

## **A REPERCUSSÃO DA LUDICIDADE NO DESEMPENHO DOS ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Antonia Lélia dos Santos de Lima<sup>1</sup>  
Ilaneide Marques Souto Bezerra<sup>2</sup>

### **RESUMO**

Este artigo trata da repercussão da ludicidade no desempenho dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. O mesmo, objetivou analisar as práticas lúdicas que favorecem o desenvolvimento das crianças e estimulam o interesse no processo de aprendizagem. A ludicidade é vista hoje como uma ferramenta de engrenagem primordial no processo de ensino aprendizagem no âmbito das intuições escolares. Atualmente, embora muitos professores vejam de forma diferente, o trabalho com o lúdico é indispensável no meio educacional, uma vez que as crianças aprendem brincando e brincando são felizes. O brincar por si só é uma ferramenta que transmite alegria, diversão, entretenimento, práticas de emoções e de construção do conhecimento, além de fazer com que a criança aprenda não só com o professor, mas também através da interação com outras crianças. A metodologia utilizada foi qualitativa, de cunho bibliográfico, complementada por uma pesquisa de campo realizada com professores do Município de Morrinhos-CE, onde se utilizou como método observação e questionário aberto. Diante dos resultados encontrados, observou-se que a ludicidade traz benefícios extremamente positivos no desempenho dos alunos, por aprimorar a atenção, imaginação, interação, memória, dentre outras. E ainda desenvolve determinadas competências relacionadas à interação, consequentemente faz com que a criança se sinta motivada para aprender de forma prazerosa e assim, evoluir no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino, Aprendizagem, Ludicidade, Brincadeiras, Práticas Lúdicas.

### **INTRODUÇÃO**

Observa-se que a ludicidade na sala de aula é uma das principais ferramentas metodológicas que pode ser utilizadas pelos professores para facilitar o processo de ensino aprendizagem, seja de crianças, jovens ou até mesmo de adultos. Uma prática lúdica é capaz

---

<sup>1</sup> Licenciada em Matemática pela Universidade Estadual do Ceará - UECE. Licenciada em Pedagogia pelo Plano Nacional de Formação para Professores – PARFOR - Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA.

<sup>2</sup> Pedagoga pela Universidade Estadual do Ceará. Especialista em Psicopedagogia (INTA), Gestão Escolar (UVA) e Atendimento Educacional Especializado (INTA). Professora Formadora II do PARFOR pela Universidade Estadual do Ceará – UVA.

de possibilitar uma grande interação entre os indivíduos, de forma que o indivíduo haja com maior desenvoltura, proporcionando momentos de satisfação e divertimento, aprendendo sempre novas coisas com cada experiência vivenciada.

O presente artigo aborda um estudo sobre a repercussão da ludicidade no desempenho dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, tendo os professores do Município de Morrinhos – CE, como sujeitos dessa pesquisa. Nesse sentido objetivou-se analisar as práticas lúdicas, que favorecem o desenvolvimento das crianças e estimulam o interesse no processo de aprendizagem.

A análise procurou compreender os aspectos conceituais de ludicidade, por educadores. Então, buscou-se verificar em meio às atividades realizadas, avanços e dificuldades na aprendizagem dos alunos, desta maneira poder pontuar as diferentes abordagens lúdicas trabalhadas pelos professores dos anos iniciais.

Ressalta-se que esta temática é relevante por levantar reflexões pertinentes a prática de docentes que trabalham com o público dos anos iniciais, onde se percebeu que o brincar desenvolve na criança desde cedo à identidade e autonomia, desenvolvendo também algumas capacidades de suma importância, como: atenção, imaginação, interação, memória, dentre outras. E ainda aprimora determinadas competências de socialização através da interação, da utilização de regras e realização de alguns trabalhos assumindo alguns papéis na sociedade.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (BRASIL, 2007).

Nessa perspectiva, quando o lúdico é utilizado através de jogos, brincadeiras, dramatizações, contações de histórias e manifestações artísticas, a criança tende a aprender melhor e sua participação flui de forma espontânea.

## **METODOLOGIA**

Tendo como base as leituras pertencentes ao assunto sugerido e das investigações constituídas por meio da problematização, foi dada prioridade a uma pesquisa de maneira qualitativa, desta forma, é preciso que haja uma preocupação maior nos saberes da sociedade, pois, possuem uma real situação que não se pode quantificar, é necessário que se tenha um trabalho com valores, princípios morais e um mundo significativo. Portanto, o mesmo permite trabalhar com os sentimentos e falas dos envolvidos no estudo, nesse sentido, de acordo com o pensamento de Minayo (1994):

A pesquisa qualificativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não se pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 1994, p.21 e 22 apud ROCHA, 2014, p. 19).

Nessa perspectiva, o início desse trabalho se deu através de uma análise bibliográfica, por meio de livros, artigos, revistas, etc. Logo após, realizou-se uma pesquisa de campo em uma Escola Pública da Rede Municipal de Morrinhos-CE, tendo como foco principal a verificação das práticas lúdicas que favorecem o desenvolvimento das crianças e estimula o interesse no processo de aprendizagem dos alunos dos anos iniciais.

Para a busca das informações desejadas, foram realizadas algumas visitas à citada Escola e um contato direto com os indivíduos investigados. Foram realizados alguns questionamentos aos professores de 1º ao 5º ano. Para manter o anonimato dos entrevistados não foi mencionada durante a exposição dos dados, nenhuma identificação dos mesmos.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A ludicidade é uma ação que desenvolve na criança um potencial favorável para o desenvolvimento psicológico, social, emocional e cognitivo e a medida que essa criança se desenvolve socialmente, a forma como é trabalhada na sala de aula, torna-se mais eficaz o processo de ensino e aprendizagem, pois o lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão e faz com que o aprendizado das crianças se torne mais atrativo e dinâmico no cotidiano da sala de aula.

Sabe-se que o brincar sempre esteve presente em todos os tempos da humanidade, até os dias da atualidade. Conforme o contexto histórico, o lúdico sempre foi algo vivenciado com muita naturalidade e uma maneira prática de caráter educativo para o desenvolvimento do ser humano.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (Brasil, 1998a, p.13), um dos princípios que devem sustentar a qualidade das experiências oferecidas às crianças, considerando-se suas especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas, "[...] é o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação social". Em outras palavras, o lúdico é colocado em uma posição de valor

(princípio norteador) quando se trata da educação da criança. É tratado como comportamento natural da criança em desenvolvimento. Nesses termos ele é valorizado naquilo que ele pode contribuir para a evolução da criança.

Toda criança deve ser respeitada e trabalhada com mais ênfase, tendo seus direitos vigorados segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei de 9.394, promulgada em Dezembro de 1996. Para que a criança tenha um bom desempenho nos anos iniciais do ensino fundamental, é necessário ter uma boa base, começando na Educação Infantil. Pois, quando se é trabalhada bem na educação infantil, provavelmente, a criança tem grande chance de chegar ao 2º ano sabendo ler e escrever. Mas, para isso acontecer, é preciso do esforço do professor, pois o mesmo deve ser motivador, levando para sala de aula, sempre algo novo, pois, criança gosta de novidade, melhorando seu método de ensino, trabalhando com materiais concretos, onde o foco principal seja a aprendizagem das crianças, utilizando sempre o lúdico.

Corroborando com essa idéia, Kishimoto (1994) aponta que, se aprende melhor quando se utiliza a ludicidade. Quando a criança se sente mais motivada para estudar, cria gosto pela escola, aprende com grande facilidade. Ressalta-se que existem aqueles alunos que demoram um pouco mais para desenvolver o processo de aprendizagem, então, é essencial buscar novas técnicas de ensino para se utilizar de acordo com a realidade de cada educando. É por isso que o docente deve está dia após dia aprimorando seus conhecimentos para saber lidar com as situações do cotidiano escolar, sendo ele o mediador de conhecimentos, aquela pessoa em que a criança deposita toda sua confiança, se espelha nos seus exemplos de vida.

A criança aprende com o meio, seja em casa, com a família, na escola ou até mesmo em outros lugares. A vivência sempre traz os pontos positivos e negativos, dependendo da maneira como é repassada, mesmo usando o lúdico tem crianças que não conseguem avançar, devido seu raciocínio ser bastante lento. Por isso, é necessária a formação continuada dos professores, para que consigam realizar aulas prazerosas e atrativas, com o intuito de favorecer a aprendizagem das crianças na idade adequada.

Diante desse contexto, o Ministério da Educação e do Desporto elaborou e publicou, em 1998, um documento que apresenta diretrizes pedagógicas para a educação infantil: trata-se do Referencial Curricular para a Educação Infantil (RCNEI), que: [...] constitui-se em um conjunto de referências e orientações pedagógicas que visam a contribuir com a implantação ou implementação de práticas educativas de qualidade que possam promover e ampliar as condições necessárias para o exercício da cidadania das crianças brasileiras. (Brasil, 1998a, p. 13).

Esta posição observada no RCNEI representa uma concepção de infância que vem se construindo ao longo da história da humanidade, que reconhece no lúdico uma atividade própria da criança. Vejamos o que diz o referido documento sobre a criança:

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhes são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos. No processo de construção do conhecimento, as crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a capacidade que possuem de terem idéias e hipóteses originais sobre aquilo que buscam desvendar. Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e como meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. (BRASIL, 1998<sup>a</sup>, p. 21- 22 apud ALVES, 2009, p. 50).

O lúdico é apresentado como recurso da criança para se comunicar, para se relacionar com o próximo, para compreender a si mesma e as “coisas” que ocorrem a sua volta de modo a contribuir com o processo de desenvolvimento.

De acordo com D’Ávila (2006 apud Lima e Marques, 2017), a palavra lúdico, evidencia a idéia de prazer que consiste no que se faz, sendo que tem ganhado um espaço muito importante entre profissionais de várias áreas, por sua relação com a realidade sócio-econômica, política e cultural, que definem o mundo contemporâneo.

O lúdico como estratégia de ensino, pode ser um grande aliado na aprendizagem dos alunos da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, que é uma fase na qual as crianças movimentam-se intensamente, buscando desvendar o mundo que as cerca. São práticas que estão associadas a jogos, brincadeiras, interesse, prazer, e ajudam a desenvolver a criatividade e proporcionam o bem estar dos alunos.

O professor que prima pelo lúdico é aquele capaz de acolher as produções diversas da criança e reconhecer nelas sua íntima ligação com o aprender. Por meio do jogo compartilhado, acolhe as fantasias, provocando o despertar da criatividade e do desejo de saber.

Não se trata simplesmente de sugerir uma brincadeira ou deixar que as crianças brinquem livremente, mas de “brincar com”, de compartilhar com as crianças suas produções – brinquedos, personagens, enredos - de instigar a curiosidade da criança, de seduzi-la a descobrir e descobrir-se, a criar e a criar-se, enfim, de facilitar o desejo de conhecer, o que

implica conhecer-se. Ao compartilhar as brincadeiras, o professor compartilha também as fantasias colocadas em cenas pelas crianças, sem contar suas próprias fantasias infantis. (ALVES, 2009).

O educador lúdico deve ser um profissional preparado para atuar na área, compartilhar com as crianças tudo que for necessário para o seu desenvolvimento, dando todo o suporte para que as mesmas possam se sentir inseridas num ambiente acolhedor e alfabetizador. Todo o conteúdo trabalhado na sala de aula deve está focado no avanço da aprendizagem e desenvolvimento dos educandos. E assim, as brincadeiras fazem parte do contexto escolar, e precisam ser bem planejadas, como qualquer outra atividade, com objetivos e metodologia direcionada.

A relação professor/ aluno x aluno/ professor é imprescindível para o progresso das crianças, tanto em termos de aprendizagens, como aspectos relacionados a fatores emocionais, sociais, psicológicos, enfim, é fundamental que se tenha uma relação amigável para que sejam alcançadas as metas essenciais propostas pela instituição de ensino, incluindo também as regras de sala de aula que são indispensáveis para a formação do ser humano.

Para se ter uma educação de qualidade, é preciso que os pais estejam um pouco mais presente na vida escolar de seus filhos, pois, quando os filhos percebem que os pais se preocupam com a aprendizagem deles, com certeza, o avanço no conhecimento vai fluir rapidamente.

Percebe-se comumente nas instituições de ensino, que o filho quando é acompanhado pelos pais, cria mais interesse, tem melhor desempenho do que o filho que não tem acompanhamento em casa. Família e Escola precisam estar de mãos dadas para o fortalecimento e crescimento no ensino das crianças.

Sabe-se que o educador deve está preparado para vivenciar e compreender diversas situações no cotidiano com as crianças, amparar seus desejos, anseios, medos, frustrações, etc, como forma de favorecer o progresso das mesmas, expandindo o interesse para que seu intelectual desenvolva com mais efetividade.

As práticas lúdicas podem levar à aula momentos de alegria, felicidade, diversão, independente da etapa de vida que a pessoa tenha no momento, complementando a rotina escolar diária uma levidão e fazendo com que o aluno absorva melhor tudo o que lhes é ensinado, de maneira mais relevante.

Ressalta-se que o professor não apenas ensina, mas também aprende com seus alunos. É importante, nessa perspectiva, que o professor faça com que a criança perceba que não está apenas brincando na sala de aula, mas que está adquirindo novos conhecimentos. Uma aula

lúdica, não significa que a criança passe o tempo todo brincando sem objetivos, pois tudo que o professor levar para sala de aula deve ser significativo para o aluno, mesmo que seja uma simples brincadeira, a criança sempre vai aprender algo e tudo deve ser planejado com antecedência.

Por meio de trabalhos lúdicos realizados em equipes é relevante orientar as crianças a desenvolverem certas atitudes, como: compartilhar, repartir, respeitar as regras propostas para determinado exercício, exercer a interação. O docente deve realizar aulas, fazendo com que toda a turma participe.

Nos primeiros anos de escola é de grande relevância esclarecer que cada indivíduo é único, com múltiplas criações lógicas e grandes significações. É nesta fase, em que o educando entra no estágio das operações concretas, período em que a criança age sobre o mundo concreto, real e visível. Etapa que surge o declínio do egocentrismo, ou seja, perda do egoísmo, não pensar só em si, ter mais amor pelo próximo, sendo assim substituído pelo pensamento operatório (envolvendo uma série de informações externas à criança). Também neste período surgem os processos de pensamento lógico, limitados, sendo capazes de serializar, ordenar e agrupar coisas em classes, com base em características comuns.. (PIAGET, 2012).

Portanto, para que uma aula se torne significativa, as práticas lúdicas são de fundamental magnitude, porque o docente além de ensinar, também aprende com o aluno tudo que construiu até o momento.

Vygotsky (Apud Baquero, 2000) indica a relevância de brinquedos para a criação da situação imaginária. As experiências são extremamente importantes em nossas vidas. Todo o acervo de brincadeiras constituirá o banco de dados de imagens utilizados em nossas interações. Dispor de tais imagens é de fundamental relevância para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos, comunica-se com seus pares; se expressa através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

De acordo com o artigo “A importância do lúdico em sala de aula,” da autora: Eleana Margarete Roloff<sup>3</sup>, com o passar dos anos, os alunos crescem. Quando chegam ao quinto ano, na fase dos dez ou onze anos de idade, na pré-adolescência, as práticas lúdicas precisam passar por alguma mudança. As aulas lúdicas necessitam de um direcionamento voltado para

---

<sup>3</sup> (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil)

sanar as dificuldades dos discentes, procurando buscar uma aproximação entre a instituição de ensino e o ambiente em que o estudante está inserido.

É essencial que o docente esteja sempre em alerta a tudo que acontece na sala de aula e procure se aproximar mais do seu aluno, interagindo de maneira positiva e mediadora, através de atividades que conduzam o assunto e proporcionem a socialização. Sobretudo porque o lúdico, através do brincar, é mais perigoso nesta etapa de vida, devido os alunos terem aptidões motoras muito mais avançadas e o “brincar forte” passa a ser realizado nas aulas, nos recreios, nos pátios, através de brincadeiras, muitas vezes, até agressivas, buscando experimentar o corpo a todo o momento.

Segundo Roloff (s.d), as aulas lúdicas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos. Se o professor apenas “brincar“ sem objetivos traçados, possivelmente perderá o rumo da aula.

O corpo e o aprendizado intelectual fazem parte de um todo, através do qual o aluno irá compreender o meio, trocar informações e adquirir experiências. As brincadeiras em sala de aula devem servir como orientação para posturas comportamentais, por exemplo. Brinca-se ensinando valores e, após, usa-se este momento mais tranquilo para explicar o conteúdo que será estudado na aula e a relação disto com a brincadeira. O aluno vai relacionando, montando esquemas, formando seus próprios arquivos, que à medida que se desenvolvem, tornam-se mais generalizados e mais maduros. O professor deve ainda, provocar o aluno a pensar, criar situações para interação, solicitar que ele acompanhe a construção do conhecimento com uma aula lúdica, porém o mais próximo possível da sua realidade, porque assim ficará mais fácil para este estudante identificar, investigar e resolver o problema.

Pode parecer contraditório, mas é através do lúdico (brincar) e da realidade (razão) que o professor pode construir situações de problematização que serão desencadeadoras de conhecimentos. Não se podem elaborar respostas para o aluno, mas deve colaborar para que isto aconteça dentro do sujeito aprendente, criando um ambiente interativo, de respeito mútuo e confiança, onde toda dúvida é importante e nenhuma pergunta é ignorada. Em aulas lúdicas, podem-se trabalhar questões atuais, como o bullying (palavra do inglês que pode ser traduzida por “intimidar” ou “amedrontar”), em qualquer série. No meio da aula, um fala mal, o outro chora e o resto cai na risada. Mesmo quando parece brincadeira, a agressão é séria (SANTOMAURO. 2010).

O brincar deve ser aceito como um método que possa mediar o processo de ensino aprendizagem, deixando-o mais fácil. O divertimento incrementa a dinâmica das relações



sociais na sala de aula. Proporciona um revigoramento na relação entre a pessoa que instrui e a que estuda.

Para confrontar os dados teóricos apresentados acima, foi indagado aos docentes o conceito de ludicidade, todos definiram com bastante clareza o que realmente entendem sobre o assunto. Os educadores investigados conceituam o termo ludicidade como uma prática inovadora que permite ao educando aprender de forma prazerosa, principalmente, os conteúdos mais difíceis; como uma maneira primordial de despertar o interesse pelo conhecimento de algo novo, instruído pelo professor. É ainda um jeito diferente de se trabalhar para que as aulas não se tornem monótonas e repetitivas.

Nesse sentido, quando se fala em trabalhar o lúdico na sala de aula, o que sempre vem em mente do professor é realizar algo diversificado, diferente na aula, ser mais criativo e não ser aquele profissional acomodado, que não muda seu método de ensino, fica sempre repetindo o mesmo, hoje em dia, tudo está mudado e os educadores se adequando a essas mudanças, se capacitando cada vez mais para proporcionar aulas mais dinâmicas.

Diante das respostas dos professores investigados sobre o termo ludicidade, foi constatado que é de extrema relevância se trabalhar com o lúdico por acreditar que não está somente decorando conceitos e depois esquecer ou aprender a ler mecanicamente, sem compreender o que está sendo estudado, pois a criança adquire e constrói o saber, brincando.

Neste contexto, entende-se que a ludicidade é uma ferramenta fundamental para estimular a construção do conhecimento humano. É uma oportunidade de se trabalhar de maneira diversificada para que haja maior probabilidade no contato com o concreto e desenvolvimento na aprendizagem.

As atividades lúdicas desenvolvem na criança a capacidade de assimilar cada conteúdo com maior desenvoltura, tornando-a mais criativa, com aprendizado significativo.

De acordo com Freire (1997, apud Rocha, 2014, p.26), “a criança é uma especialista em brinquedo, mais até que a própria professora. Não uma especialista em teorizar sobre o brinquedo, mas em brincar”. Desse modo, há momentos variados da atividade da criança na escola em que o gozo e o prazer são móveis da atividade lúdica, e o jogo (espontâneo ou dirigido) é só ludicidade mesmo; isso significa, então, que há trabalho (prazeroso) e jogo na escola, tendo ambos aspectos distintos. A criança vê o adulto como modelo, tudo que ela observa, aprende com grande habilidade, até mais rápido do que o adulto.

Baseado na indagação feita sobre a utilização diária de atividades lúdicas, todos responderam que trabalham sempre que possível, de acordo com a rotina proposta pela Secretaria Municipal de Educação, pois é uma forma de aprendizagem e interação entre as

crianças. O ensino constante com o lúdico torna a aula mais prazerosa, possibilitando melhor aprendizagem. De acordo com as vivências dos docentes investigados, os mesmos usam em suas práticas lúdicas: caça-palavras, músicas, tabuada em forma de gincana, quebra-cabeça, jogos educativos, cartazes, ditado com imagens, manipuláveis contemplando a matemática e o português, contação de histórias, jogos de perguntas e respostas, dança como o zumba na aula de educação física, textos atrativos, cartazes, teatro relacionado ao tema, buscam sempre modificar a aula de modo que o aluno busque uma melhor compreensão sobre o conteúdo aplicado.

Em relação ao impacto das atividades lúdicas no desempenho dos alunos, deu pra perceber por meio das respostas dos docentes que as crianças desenvolvem seu lado social, assimilam o conceito de companheirismo, passam a aceitar melhor no momento em que estão numa competição de jogo ou brincadeira, respeitando a opinião do outro, interagem mais, participam de forma ativa, além de fazer com que o aluno seja incluso em todas as atividades, para que o mesmo não se sinta excluído, mesmo sabendo que todos os discentes têm habilidades diferentes. Nesse sentido a ludicidade é muito positiva para o desempenho dos alunos na escola, pois contribui de forma efetiva no aprendizado.

Portanto, quando se trabalha algo que o aluno possa vivenciar, tocar e ver, facilita no entendimento de qualquer que seja o conteúdo ministrado. O simples fato de chamar o aluno na lousa para resolver qualquer atividade, por exemplo, faz com que o aluno desperte sua vontade de aprender. Quando a criança aprende com material concreto, facilitará para as séries seguintes e a aprendizagem se torna bem mais satisfatória.

O lúdico é sem dúvidas um grande responsável no desempenho dos aprendentes, e diante do que foi percebido nessa pesquisa compreende-se que atividades envolvendo a ludicidade desperta na criança o desejo de aprender, a curiosidade pelo objeto do conhecimento.

## **CONCLUSÃO**

A análise da temática discutida nesse artigo procurou compreender os aspectos conceituais de ludicidade, buscando analisar as práticas lúdicas que favorecem o desenvolvimento das crianças e estimulam o interesse no processo de aprendizagem. Buscou-se também verificar em meio às atividades realizadas, a repercussão da ludicidade na aprendizagem dos alunos dos anos iniciais.

Verificou-se que a ludicidade é sem dúvida um benefício propício para o desenvolvimento das crianças e para a uma efetiva aprendizagem nos anos iniciais, pois, a mesma promove atividades que favorecem os aspectos físicos, motores, sociais, cognitivos e afetivos.

É relevante enfatizar que quando se trabalha o lúdico como estratégia de estudo, o mesmo se torna um aliado no desempenho dos alunos, devido está relacionado ao que desperta prazer, como os jogos e as brincadeiras, colaborando na evolução da criatividade e proporcionando a satisfação de todos os discentes.

Portanto, por meio das práticas lúdicas as aulas favorecem momentos de alegria, diversão, independente da fase de vida em que se encontra o indivíduo, dando complemento à rotina escolar do cotidiano e facilitando o entendimento do que lhes é transmitido, de modo essencial.

Saliente-se ainda que não importa o total de jogos ou brincadeiras para que o prosseguimento na aprendizagem suceda, mais sim, a qualidade do instrumento trabalhado no ambiente da sala de aula. Contudo, o brincar favorece o conhecimento através da interação com o outro e melhora ainda a forma de ver o mundo.

Os professores investigados enfatizaram a ludicidade como algo relevante de se trabalhar por não está apenas instigando o aluno a decorar conceitos e depois ser esquecido ou ainda favorecer o aprender de maneira mecanizada, sem a devida compreensão do que está sendo estudado. Todavia, as atividades lúdicas trabalhadas pelos docentes investigados possibilitam melhor aprendizagem em seu cotidiano, desenvolvendo no ser humano a competência de absorver cada conteúdo com plena vivacidade.

Percebeu-se ainda no decorrer dessa pesquisa que quando o lúdico é trabalhado de modo significativo, há um grande avanço de ideias por parte dos alunos, devido ser um método atrativo, enriquecedor do ambiente escolar, estabelecendo maior envolvimento entre todos.

Nessa perspectiva, as aulas lúdicas devem ser bem planejadas, com objetivos bem definidos, claros, com grande propósito no que se pretende alcançar, para que fortaleça a relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. É preciso também que haja formação continuada para o professor poder elaborar aulas dinâmicas e proveitosas.

O presente trabalho apresentado é relevante, devido ao fato de se tornar real, espera-se que provoque em outras pessoas o desejo, a fomentação por novos estudos e outras concepções de conhecimentos voltados para o lúdico nos anos iniciais, com o intuito de melhorar cada vez mais o avanço no processo educativo de maneira adequada, dinâmica e

compreensível, tendo em vista um ambiente alfabetizador favorável à aprendizagem das crianças, como indivíduos críticos e eficientes na classe social na qual fazem parte.

Desta forma, pretende-se com esta análise aumentar o entendimento em relação ao estudo realizado por meio da ludicidade, fazendo com que a mesma se faça presente no âmbito da instituição de ensino, tornando as aulas mais prazerosas e atrativas para uma melhor formação de todas as crianças, tendo sempre o lúdico como foco principal no desenvolvimento de ensino e aprendizagem dos educandos. Contudo, espera-se que as colaborações deste artigo não sejam apenas para serem engavetadas, mas sim, que contribuam para a vivência diária do docente.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Fernando Donizete. **O lúdico e a educação escolarizada da criança**, 2009. Disponível em: <[O\\_lúdico\\_e\\_a\\_educacao\\_escolarizada\\_da\\_crianca\\_-\\_SciELO\\_Livros\\_books.scielo.org/id/vtzmp/pdf/oliveira-9788579830228-04, pdf](http://O_lúdico_e_a_educacao_escolarizada_da_crianca_-_SciELO_Livros_books.scielo.org/id/vtzmp/pdf/oliveira-9788579830228-04.pdf)> Acesso em: 05 de Fev 2018.
- BANQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2007. **A importância do lúdico no processo de alfabetização das crianças ...**Disponível em: <[fundacaotelefonica.org.br](http://fundacaotelefonica.org.br) > Acesso em: 22 de Fev 2018.
- D'ÁVILA, C. M. **Eclipse do Lúdico**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade. Salvador, v. 15, n. 25, jan./ jun., 2006.
- EMERIQUE, Paulo. Sergio. **Brincaprende: dicas lúdicas para pais e professores**. Campinas: Papyrus, 2003.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997.
- ROCHA, C. L.da. **O USO DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS: uma importante prática no processo ensino-aprendizagem**, 2014. Disponível em:<[dspace.bc.uepb.edu.br:8080/.../PDF%20-%20Naiara%20Catiana%20Lima%20da%20...](http://dspace.bc.uepb.edu.br:8080/.../PDF%20-%20Naiara%20Catiana%20Lima%20da%20...)> GUARABIRA-PB, 2014. Acesso em 12 de Mai 2018.
- FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M.L. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Editora, 1994.
- MINAYO, M. C. De S. [et al.] (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.
- PIAGET, Jean. **Epistemologia Genética**. Os quatro grandes estágios do desenvolvimento da inteligência de Jean Piaget. 4ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012. Documentário, 2014. Disponível em: <https://blogdonikel.wordpress.com/.../os-quatro-grande-estagios-do-desenvolvimento>. Acesso em: 22 de Abr 2018.
- ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. Disponível em: <[PDF] [\\_Revistas da PUCRS](#). ebooks. Pucrs.br /edipucrs/ anais/ X semanade letras/ ... / Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 22/02/2018
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: Metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de Jogos, brinquedos e dinâmicas**. 3. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.