



PRÁTICAS DOCENTES: O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA MOTIVADORA DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

TEACHING PRACTICES: PLAYING AS A MOTIVATING LEARNING STRATEGY IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE MOTIVADOR EM LOS PRIMEROS AÑOS DE LA ESCUELA PRIMARIA

Carla Fonseca de Andrade Rodrigues



Mestra em Ensino
(PPGEEn/IFMT/UNIC)
Professora Efetiva da Rede
Estadual de Educação (SEDUC -
MT)
carlabiofonseca@gmail.com

Edione Teixeira de Carvalho



Doutorado em Ciências
Pedagógicas (UCLV/Cuba)
Professora do Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia de
Mato Grosso (IFMT)
Professora do Mestrado em Ensino
(PPGEEn/IFMT/UNIC)
edione.carvalho@svc.ifmt.edu.br

Resumo

O artigo aqui apresentado converge seu olhar para a análise das práticas docentes no sentido de ocasionar reflexões sobre a importância do lúdico como contribuinte no processo de aprendizagem, em especial na Escola Municipal Lourdes Maria de Lima na cidade de Jauru. O artigo tem como objetivo identificar o nível de conhecimento das professoras em relação ao lúdico, e as contribuições deste para o desenvolvimento das práticas pedagógicas. A metodologia utilizada baseou-se através do estudo de caso com abordagem qualitativa, sendo o principal instrumento utilizado para a coleta de dados um questionário eletrônico disponibilizado através do Google Forms. Teoricamente, o artigo teve como aporte: Freire (1996), Kishimoto (2006), Tardif (2003) e Vygotsky (2001) entre outros. Os resultados apontam que as docentes participantes desta pesquisa compreendem o lúdico como estratégia contribuinte no processo de ensino e aprendizagem, bem como percebem a implementação e manutenção dessa estratégia.

Palavras-chave: Aprendizagem. Lúdico. Práticas Pedagógicas.

Recebido em: 22 de novembro de 2022.

Aprovado em: 6 de março de 2023.

Como citar esse artigo (ABNT):

RODRIGUES, Fonseca de Andrade; CARVALHO, Edione Teixeira de. Práticas docentes: o lúdico como estratégia motivadora de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Prática Docente**, v. 8, n. 1, e23029, 2023. <http://doi.org/10.23926/RPD.2023.v8.n1.e23029.id1743>



Abstract

The article presented here converges its look at the analysis of teaching practices in order to bring about reflections on the importance of play as a contributor to the learning process, especially at the Lourdes Maria de Lima Municipal School in the city of Jauru, in the early years of the Elementary School. The article aims to identify the teachers's level of knowledge in relation to the ludic, and its contributions to the development of pedagogical practices. The methodology used was based on a case study with a qualitative approach, and the main instrument used for data collection was an electronic questionnaire made available through Google Forms. Theoretically, the article had as input: Freire (1996), Kishimoto (2006), Tardif (2003) and Vygotsky (2001) among others. The results indicate that the teachers participating in this research understand play as a contributing strategy in the teaching and learning process, as well as perceiving the implementation and maintenance of this strategy.

Keywords: Learning. Ludic. Pedagogical practices.

Resumen

El artículo aquí presentado se centra en el análisis de las prácticas docentes con el fin de provocar reflexiones sobre la importancia del juego como coadyuvante del proceso de aprendizaje, especialmente en la Escuela Municipal Lourdes María de Lima de la ciudad de Jauru. El artículo tiene como objetivo identificar el nivel de conocimiento de los profesores en relación a la lúdica, y sus contribuciones al desarrollo de las prácticas pedagógicas. La metodología utilizada se basó en un estudio de caso con enfoque cualitativo, y el principal instrumento utilizado para la recolección de datos fue un cuestionario electrónico disponible a través de Google Forms. Teóricamente se utilizó como insumo el artículo: Freire (1996), Kishimoto (2006), Tardif (2003) y Vygotsky (2001) entre otros. Los resultados indican que los docentes participantes en esta investigación entienden el juego como una estrategia de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como perciben la implementación y mantenimiento de esta estrategia.

Palabras clave: Aprendizaje. Ludic. Prácticas pedagógicas.



1 INTRODUÇÃO

As práticas educacionais se traduzem como grandes desafios a serem superados, sobretudo quando essas práticas são utilizadas a fim de enriquecer o conhecimento da criança. Desta maneira, pensar em uma educação que se estabeleça por meio de estratégias metodológicas é um dos passos promissores para alcançar o êxito da aprendizagem e superar os desafios encontrados no ambiente escolar.

Desta forma, o artigo aqui proposto traz como vertente o princípio que o intitula: “Práticas docentes: o lúdico como estratégia motivadora de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental”.

Considerando a proporção deste estudo, foi realizada uma averiguação sobre a importância das práticas docentes no ato de aprender, ressaltando o lúdico como estratégia metodológica de ensino, na perspectiva de uma educação que contemple o processo de desenvolvimento da criança.

Para elucidar e fundamentar essa pesquisa e suas interfaces pôde-se contar com 06 (seis) professoras, assim chamadas de participantes que se propuseram a participar dinamizando e enriquecendo este propósito, sendo 02 (duas) professoras atuantes nos primeiros anos (1º ano), 02 (duas) nos segundos anos (2º ano) e 02 (duas) nos terceiros anos (3º ano) dos anos iniciais do Ensino Fundamental da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, na cidade de Jauru-MT.

Nesta perspectiva, para maior entendimento e análise dos dados, utilizamos conhecimentos sob à luz de grandes teóricos como: Brougère (2010), Freire (1996), Kishimoto (2016), Piaget (1975), Santos (2002), Tardif (2003), Vygotsky (2001), os quais nos possibilitaram concepções que evidenciam uma compreensão mais extensiva acerca do assunto.

Salientando a relevância que o professor possui no que diz respeito às práticas aplicadas, estudiosos como Freire (1996) apontam que o professor apresenta um papel importante e sua tarefa vai além de ensinar conteúdos, pois este deve ser visto como articulador, que ensina a pensar corretamente. Assim, ao professor cabe o dever de despertar e motivar na criança a vontade de aprender de maneira significativa para que os resultados no sentido da aprendizagem sejam alcançados de forma que todos se sintam instigados a aprender.

A utilização de estratégias metodológicas abarcadas na ludicidade é um dos principais pontos que deve se destacar em meio ao fazer pedagógico para que desta forma possa contemplar a aprendizagem. Nesta perspectiva, Almeida (1986) destaca que todas as unidades de ensino estejam alertas para que, de fato, a educação alcance seus propósitos a fim de intervir



na qualidade da vida, na produção criativa e no processo emancipatório, passível de mudanças sociais em prol da transformação da nossa sociedade.

Por essa razão, se faz necessário traçar estratégias capazes de transformar os espaços educativos em lugares estimuladores para o desenvolvimento da capacidade de pensar criticamente das crianças, fundamentada nos princípios da ética e da autonomia, de fato alcance as competências e habilidades previstas no processo de aprendizagem.

Estudos apontam que as práticas pedagógicas de ensino são fontes inesgotáveis de debates e que vêm ao encontro daquilo que o professor realmente necessita saber para melhorar a suas práxis. Neste sentido, autores como Behrens (1996) apontam que a figura do professor deve ser vista como articulador, desafiando e mediando conhecimentos por meio de recursos existentes, para que, dessa forma, possa fortalecer a construção dos saberes de maneira mais efetiva.

Neste sentido, pensando em uma educação que contemple o processo de ensino e desenvolvimento da criança, vários são os questionamentos que surgem e os tornam relevantes quando são explorados a fim de buscar meios para melhorar a aprendizagem.

Esses questionamentos partem do princípio que: Qual o nível de conhecimento das professoras em relação ao lúdico no processo de aprendizagem? Quais contribuições o brincar traz para o processo de ensino e aprendizagem da criança? Quais dificuldades e desafios são encontrados pelas professoras quando o lúdico é inserido no cotidiano da sala de aula? As professoras têm apoio da equipe gestora quando inserem a ludicidade como estratégia de ensino no contexto do espaço escolar?

Considerando as questões científicas como algo que deve ser investigado e enfatizado, pretende-se que a discussão desta pesquisa, de forma estimulante, contribua para a implementação de estratégias metodológicas no ambiente escolar, a fim de reconhecer o lúdico como uma importante ferramenta de ensino que potencializa e favorece o desenvolvimento da criança.

Pensar em processos de ensino que levem em conta o desenvolvimento global da criança é, sem dúvida, um papel importante, que exige dos professores tempo, estratégias de ensino planejadas com objetivos declarados e baseados no que a criança realmente precisa para continuar o processo de aprendizagem de forma significativa. Segundo Tardif (2003, p. 5) “O ensino é uma atividade humana, um trabalho interativo, ou seja, um trabalho baseado em interações entre as pessoas”.



Assim, partindo desse propósito tão relevante, o desenvolvimento das atividades pedagógicas deve estar atrelado ao trabalho criado para se comunicar com a toda a comunidade escolar, a fim de criar ideias de aprendizagem no processo de ensino.

Nesta perspectiva, o lúdico deve ser proposto como estratégia metodológica de ensino, cujo interesse é o desenvolvimento das competências e habilidades da criança, a interação social e o encanto para o aprender, estimulando na criança, motivações para prosseguir no processo de desenvolvimento da aprendizagem. Como abordado por Kishimoto (1996), o brincar em todas as etapas da vida atua como impulsionador da aprendizagem.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998), a aprendizagem proposta através da natureza lúdica dos diferentes tipos de jogos é tida como importante contribuinte para o desenvolvimento das competências, fortalecendo a concepção de que é possível aprender brincando.

Portanto, é notório que as atividades lúdicas devem ser implementadas às práxis pedagógicas com o propósito de potencializar a aprendizagem da criança, possibilitando a interação, a invenção e a imaginação da criança, associando o ato de brincar com a capacidade mais efetiva e prazerosa de aprender.

Assim, destaca-se a importância do papel docente em proporcionar aprendizagem através do lúdico, com o intuito de incitar a criança a interagir para que ultrapasse limites que muitas vezes ficam inoculados em paradigmas tradicionais impostos como forma de aprendizagem.

Seguido do princípio de uma educação que contemple verdadeiramente o desenvolvimento da criança, este artigo foi estruturado em 05 (cinco) tópicos fundamentais que partindo das premissas abordadas, todas as atividades lúdicas devem ser propostas a fim de desenvolver a aprendizagem da criança.

Pensando assim, propusemos por meio deste artigo, identificar o nível de conhecimento das professoras em relação ao lúdico, e as contribuições deste para o desenvolvimento das práticas pedagógicas, abordando neste contexto as possibilidades e os desafios do trabalho docente.

Com isso, para fins de planejamento, este estudo está estruturado da seguinte forma: no início abordamos a introdução na qual foi apresentado o conteúdo do trabalho, o objetivo e as questões científicas. No segundo tópico, identificamos todo o percurso metodológico deste



estudo que inclui desde a metodologia, passando por toda a área de estudo, chegando às participantes.

Logo, no terceiro tópico, apresentamos as ideias teóricas que contribuíram de forma fundamental para a análise dos dados coletados. No quarto tópico, relatamos o que foi analisado a partir dos dados coletados, realizados pelas pesquisadoras a fim de apresentar os resultados e as discussões que deram origem a este trabalho. Por último, no quinto tópico serão apresentadas as considerações finais deste estudo tão importante.

2 PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA

Tendo este estudo um papel extremamente importante para melhor compreendermos a importância do lúdico quando proposto como prática docente, neste tópico intitulado percurso metodológico da pesquisa será apresentada toda a trajetória percorrida, cujo princípio é conceder, segundo Minayo (2002, p. 16), os “[...] caminhos do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade”, assim como os instrumentos e procedimentos técnicos adotados e as participantes envolvidas.

A trajetória metodológica baseou-se em uma pesquisa realizada na Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, *locus* da pesquisa e que atende crianças do 1º Ano ao 5º Ano do Ensino Fundamental, localizada na cidade de Jauru, região oeste do estado de Mato Grosso, que segundo a estimativa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística a cidade consta com uma população de 8.582 habitantes (IBGE, 2020).

De acordo com Minayo (2002, p. 16), a pesquisa é uma “[...] atividade básica da ciência na sua indagação e construção da realidade. É a pesquisa que alimenta a atividade de ensino e a atualiza frente à realidade do mundo”.

No que diz respeito aos procedimentos técnicos utilizados, configurou-se como uma pesquisa bibliográfica com o formato de estudo de caso (GIL, 2002; LAKATOS & MARCONI, 2003). A pesquisa bibliográfica foi concedida com base em material já elaborado, organizado através de livros e artigos científicos (GIL, 2002).

Lakatos & Marconi (2003, p. 183) acrescentam ainda que a pesquisa bibliográfica tem por finalidade “[...] colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito [...]”. Em relação ao estudo de caso, (MEDEIROS, 2019, p. 71) justifica que “o estudo de caso implica a utilização de múltiplas técnicas de coleta de dados”.

Assim, a pesquisa que se apresentou com as características de um estudo de caso, com abordagem de pesquisa qualitativa, que foi destacada por Minayo (2002), como um tipo de



abordagem que estabelece relações entre indivíduos e deve ser notada como “[...] tarefa central das ciências sociais a compreensão da realidade humana vivida socialmente” (MINAYO, 2002, p. 23).

No que diz respeito à natureza da pesquisa aqui proposta, classifica-se como aplicada, pois possibilita “[...] gerar conhecimentos para a aplicação prática dirigida à solução de problemas específicos” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 51). Com o propósito de alcançar o que foi traçado no decorrer desta pesquisa, o instrumento utilizado para a produção de dados partiu de um questionário eletrônico contendo 12 (doze) questões fechadas.

Nesta vertente, primeiramente é importante salientar que a participação das participantes nesta pesquisa exigiu a leitura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e, que após concessão do termo, as participantes tiveram acesso ao questionário proposto, disponibilizado através do *Google Forms*, encaminhadas com a permissão das professoras via e-mail.

De acordo com Cervo & Bervian (2002, p. 48) o uso do questionário “[...] refere-se a um meio de obter respostas às questões por uma fórmula que o próprio informante preenche”.

Na perspectiva de Mattar (2001), a elaboração das questões científicas que compuseram o questionário exigiu do pesquisador conhecimento do que está sendo proposto e investigado. “O pesquisador precisa saber exatamente o que pretende com a pesquisa, ou seja, quem (ou o que) deseja medir, quando e onde o fará, como o fará e por que deverá fazê-lo” (MATTAR, 2001, p. 23).

Metodologicamente as questões científicas abordadas partiram dos seguintes princípios: (I) nível conhecimento das colaboradoras em relação ao lúdico, (II) quais as contribuições trazidas pelo lúdico no processo de aprendizagem, (III) quais desafios e dificuldades encontradas pelas colaboradoras quando o lúdico é proposto em sala de aula (IV) e se as participantes têm apoio da equipe gestora para inserir a ludicidade como estratégia de ensino.

Assim, para compor e contribuir com este estudo foram convidadas 06 (seis) professoras, intituladas de participantes, sendo elas: 02 (duas) participantes que atuam nos Primeiros Anos, 02 (duas) nos Segundos Anos e 02 (duas) participantes dos Terceiros Anos.

Quanto à confidencialidade do questionário utilizado pelas participantes, foram identificadas pela primeira letra do nome da escola e uma sequência de números de 1 a 6, sendo: LM1; LM2; LM3; LM4; LM5 e LM6.



No que se refere à análise do conteúdo por meio dos dados produzidos, Bardin (2016, p. 15), enfatiza que se trata de “[...] um conjunto de instrumentos de cunho metodológico em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a discursos extremamente diversificados”.

Portanto, toda a metodologia utilizada nesta pesquisa partiu do objetivo de alcançar os resultados esperados como investigação científica, demarcando pontos importantes e conceituais para a prática docente.

3 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO: POSSIBILIDADES E DESAFIOS DA APRENDIZAGEM

Inserir o lúdico como abordagem metodológica no processo de desenvolvimento da criança é, sem dúvida, reconhecer a importância de propor estratégias a fim de possibilitar múltiplas aprendizagens de forma prazerosa e inserir a criança no campo da educação, envolvendo-a e instigando-a todo momento a participar e ser protagonista da sua aprendizagem.

Santos (2001, p. 14) enfatiza que “a educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução”.

Ao longo de décadas, o lúdico foi objeto de muitos debates e discussões, visto por grandes teóricos sobre diferentes perspectivas. Assim, grandes foram as contribuições significativas deixadas para a compreensão e entendimento no processo de construção do conhecimento da criança. Nesta perspectiva tão importante, Maluf (2003, p. 29) apresenta que “O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende. Sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender”.

Neste propósito, o lúdico, quando proposto como atividade, além de mediar a aprendizagem da criança, estimula a criatividade e a imaginação e torna-se fonte inesgotável de conhecimento para se adaptar ao desempenho proporcionado pelo ato de brincar. “Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa” (KISHIMOTO, 2006, p. 36).

Portanto, entende-se que as práxis docentes devem ser a todo momento planejadas, e mudanças curriculares repensadas, buscando assim atender à necessidade das crianças no que diz respeito ao processo de construção da aprendizagem. Desse modo, inserir atividades lúdicas, planejadas com objetivos a serem alcançados, torna-se uma ferramenta imprescindível e ao mesmo tempo encantadora, transformando a aprendizagem em algo prazeroso que ultrapassa os muros de uma escola. Para Maluf (2003):



A criança, através das brincadeiras, assimila valores, assume comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, e esperar a sua vez de brincar, a emprestar e tomar emprestado, a compartilhar momentos bons e ruins, enfim, seu raciocínio é desenvolvido de forma prazerosa (MALUF, 2003, p. 94).

Sendo assim, a aprendizagem por meio da brincadeira proporciona formas para a criança se formar, agregar os princípios morais e éticos mais importantes e o desenvolvimento de competências e habilidades previstos para a criança. Almeida (2013) argumenta que:

O jogo e a brincadeira passam a ser considerados atividades indispensáveis ao desenvolvimento das capacidades e à aquisição de competências essenciais para a vida em sociedade, pois mantêm em seu caráter lúdico a possibilidade de fornecer subsídios para o desenvolvimento do homem (ALMEIDA, 2013, p. 20).

Desta forma, o professor possui um papel importante, pois quando insere atividades lúdicas como estratégia metodológica de ensino, ele está atuando de maneira a incentivar a criança na busca do conhecimento, assim “[...] lhes possibilitando construir saberes, fazer amigos, aprender a cuidar de si e a conhecer suas próprias preferências e características” (BRASIL, 2009, p. 14).

Ressaltando a importância do lúdico como ferramenta e estratégia de aprendizagem, Antunes (2009) argumenta que através do brincar, a criança aprende, pois, de acordo com o autor:

Não existe brincadeira sem aprendizagem: por tudo que se conhece hoje sobre a mente infantil, não mais se duvida que é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Jamais se brinca sem aprender (ANTUNES, 2009, p. 31).

Por assim ser, é notório por meio de tantos estudos que o lúdico, quando proposto com a finalidade de aprendizagem, é o elo que liga o prazer em aprender e a necessidade de aprendizagem para que assim a criança possa, por meio de estímulos, alcançar o que realmente necessita para despertar o conhecimento. Vygotsky (2001) contribui afirmando que “[...] as teorias que ignoram o fato de que o brinquedo preenche necessidades da criança, nada mais são do que uma intelectualização pedante da atividade de brincar” (VYGOTSKY, 2001, p. 105).

Diante do exposto, torna-se relevante o papel exercido pelo ato de brincar na vida da criança, pois o brincar estimula e promove o desenvolvimento, duradouro ao longo da vida, relacionado aos sonhos e pensamentos, criando condições para o encantamento e, ao mesmo tempo, a aprendizagem.

Ou seja, o ato de brincar, no contexto educacional, deve ser proposto pelo professor como método de ensino, utilizado para desenvolver habilidades e competências, estimulando o



pensamento e o aprendizado que se abre para atender as necessidades das crianças. Canda (2004, p. 128), argumenta que: “Uma possibilidade de conduzir as práticas educativas de maneira que o ensinar e o aprender se tornem ações interligadas é a ludicidade, aspecto fundamental ao desenvolvimento integral do ser humano [...]”.

Refletindo assim, sobre o contexto aqui abordado, Santos (2001, p. 15) contribui argumentado que: “A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado na concepção de educação para além da instrução”.

Portanto, as práticas pedagógicas docentes devem ser propostas como mediadoras do conhecimento e desenvolvimento da criança, apropriando-se do lúdico como uma estratégia pontual que vivenciada, torna-se um importante instrumento na qualidade da aprendizagem.

4 SÍNTESE DOS RESULTADOS: APRESENTAÇÃO DOS DADOS PRODUZIDOS

A síntese e os resultados dos dados gerados incluem esclarecimentos importantes para dar continuidade ao estudo aqui proposto, relacionando fundamentos teóricos e o conhecimento obtido por meio dos questionamentos realizados através do que foi pesquisado.

Todos os dados produzidos nesta pesquisa foram analisados através da aplicação do instrumento questionário, aplicado a 06 (seis) professoras, às quais nos reportamos como participantes da pesquisa, na cidade de Jauru-MT, em especial na Escola Municipal Lourdes Maria de Lima.

Dentre os questionamentos realizados a fim de entendimento sobre o tema da pesquisa, foi levantada a questão sobre o nível de conhecimento das participantes em relação ao lúdico no processo de aprendizagem das crianças. Os resultados estão apresentados no Quadro 1.

Quadro 1 - Nível de conhecimento das professoras em relação ao lúdico no processo de aprendizagem

Categories	Nº de Prof.	Nenhuma	Pouca	Indiferente	Boa	Muito Boa
QT1	06	00	00	00	03	03

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Diante dos resultados obtidos e apresentados, observa-se que 03 (três) participantes reportadas como LM1, LM2 e LM6 apontaram ser bom o conhecimento em relação ao lúdico e 03 (três), LM3, LM4 e LM5 disseram ser muito bom. Observa-se assim, que todas as 06 (seis) participantes possuem conhecimento sobre o lúdico e sua importância no que diz respeito ao processo de aprendizagem em que a criança está inserida.



Desta forma, torna-se evidente que todo o conhecimento em relação ao lúdico por parte das participantes é o primeiro passo para a inserção e contribuição no desenvolvimento, afetivo, cognitivo e intelectual da criança. Assim, atividades lúdicas são precisas e necessárias quando se tem conhecimento do que está sendo proposto, cujo intuito é conceder aprendizagem significativa mediando conhecimento por meio do brincar.

Torna-se claro então que “[...] é preciso que o professor tenha consciência de que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento em uma atividade espontânea e imaginativa” (BRASIL, 1998, p.29).

Lopes (2006) acrescenta ainda que o brincar é uma das atividades fundamentais para a aprendizagem da criança, pois cria-se possibilidades de desenvolver a imaginação e capacidades importantes, socializando, desde muito cedo, por intermédio da interação e da experimentação, respeitando as regras existentes que compõem uma sociedade.

Vygotsky (1984, p. 21), contribui ainda quando explica que:

O brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. Compreendendo assim que o ato de brincar permite que aconteça a aprendizagem, o brincar é essencial para o desenvolvimento do corpo e da mente.

O ato de brincar, quando explicado detalhadamente e associado ao planejamento dos procedimentos de ensino a serem realizados, contribui de forma positiva. As ideias são formadas a partir da construção do conhecimento para desenvolver fatores que garantam a segurança emocional, física e crescimento mental das crianças.

Dando prosseguimento à pesquisa, outro questionamento foi pontuado quando perguntamos às participantes: Quais contribuições o brincar traz para o processo de ensino e aprendizagem da criança? Foi obtido o seguinte resultado, como demonstrado no Quadro 2.

Quadro 2 - Contribuições do lúdico no processo ensino e aprendizagem

Categorias	Nº de Prof.	Muito Pouco	Pouco	Médio	Muito	Bastante
QT1	06	00	00	00	02	04

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

No que diz respeito aos resultados dessa indagação, observa-se que a maior parte das participantes, ou seja 04 (quatro) professoras classificadas como LM2, LM3, LM4 e LM5, identificaram como “bastante” as contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem da criança e 02 (duas) participantes, LM1 e LM6 consideraram como “muito” as contribuições do lúdico, ou seja, mais uma vez as 06 (seis) participantes deste estudo apontaram



o lúdico como fator contribuinte para a melhoria dos processos educativos, a fim de propiciar aprendizagem significativa e efetiva, aumentando assim as competências cognitivas das crianças no contexto educacional.

Nesse sentido, podemos chegar ao entendimento de que, com as respostas recebidas, as atividades lúdicas devem ser inseridas na práxis pedagógica, no sentido de enriquecer e ampliar o clima cognitivo e emocional do processo de aprendizagem e formação social das crianças. Como menciona Lima (1994):

[...] o desenvolvimento infantil depende do lúdico, a criança precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.... Portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de lazer para a criança... A criança aprende a melhorar brincando, e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades, predominantemente, lúdicas [...] (LIMA, 1994, p. 33).

Nesse sentido, nos reportando à indagação feita, pode-se perceber que o objetivo proposto dessa questão científica foi alcançado, pois se o professor utiliza o lúdico como estratégia de ensino e reconhece as contribuições deste, facilita o desenvolvimento da aprendizagem e permite que a criança aprenda de maneira a instigar sua criatividade e conseqüentemente testar novas habilidades. Leal (2011, p.13) argumenta ainda que atividades por meio da ludicidade favorece a “aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento”.

Dando continuidade ao estudo aqui proposto, eis que mais uma indagação é realizada quando se questiona: Quais dificuldades e desafios são encontrados pelas professoras quando o lúdico é inserido no cotidiano da sala de aula? Como demonstrado no Quadro 3, os resultados foram:

Quadro 3 - Dificuldades e desafios para inserção do lúdico no cotidiano da sala de aula

Categorias	Nº de Prof.	Nunca	Raramente	Às vezes	Com frequência	Sempre
QTI	06	01	03	02	00	00

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Analisando criteriosamente todas as respostas obtidas, pode-se perceber que 03 (três) participantes LM2, LM3 e LM6 disseram que raramente possuem dificuldades, encontrando poucos desafios para se trabalhar o lúdico no processo de aprendizagem da criança. Outras 02 (duas) participantes LM1 e LM5 admitiram que às vezes, encontram dificuldades em inserir o lúdico em suas práxis pedagógicas, e 01 (uma), caracterizada como LM4, respondeu afirmando



que nunca teve nenhuma dificuldade em trabalhar atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem da criança.

Desta forma, mesmo em alguns momentos pontuais em que as participantes demonstram encontrar dificuldades em trabalhar atividades lúdicas no cotidiano do contexto escolar, ainda assim, como observado nas respostas anteriores, percebe-se o nível de conhecimento das professoras sobre o lúdico e a importância de superar os desafios, propondo sempre atividades lúdicas como estratégia inovadora de ensino.

Segundo os princípios de Ribeiro (2013):

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO 2013, p. 1).

A todo momento deste estudo temos observado que as participantes possuem compreensão sobre a eficiência da ludicidade no processo de desenvolvimento da criança. Por assim ser, torna-se relevante o papel promissor do professor ao proporcionar conhecimento por meio do brincar, pois é através das brincadeiras e jogos que a criança concretiza o que de fato necessita para o alcance das suas habilidades.

Desse modo, o professor necessita “[...] que amplie e fortaleça seus conhecimentos sobre o ser humano nos primeiros anos de vida, sobre suas capacidades, suas possibilidades e suas necessidades” (SILVA, 2016, p. 74). As atividades lúdicas devem ser notadas como estratégias metodológicas de ensino, na busca de proporcionar saberes que contemplem o desenvolvimento intelectual, emocional e cognitivo da criança.

Portanto, Moyles (2002) reforça que todo professor ao analisar suas práticas, pode registrar seus avanços com possibilidades de refletir suas ações e reelaborá-las com o objetivo de melhoria para que assim, supere os desafios e obstáculos encontrados.

Prosseguindo com este estudo, mais uma relevante indagação foi pontuada, sendo: As professoras têm apoio da equipe gestora quando inserem a ludicidade como estratégia de ensino no contexto do espaço escolar? A resposta para essa interrogante, está estruturada no Quadro 4.

Quadro 4 - As professoras têm apoio da gestão quando inserem a ludicidade como estratégia de ensino?

Categorias	Nº de Prof.	Nunca	Raramente	Às vezes	Com frequência	Sempre
QT1	06	00	00	00	01	05

Fonte: Dados da pesquisa (2021).



Como analisado, 05 (cinco) participantes responderam que sempre têm apoio da equipe gestora quando propõem a inserção das atividades lúdicas no contexto das aulas, sendo as participantes identificadas, LM1, LM2, LM3, LM4 e LM5, e apenas 01 (uma) participante identificada como LM6 respondeu que, “com frequência”, tem apoio quando em suas aulas o lúdico é proposto.

Observa-se desse modo, a compreensão da equipe gestora, em relação à importância de inserir o lúdico enquanto estratégia metodológica de ensino, possibilitando a criança a aprender por meio dos jogos e das brincadeiras, fazendo do espaço escolar, algo mais atrativo e prazeroso.

Assim, torna-se imprescindível o apoio e o papel da equipe gestora, enquanto fonte de auxílio para os professores se sentirem seguros para percorrerem os diversos caminhos e superar os desafios encontrados, possibilitando autonomia para mediar o conhecimento através de metodologias conceituadas. Como estabelecido na BNCC, visando a garantia dos direitos de aprendizagem, o brincar configura-se:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 38).

Nos reportando ainda sobre a indagação realizada, os dados apontam que a equipe gestora cumpre com o seu papel, o de caminhar ao lado do professor, auxiliando sempre e motivando-o na busca de melhoria por uma educação eficiente, apropriando-se de estímulos que facilitem enriquecer com metodologias apropriadas, novas abordagens de aprendizagem. Devendo, o lúdico se fazer presente no cotidiano da sala de aula, percebendo, na importância das brincadeiras, novas dimensões que propiciem o desenvolvimento dos diferentes aspectos da vida da criança, aspectos estes que estão atrelados ao ato do brincar.

Por ser assim, à medida em que os dados foram analisados, pôde-se estabelecer um paralelo entre o tema aqui abordado e a relevância das questões científicas pontuadas nesta pesquisa, cujo objetivo foi compreender a importância das práticas docentes e a relevância do lúdico como estratégia transformadora no processo de aprendizagem.

Nóvoa (2009, p. 18) contribui reforçando que “É importante assegurar que a riqueza e a complexidade do ensino se tornem visíveis, do ponto de vista profissional e científico, adquirindo um estatuto idêntico a outros campos de trabalho acadêmico e criativo”.



Portanto, durante todo o processo de análise de dados produzidos, surgiram conhecimentos significativos sobre as práticas pedagógicas, abordando a ludicidade e sua relevância na aplicabilidade do contexto da sala de aula.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O referido estudo trouxe uma abordagem significativa, possibilitando alcançar o objetivo proposto, enfatizando a importância do lúdico como estratégia metodológica no contexto das práticas pedagógicas.

Este estudo perpassou por diversos caminhos, desde o levantamento realizado do referencial bibliográfico sobre o tema, formulação do instrumento de pesquisa e construção e análise de dados produzidos, os quais nos possibilitaram obter conhecimento sobre o lúdico e como é reconhecido e praticado na vivência do ambiente escolar, enfatizando tais práticas no contexto escolar Municipal Lourdes Maria de Lima, localizada na cidade de Jauru-MT.

Neste propósito, foi possível identificar as contribuições das práticas pedagógicas no processo de construção do conhecimento, além de analisar, investigar e discutir as influências e concepções do lúdico como estratégia metodológica de ensino a ser aplicada no decorrer das aulas no ambiente escolar.

Assim, diante de todos os conhecimentos obtidos e das orientações teóricas que contribuíram com este estudo, pode-se chegar ao entendimento e à consideração de que o que foi proposto foi alcançado e que, ao professor, é fundamental ter a sensibilidade do seu papel frente ao processo de ensino e aprendizagem em que a criança está inserida, sendo ele mediador de todo o processo de desenvolvimento.

Desse modo, sabendo que a ludicidade é uma ferramenta eficiente para o desenvolvimento da criança, como já apontado por grandes teóricos, a análise dos dados desta pesquisa coaduna as teorias investigativas de grandes pensadores, os quais nos apresentam conceitos extremamente importantes, detentores de princípios que norteiam os processos educacionais eficientes, pois a criança, por meio das brincadeiras, assimila com maior facilidade, adaptando-se de forma natural à realidade em que está inserida e desta forma, assimilando de forma prazerosa e encantadora.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Guido. **O professor que não Ensina**. São Paulo: Summus, 1986.



ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: Teorias e Práticas**. Volume 1 – Reflexões e fundamentos. 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

ANTUNES, Celso. **Educação Infantil: prioridade imprescindível**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Tradução Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.

BEHRENS, Marilda Aparecida. **Formação continuada de professores e a prática pedagógica**. Curitiba: Champagnat, 1996.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Conhecimento de Mundo**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular- 3ª versão**. MEC, SEB, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCCpublicacao.pdf>.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CANDA, Cilene Nascimento. **Aprender e brincar é só começar**. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e ludicidade**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, p. 123-140, 2004.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN Pedro Alcino. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Antônio Carlos Gil. - 4. ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

IBGE/GOV, **Cidades e Estados**, 2020. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/mt/jauru.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

LEAL, Florência de Lima. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Universidade Federal do Piauí – UFPI. Picos: Piauí, 2011.



LIMA, Lucineide Ribas Leite. **O espaço do saber ludo-sensível na prática pedagógica de estagiárias de educação infantil**. Dissertação (mestrado em educação). Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 1994.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.
MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 5ª Ed. São Paulo. Editora Atlas S.A., 2003.

MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de marketing**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2001.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MEDEIROS, João Bosco. **Redação científica: prática de fichamentos, resumos, resenhas**. 13ª ed. – São Paulo: Atlas, 2019.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). et al. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**/ Suely Ferreira Deslandes, Otavio Cruz Neto, Romeu Gomes, Maria Cecília DE Souza Minayo (organizadora). – Petrópolis, RJ: Editora: Vozes, 21ª Edição, 2002.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**/ Janet R. Moyles; trad. Maria Adriana Veronese. – Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

NÓVOA. Antônio. **Professores imagens do futuro presente**/Educa, fora de coleção. Instituto de Educação, Universidade de Lisboa-Alameda da Universidade. Relgráficas artes gráficas Ltda.,Benedita. Lisboa, 2009.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani César de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**/ Cleber Cristiano Prodanov, Ernani César de Freitas. – 2, Ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SILVA, Isabel de Oliveira e. **Docência na educação infantil: contextos e práticas**. In: **Ser docente na educação infantil: entre o ensinar e o aprender**/ Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. – 1. Ed.- Brasília: MEC/SEB, 2016. p. 128. – (Coleção Leitura e escrita na educação infantil; v. 2).

TARDIF, Maurice. **O Trabalho Docente, a Pedagogia e o Ensino**, Petrópolis: Vozes, 2003.

VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.



VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **Construção do pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.