada com as práticas de cunho social que perpassa a todos os indivíduos. Logo, partindo dessa premissa, os estudiosos supracitado ainda acreditam que a inteligência é essencialmente um sistema de operações vivas e atuantes. Por isso, a presença de atividades lúdicas na vida das crianças torna-se um elemento que amplia o seu processo de ensino aprendizado. Logo,

O ensino através da ludicidade principalmente nas sereis iniciais é de suma importância para o processo de formação de percepções acerca da leitura. O ato de brincar é algo natural aos seres humanos principalmente na infância. Quando adultos, nossas práticas e muitas vezes ações são referentes a situações que refletem comportamentos que foram desenvolvidos através dos jogos (SILVA et al., 2020, p. 3).

Para este autor, os jogos e as brincadeiras são vistos como um processo facilitador no desenvolvimento cognitivo das crianças, pois promove uma aprendizagem significativa e ao mesmo tempo os insere socialmente. Logo, é inegável a importância da presença do lúdico no Ensino Fundamental.

Nesse sentido, Piaget (1983) ainda salienta que o lúdico, como ferramenta de aprendizagem, deve ser utilizado no processo pedagógico por meio de atividades que verdadeiramente irão atingir o cognitivo e o social das crianças do ensino fundamental. Desta forma, cabe ao educador criar mecanismos e meios para que essas atividades sejam realizadas com entusiasmo e gerem a aprendizagem para as crianças.

Nesse entendimento, torna-se necessário trabalhar com o lúdico desde a infância, pois consiste em um aspecto necessário e ao mesmo tempo universal dentro do processo de desenvolvimento das principais funções psicológicas que são culturalmente organizadas constantemente pelos seres humanos (VYGOTSKY, 1991).

## 2.2 Desafios do professor na prática da ludicidade na sala de aula

O brincar é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas, constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sócio-cultural dos adultos. Para tanto, convém destacar que no entendimento de Mota (2020), o educador dessa fase precisa sobretudo, buscar uma formação lúdica interdisciplinar que se assenta em propostas que valorizam a criatividade, a sensibilidade e o conhecimento das crianças.

Nesta perspectiva, entende-se que para Silva (2015), faz-se necessário que os educadores tenham uma formação sólida e consistente que envolva a teoria e a prática, para assim estabelecer um diálogo entre os conhecimentos que as crianças possuem para a aquisição de novos.

Primando pela importância da formação do professor na Educação Infantil, Moyles (2002) enfatiza que se deve delinear a estes profissionais a especificidade de suas ações na escola dotadas de sentido e direção, tanto quanto a busca por aperfeiçoamento. Para este autor, é muito importante que os profissionais da educação sejam esclarecidos em relação ao real significado da atividade lúdica, visto que a partir desse esclarecimento estes irão conseguir aulas prazerosas com jogos, brincadeiras e momentos descontraídos para o aprendizado versus diversão.

Desse modo, o educador deve trabalhar com o lúdico, como uma forma de proporcionar um bom ensino e uma boa aprendizagem. Neste cenário, compreender a importância das atividades lúdicas no contexto escolar requer que o professor inove e procure novas oportunidades para desenvolvê-las com os seus educandos. Neste viés, constata-se que as atividades lúdicas são instrumentos de transformação social, inclusive para os educadores que a partir da sua vivência irão construir com seus alunos significativos valores, conceitos e desenvolvimento dos saberes propriamente transmitidos (MOTA, 2020).

Além disso, é importante trabalhar com a ludicidade no ambiente escolar, porque a escola é um lugar de convivência, de sociabilizar o conhecimento sistematizado e não sistematizado. Assim, como a família passou a ter uma nova configuração, tendo seus princípios baseados na afetividade, a escola, por sua vez, também. Logo, como uma instituição social, tem a responsabilidade efetiva na formação do caráter dos que ali estão (LIBÂNEO, 2005).

Destaca-se também que:

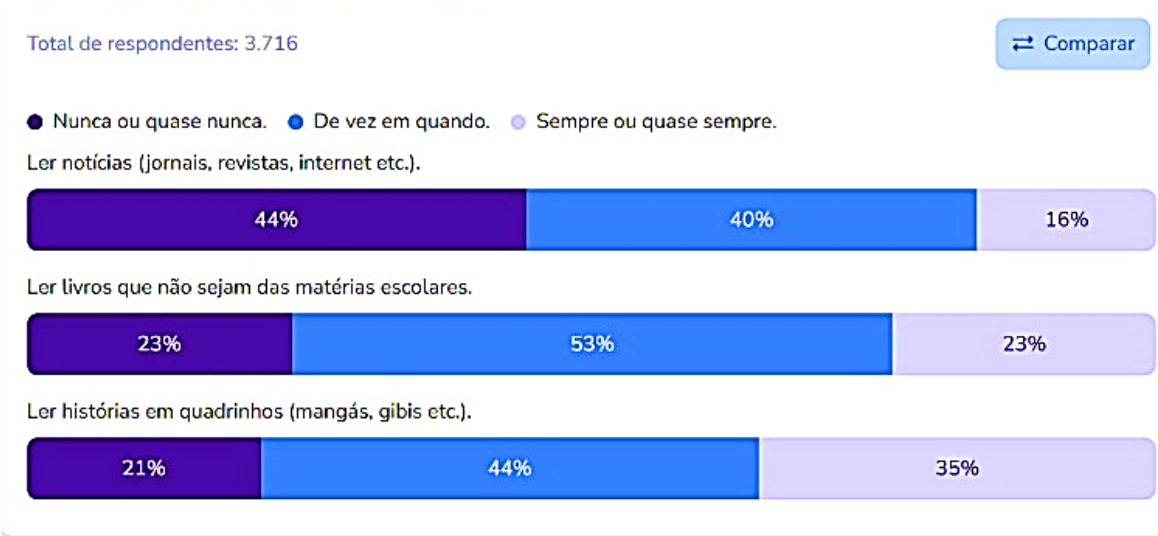
A família e a escola emergem como duas instituições fundamentais para desencadear os processos evolutivos das pessoas, atuando como propulsoras ou inibidoras do seu crescimento físico, intelectual, emocional e social. Na escola, os conteúdos curriculares asseguram a instrução e a apreensão de conhecimentos, havendo uma preocupação central com o processo ensino-aprendizagem. Já na família os objetivos, conteúdos e métodos se diferenciam, fomentando o processo de socialização, a proteção, as condições básicas de sobrevivência e o desenvolvimento de seus membros no plano social, cognitivo e afetivo (DESSEN; POLONIA, 2007, p. 22).

Assim, acredita-se que é na escola que o indivíduo, ainda como criança fará parte de algo, parte do mundo. Neste sentido, ao interagir com várias identidades perceberá um mundo fora de casa, adquirirá novas formas de aprendizagens e socializará os princípios éticos e morais que trouxera consigo (LIBÂNEO, 2005).

Por fim, percebe-se que a escola tem uma importante função que vai além de meramente transmissão de matemática ou português. Neste ambiente ocorre a socialização, momento em que interage o que foi passado pela instituição família, e as novas aprendizagens propostas na escola passam a se consolidar no processo educacional. É no âmbito escolar que a pluralidade, a diversidade de famílias, de pessoas, de cultura é exercida e as brincadeiras lúdicas promovem e ampliam o processo de ensino aprendizagem das crianças.

### **2.3 Índice de Desenvolvimento da Educação Básica, contribuições do lúdico**

A Fundação QEdu (2021), que pertence Fundação Lemann, sendo um site que oferece dados e informações sobre a Educação Básica, realizou uma pesquisa via questionários com 48 perguntas, sendo respondidas por 3.716 alunos no Estado de Goiás, a pergunta número 12, conforme figura 1 abaixo, (12- Com que frequência você costuma ler notícias, em jornais, revistas, internet; ler livros fora do contexto escolar, histórias em quadrinhos, gibis, mangás e etc.)



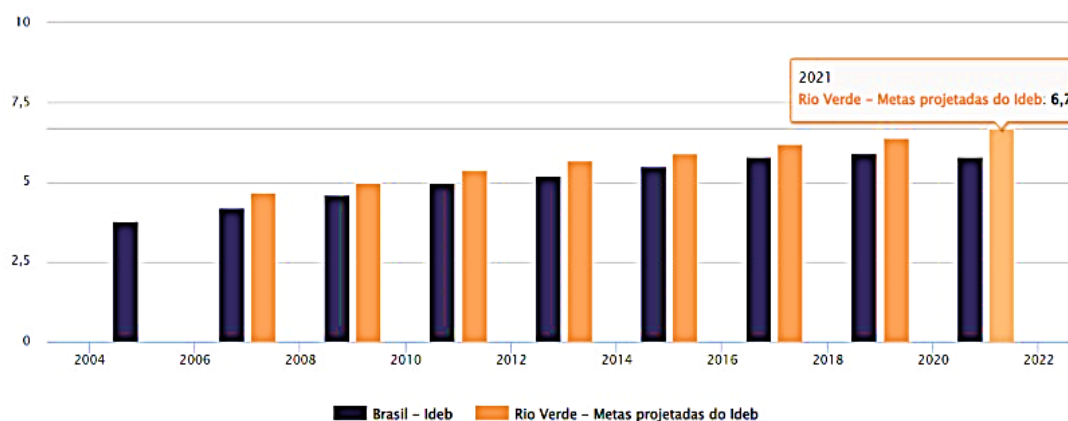
FONTE: Fundação QEdU (2022).

FIGURA 1. Resultados do questionário realizado pela Fundação QEDU, quanto a frequência que costumam ler notícias, livros e histórias em quadrinhos.

Ao analisar as respostas nota-se que 44% nunca ou quase nunca têm acessos a estes materiais, sendo um número muito elevado, onde destaca-se mediante os dados, que o lúdico nunca foi tão necessário em sala de aula uma vez que, uma minoria 16% dispõem destes recursos tão importantes para o desenvolvimento da leitura e escrita dos estudantes.

Argumenta-se ainda, que o município de Rio Verde, Goiás nas expectativas do Ministério da Educação (2019) estabeleceu a meta projetada para o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) foi 6,7, porém a meta alcançada foi 5,8, ou seja, conforme o gráfico abaixo o desempenho dos estudantes não foi o esperado. Compreende-se que o processo pandêmico causado pelo COVID-19 contribuiu para este resultado, mas cabe as unidades escolares investirem em metodologias lúdicas para elevar estes feitos, confirmando-se assim, a proposta aqui defendida.





FONTE: Fundação Abrinq (2022).

FIGURA 2. Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) – anos iniciais do Ensino Fundamental.

Assim, Independentemente de época, cultura e classe social da criança os resultados IDEB podem ser melhores quando o estudante tem em seus momentos de aprendizagem recursos lúdicos como: os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz de conta se confundem. Nas sociedades de mudanças aceleradas como na atualidade, novas competências são exigidas e cobradas dos docentes, pois é o indivíduo a unidade básica de mudança.

#### 2.4 As principais práticas pedagógicas lúdicas que podem ser trabalhadas no Ensino Fundamental

Ao se ressaltar a importância da ludicidade no Ensino Fundamental não se pode deixar de mencionar que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), este documento possui grande relevância nessa fase escolar, pois estabelece seis direitos que são cruciais para a aprendizagem, sendo eles: o direito de conviver, brincar, participar, explorar, conhecer-se e sobretudo, expressar. Estes são capazes de assegurar as condições essenciais para que os estudantes aprendam em situações nas quais possam desempenhar de maneira eficaz um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, o outro e o mundo social e natural (BRASIL, 2017, p. 16).

Ainda na BNCC, consiste em normas, que possuem como intuito de assegurar

tanto as crianças como os jovens e adultos, o desenvolvimento pleno das competências, que se designam como aprendizagens pretendidas, nas diversas etapas da Educação Básica Brasileira (BRASIL, 2017). Durante a Educação Infantil os educadores devem proporcionar interações e brincadeiras, as quais permitam aos estudantes conhecer a si próprios, o outro e o conviver em sociedade explorando o seu corpo, gestos e movimentos, além das descrições, que estejam relacionados aos sons, cores e até mesmo, na ampliação do seu pensamento e imaginação (MOYLES, 2002).

No que se refere aos objetivos de aprendizagens, estes se organizam em grupos de faixas etárias, o primeiro são as crianças que possuem a idade entre zero a um ano e seis meses; o segundo consiste nas idades de um ano e sete meses a três anos e onze meses e por último, aquelas crianças que tenham quatro e cinco anos e onze meses e estejam na pré-escola (MOTA, 2020).

O trabalhar com o lúdico facilita o processo de ensino-aprendizagem, com a metodologia lúdica, desperta no aluno a curiosidade, ele é instigado a desenvolver o senso de experimentar, descobrir, elaborar, assimilar e dessa forma contribuir para a construção intelectual da criança. Desta maneira, o lúdico é uma ferramenta de enorme valor significativo e qualitativo na aprendizagem (SANTOS, 2015).

Nessa perspectiva, merece uma atenção especial por parte dos educadores que devem usar e utilizar métodos eficazes que consolidam relações entre o docente e o discente. Com isso, a prática de trabalhar com a ludicidade tem como objetivo conscientizar o professor da importância de clareza usados em jogos e brincadeiras, como recursos lúdicos ao direcionar o aprendizado para os educandos (MOYLES, 2002).

A ludicidade é um método educacional, na qual se ensina e aprende brincando, ajudando o educador no processo ensino-aprendizagem e com isso, atende a necessidades e interesses dos estudantes, além disso, é uma atividade agradável e divertida. Nesse sentido, o lúdico é significativo para a criança sentir, envolver e estabelecer conhecimento. O desenvolvimento pessoal que o mundo lúdico proporciona, associados aos fatores sociais e culturais, contribui na direção de uma boa saúde física e mental, estimulando estratégia de socialização, transformação e construção de conhecimento (RAU, 2013).

Percebe-se que é papel do professor trazer para a sala de aula um alicerce teórico, pedagógico e com formação lúdica para que possa usar em sua metodologia

de forma favorável para seus alunos, pois o lúdico só fara sentido no processo de ensino-aprendizagem se houver o conhecimento da teoria juntamente com a prática.

(...) a ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades do educando (RAU, 2013, p. 32).

Assim, dedicar a ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental deve designar ao aluno diversão e ao mesmo tempo aprendizagem, e é necessário que o professor seja prestativo e favorece de mediação entre o aluno e os conhecimentos. Lembrando que o lúdico não é apenas o brincar, mas, é o momento em que podem interagir leituras divertidas, interpretações, faz de conta e certas atividades em que a criança se envolva com mais intereção (SILVA et al., 2020).

Persuadir o docente da importância da ludicidade para aprendizagem, no entanto não é simples. Nesse sentido, Santos (2015) aponta que a falta de compreensão do perfil profissional se reflete nos currículos, tornando os cursos fragmentados e distantes da prática pedagógica desenvolvida nas escolas. Quando se refere da formação do docente dos iniciais do ensino fundamental tem sido um grande desafio para a Educação.

Neste sentido Freire (1996, p. 52),

Acrescenta que todo professor deve “Saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção”. Sendo assim por que não levar a criança a descobrir por si mesma através de dinâmicas, brincadeiras e jogos?

O lúdico não é apenas uma forma de conforto ou algum entretenimento para gastar energia das crianças, constitui um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual. De fato, para o exercício do lúdico, em sala de aula, nas esferas do Ensino Fundamental é indispensável o educador reconhecer as etapas do desenvolvimento infantil (RAU, 2013).

Diante disso, acredita-se que as práticas lúdicas se configuram como sendo um importante estratégia de ludicidade a ser explorado com os alunos do Ensino Fundamental, pois:

A contribuição do jogo no desenvolvimento integral indica que ele contribui poderosamente no desenvolvimento global e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas; a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para o progresso psíquico, moral, intelectual e motriz (NEGRINI, 1994, p.19).

Como se observa o jogo influencia no desenvolvimento do pensamento, e ainda corrobora positivamente para desenvolvimento da criatividade. Desse modo, acredita-se ainda que do ponto de vista psicomotor, o jogo contribui no equilíbrio, na força, bem como nos sentidos; na sociabilidade, na interação com o grupo e a liberdade de expressão.

Conforme Martins (2012, p. 17), jogo é visto como sendo um conhecimento o qual “não deve ser visto como algo dissociado, ou seja, o envolvimento com o lúdico caracteriza também o lugar aonde as emoções, a curiosidade, a afetividade, a interação com o outro vem à tona na formação do ser humano”.

Assim, na concepção de Martins (2012), se deve explorar os jogos como mecanismo de ludicidade no Ensino Fundamental, pois por meio, destes os alunos se demonstram interessados e motivados a realizarem as atividades que lhes são propostas.

Silva et al. (2020, p. 10), pontuam que os jogos podem ser conduzidos por meio de brincadeiras, posto que :

A brincadeira, por meio de jogos e atividades, tem o papel de proporcionar lazer e prazer, pois é o momento em que a criança pode expressar suas emoções, fantasias, experiências e desejos. Dessa forma o professor procura motivar a criança para que compreenda o real do imaginário criando um contato com o meio social. O lúdico mesmo recebendo o título de brincadeiras, é algo que deve ser levado a sério, de modo que o brincar que foi mencionado está internalizado dentro de cada um de nós.

Em continuidade, estes autores enxergam as brincadeiras como um elemento essencial para o desenvolvimento dos alunos, uma vez que defendem que estes se desenvolvem com base nas diversas atividades que realizam em relação aos objetos, buscando reproduzir ações humanas, ao passo que assimilam a bagagem cultural tragas em sua constituição.

Logo, se observa que a brincadeira se trata de uma ação aprendida pelos alunos nas relações estabelecidas com parceiros mais experientes e o contato com os jogos, traz a possibilidade de uma aprendizagem multidisciplinar das maneiras de ser e de

se pensar a sociedade.

### 3 METODOLOGIA

Este trabalho traz uma pesquisa de natureza básica, cuja abordagem é qualitativa, que tem objetivos descritivos e apresenta procedimentos bibliográficos. No que diz respeito a natureza básica, Minayo (2010, p. 8) ressalta que é um estudo teórico, incremental que visa entender fatos e “fenômenos observáveis, sem ter em vista uso ou aplicação específica imediata e analisar propriedades, estruturas e conexões com vistas a formular e comprovar hipóteses, teorias”.

A natureza qualitativa se configura como uma forma de estudo da sociedade que se centra no modo como as pessoas interpretam e dão sentido as suas experiências e ao mundo em que elas vivem. Assim, “podemos dizer que a perspectiva de investigação qualitativa se centra no modo como os seres humanos interpretam e atribuem sentido à sua realidade subjetiva” (BORTONI-RICARDO, 2011, p. 4).

A pesquisa qualitativa para Minayo (2010) é aquela que se preocupa com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. Essas pesquisas são pouco conhecidas e podem ser beneficiadas com a utilização deste método, fazendo emergir novos aspectos e ideias.

Assim, para realizar o presente estudo utilizou-se como base a fundamentação teórica, a pesquisa bibliográfica contidas em livros, jornais, internet, artigos escritos, teses e dissertações informações para sustentar as ideias propostas para o desenvolvimento da pesquisa. Para Fonseca (2002, p. 32) este tipo de pesquisa é realizado de acordo com:

O levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existe, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

Desse modo, a abordagem foca nas revisões bibliográficas que demonstram a importância da ludicidade, os benefícios de se trabalhar com ela, no Ensino

Fundamental.

Para análise das ideias desenvolveu-se a partir da coleta de informações a interpretação do conteúdo nas diferentes obras. A análise discorre a interpretação do conteúdo, que possibilita novos significados, ou seja, identificou-se informações relevantes para o desenvolvimento da pesquisa.

Assim, convém reforçar que a análise dos dados consiste em “um processo complexo que envolve retrocessos entre dados pouco concretos e conceitos abstratos, entre raciocínio indutivo e dedutivo, entre descrição e interpretação” (TEIXEIRA, 2003, p. 16). Ao codificar o discurso, reunirá argumentos que auxiliará no conteúdo e nos resultados das informações almejadas nesta pesquisa.

Essa pesquisa bibliográfica, muito utilizada no meio acadêmico, permite iralém do que esta posto, por meio de pesquisas já existentes, para dar ainda mais fundamentos ao trabalho. Por meio de artigos científicos é possível encontrar conhecimentos científicos atualizados, com isso, as buscas por esses artigos constitui o primeiro foco dos pesquisadores.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Neste trabalho buscou-se reverberar sobre o quanto o entendimento de como o ensino pautado no lúdico fortalece o afetivo, e pode influenciar na aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo da criança. Desde o início da vida humana, a afetividade ocupa um lugar extremamente relevante, sendo responsável, inicialmente, por utilizar outros para a satisfação das suas necessidades (como bebê); mais tarde, através das interações com objetos, o meio, a família, na construção do Eu e na diferenciação do Outro; mais à frente, na escola, na sociedade, influenciando na aprendizagem, no desenvolvimento da inteligência, o que não invalida a afetividade, mas a torna mais racional, mais equilibrada, e o quanto esse vínculo é importante na relação docente e discente na comunicação, na interação e no lúdico.

Percebeu-se o quanto é imprescindível, que no contexto escolar se trabalhe metodologias variadas e atraentes nas mais diversas situações, considerando-as essenciais na prática pedagógica e não as julgando como simples alternativa da qual se pode lançar mão quando se intencionalizar fazer uma “atividade diferente” na escola, essa articulação deve ser uma busca contínua de todos que concebem o espaço escolar como *locus* privilegiado na formação humana, onde os conhecimentos

são construídos por meio da ação e da interação motivadora.

Ressalta-se que o aluno aprende quando se envolve ativamente no processo de produção do conhecimento, mediante a mobilização de suas atividades mentais e na interação com o outro. Por conseguinte, a sala de aula precisa ser espaço não apenas de formação, mas de humanização, em que a afetividade em suas distintas manifestações possa ser usada em favor da aprendizagem, pois o estímulo lúdico, a afetividade e o intelectual são faces de uma mesma realidade – a evolução do ser humano.

## REFERÊNCIAS

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **O professor pesquisador – introdução à pesquisa qualitativa**. São Paulo: Parábola, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular, educação é a base**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

DESSEN, Maria Auxiliadora; POLONIA, Ana da costa. A família e a escola como contextos de desenvolvimento humano. **Paideia**, v. 17, n. 36, p. 21-32, 2007.

FONSECA, João José. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 16. ed. São Paulo, SP Paz e Terra, 1996.

FUNDAÇÃO ABRINQ. **Índice de Desenvolvimento da educação Básica (IDEB) – anos iniciais do Ensino Fundamental**. Disponível em: <<https://observatoriocrianca.org.br/cenario-infancia/temas/ensino-fundamental/1228-indice-de-desenvolvimento-da-educacao-basica-ideb-anos-iniciais-do-ensino-fundamental?filters=1,101;5555,2107>>. Acesso em: 23 out. 2022. Fundação QEdU (2021).

FUNDAÇÃO QEdU. **Goiás: questionário alunos 5º ano**. Disponível em: <[https://qedu.org.br/questionarios-saeb/alunos-5ano/52-goias?dependencia\\_id=2](https://qedu.org.br/questionarios-saeb/alunos-5ano/52-goias?dependencia_id=2)>. Acesso em: 13 out. 2022.

KISHIMOTO, Tiziko Morchida et al. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LEMES, Raquel Karpinski; LOPES, Andria dos Santos; NINA, Eduarda Klein Della. **A importância do Brincar para a criança**: Educação infantil e anos iniciais.

Disponível em:

<<https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20BRINCAR.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2022.

LIBÂNEO, José Carlos. **Educação Escolar**: políticas, estrutura e organização. São Paulo: Cortez, 2005.

MARTINS, Emerson de França. **A importância dos jogos na educação fundamental de 6º ao 9º ano na escola Estadual de Cabeceiras-GO**. Planaltina-DF. 2012 Disponível em:

<[https://bdm.unb.br/bitstream/10483/46111/1/2012\\_EmersondeFrancaMartins.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/46111/1/2012_EmersondeFrancaMartins.pdf)>. Acesso em: 20 ago. 2022.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

MOTA, Beatriz. **A ludicidade como potência no processo de alfabetização no ensino fundamental**. Rio de Janeiro, 2020. Disponível em:

<<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/12938/1/BMota.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2022.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre RS: Artmed, 2002.

NEGRINI, Airtor. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil, simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**: sabedoria e ilusões da Filosofia Problemas de psicologia genética. Tradução de: Nathanael C. Caixeiro, Zilda A. Daeir, CéliaA. Di Piero. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação**: uma atitude pedagógica. 2. ed. São Paulo: Ibpex, 2013.

SANTOS, Fatima Teresinha Oliveira dos. **O lúdico e o brincar na educação infantil**. Matinhos, 2015. Disponível em:

<<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/42542/R%20-%20E%20-%20FATIMA%20TERESINHA%20OLIVEIRA%20DOS%20SANTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 13 set. 2022.



SILVA, Ana Paula Lucena Cardoso. **O Lúdico na Educação Infantil: concepções e práticas de professores das Escolas Públicas (Municipais) de Campo Grande-MS.** 2015. 187f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Católica Dom Bosco, Campo Grande, 2015.

SILVA, Maria das Graças et al. **A importância da ludicidade: Ensino Fundamental I.** São Paulo, 2020. Disponível em: <[http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO\\_EV127\\_MD1\\_SA8\\_ID12614\\_22092019112148.pdf](http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA8_ID12614_22092019112148.pdf)>. Acesso em: 17 fev. 2022.

TEIXEIRA, Enise Barth. A Análise de Dados na Pesquisa Científica importância e desafios em estudos organizacionais. **Desenvolvimento em Questão**, Editora Unijuí, a. 01, n. 2, p. 177-201, jul./dez. 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovtich. **A formação social da mente.** 7. ed. Tradução de: José CipollaNeto, Luiz Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1991.