

O LÚDICO NA APRENDIZAGEM NA PERCEPÇÃO DE DOCENTES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

PLAYFULNESS IN LEARNING AS PERCEIVED BY TEACHERS IN THE INITIAL YEARS OF ELEMENTARY EDUCATION

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LA PERCEPCIÓN DEL PROFESORADO DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Silvia Cristina de Oliveira Quadros¹ 0000-0001-8954-9603

Cristiane Costa Carlos² 0009-0004-3586-4842

Gabryela Pires dos Santos³ 0009-0005-0216-0205

Maysa da Ressurreição Freitas⁴ 0009-0002-2283-1617

¹Centro Universitário Adventista de São Paulo – Engenheiro Coelho, São Paulo, Brasil; silvia.quadros@unasp.edu.br

²Centro Universitário Adventista de São Paulo – São Paulo, São Paulo, Brasil; cristianecostar@gmail.com

³Centro Universitário Adventista de São Paulo – São Paulo, São Paulo, Brasil; gabryielapires@hotmail.com

⁴Centro Universitário Adventista de São Paulo – São Paulo, São Paulo, Brasil; masp1350@gmail.com

RESUMO:

Este estudo tem como objetivo compreender a importância da lúdico como ferramenta para o processo de ensino/aprendizagem nos anos iniciais da Educação Básica. Para isso, foi realizada uma pesquisa de campo por meio de entrevistas com professoras que lecionam nas séries iniciais, assim como, um levantamento de fontes bibliográficas, incluindo artigos, legislação e o documento da Base Nacional Comum Curricular (2017). Por meio da análise das concepções das professoras sobre ludicidade e sua aplicação, foi possível constatar que o excesso de material e conteúdos bem como o desinteresse e falta de participação dos alunos configuram desafios para aplicar a ludicidade em sala de aula. Destaca-se a importância do lúdico como ferramenta que proporciona aprendizagem significativa e desenvolvimento integral dos alunos.

Palavras-chave: ludicidade; ensino; aprendizagem; ensino fundamental.

ABSTRACT:

This study aims to understand the importance of play as a tool for the teaching/learning process in the early years of basic education. To this end, field research was conducted through interviews with teachers who teach in the early grades, as well as a survey of bibliographic sources, including articles, legislation and the document of the National Common Curricular Base (2017). Through the analysis of the teachers' conceptions about playfulness and its application, it was possible to verify that the excess of material and content as well as the disinterest and lack of participation of students pose challenges to applying playfulness in the classroom. The importance of playfulness as a tool that provides meaningful learning and integral development of students is highlighted.

Keywords: ludicity; teaching; learning; elementary school.

RESUMEN:

Este estudio tiene como objetivo comprender la importancia del juego como herramienta para el proceso de enseñanza/aprendizaje en los primeros años de educación básica. Para ello, se realizó una investigación de campo a través de entrevistas a docentes que imparten docencia en los grados iniciales, así como un levantamiento de fuentes bibliográficas, incluyendo artículos, legislación y el documento de Base Curricular Común Nacional (2017). A través del análisis de las concepciones de los docentes sobre la lúdica y su aplicación, se pudo verificar que el exceso de material y contenido, así como el desinterés y la falta de participación de los estudiantes, plantean desafíos para la aplicación de la lúdica en el aula. Se destaca la importancia del juego como herramienta que proporciona un aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes.

Palabras clave: lúdica; enseñanza; aprendizaje; escuela primaria.

Introdução

Este trabalho tem por temática a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental no processo de aprendizado. O estudo parte da questão “Como a ludicidade atua no processo de aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental?” e a partir dessa questão definir o que é ludicidade e sua importância por meio de uma revisão integrativa da literatura e, além disso, verificar a percepção de educadores sobre a ludicidade. Para tanto, realizou-se uma pesquisa bibliográfica e de campo.

O lúdico é uma ferramenta presente e amplamente explorada na Educação Infantil, mas sabe-se pela experiência de atuação das autoras que, com a passagem para os anos iniciais do Ensino Fundamental, essa ferramenta deixa de estar tão presente e, por isso, este estudo se faz tão necessário a fim de compreender a realidade atual dos que estão e atuam diariamente em sala de aula para inferir a respeito da viabilidade do uso das práticas lúdicas, além das suas contribuições para os alunos – anos iniciais do Ensino Fundamental. Por meio de uma abordagem qualitativa, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental a respeito da interferência de um ensino lúdico no processo de aprendizagem. Simultaneamente, identificando se a aplicação de métodos lúdicos inclui desafios que, por vezes, tornam-se obstáculos em sala de aula para sua utilização.

O referencial teórico explora o conceito de ludicidade e sua utilização no contexto escolar a partir de três tópicos como: o jogo, a brincadeira e os brinquedos e, por fim, a importância das práticas lúdicas.

Em seguida, são apresentados os dados coletados das entrevistas com professores de escolas particulares, relacionando suas respostas com o que os teóricos estudados abordam.

Metodologia

Para a realização do presente trabalho os estudos foram selecionados e organizados a partir da busca das seguintes bases de dados eletrônicas: Periódicos de Psicologia (PePSIC), *Scientific Eletronic Eletronic Library Online* (SCielo) e *Google Acadêmico*. As palavras-chave utilizadas e a quantidade de artigos encontrados estão presentes no Quadro 1.

Quadro 1 - Descritores Utilizados nas Respectivas Bases de Dados Consultadas

Base de dados Últimos 20 anos: de 2003 a 2023	Quantidade de artigos encontrados	Quantidade de artigos duplicados	Quantidade de artigos excluídos	Quantidade de artigos finais da revisão	Descritores utilizados para estratégia de busca
PEPSIC	18	0	17	1	ludicidade
SCIELO	50	1	48	1	ludicidade
GOOGLE ACADÊMICO	114	38	84	30	ludicidade, ensino, aprendizagem, ensino fundamental
Total	182	143	111	32	
Data da pesquisa: 18/09/2022 Duplicados = 38					

Fonte: Dados da pesquisa – Autoria própria

Na seleção de estudos foram identificados 182 artigos em 3 bases de dados. Os resultados foram inseridos num software de gerenciamento de referências (*MyBib*), 38 artigos duplicados foram removidos, restando 32 artigos foram analisados e neste artigo estão mencionados 19 artigos ao longo das reflexões teóricas .

Assim, a fim de obter uma visão mais ampla a respeito do parecer docente em relação à ludicidade como ferramenta em sala de aula nas séries iniciais do Ensino Fundamental, foi realizada uma pesquisa qualitativa de cunho exploratório bibliográfico. Os dados foram coletados, categorizados e analisados segundo a autora Minayo (2014), que fala a respeito das fases de uma pesquisa qualitativa

Na esteira das recomendações da autora quanto à exploração de campo, definindo como espaço da pesquisa as salas de aulas dos próprios professores, onde supõe-se que se sintam mais à vontade por ser um espaço familiar. A pesquisa foi descrita previamente aos entrevistados, a fim de criar relações e estabelecer um cronograma para as fases posteriores.

Contou-se com a apresentação prévia do entrevistado e entrevistador feita pelo responsável da instituição, a explanação a respeito da pesquisa e seus fins, a autorização formal da instituição para a realização da entrevista, a autorização formal do entrevistado por meio do Termo de Compromisso Livre e Esclarecido (TCLE), conforme aprovado pelo Comitê de Ética¹, explicitando aos convidados os motivos da pesquisa, justificativa da escolha do entrevistado, garantia de anonimato e sigilo de trechos das falas que não forem autorizados, excluindo da gravação. Caso a participação na pesquisa resultasse em qualquer tipo de dano, o entrevistado teria direito a indenização e a receber assistência integral e imediata, de forma gratuita. Foi assegurada a garantia de receber esclarecimentos sobre qualquer dúvida relacionada à pesquisa e acesso aos seus dados a qualquer momento, conforme etapa em que o estudo se encontrava. A participação na pesquisa não foi obrigatória e os entrevistados tinham a possibilidade de desistir a qualquer momento.

Com os devidos cuidados, a pesquisa por meio de entrevista semiestruturada apresentou risco mínimo, previamente exposto aos entrevistados quanto ao tempo de 30 minutos disposto para responder a entrevista e interagir com as pesquisadoras. Os entrevistados tiveram os seguintes benefícios ao participar desta pesquisa: os resultados foram apresentados para o grupo de participantes, foram publicados com o intuito de contribuir para a realização de novas pesquisas e a produção científica na área de educação, em específico, do emprego da ludicidade no aprendizado.

Em relação a amostragem, foram entrevistados 10 professores, metade de uma escola particular confessional e a outra metade de outra instituição particular da mesma filosofia. Em cada escola foram entrevistadas cinco professoras do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

A coleta de dados e fonte de informação se deu por meio de entrevistas semiestruturadas com professores das séries iniciais do ensino fundamental, que foram gravadas via celular e, posteriormente, transcritas.

De acordo Minayo (2014), o roteiro de entrevista contou com perguntas abertas que durante a conversa levaram o entrevistado a falar a respeito de sua experiência e vivência.

¹ Estudo aprovado pelo Comitê de Ética sob o título: A ludicidade como ferramenta de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, sob o CAAE 69155023.0.0000.5377, com o Parecer de número: 6.078.880.

Na fase de análise dos dados, objetivou-se, primeiramente, observar se as questões foram respondidas, depois buscou-se nas respostas compreender o significado intrínseco e por fim, ampliar a compreensão considerando o contexto, visando “a possibilidade de interpretar, de estabelecer relações e extrair conclusões em todas as direções” (Minayo, 2014, p. 337).

É importante frisar que na análise, a resposta do entrevistado foi respeitada, mantendo o que se quis expressar, sendo apresentada nos resultados de forma resumida.

Ludicidade no contexto escolar

É de consenso que a criança chega à sala de aula com experiências e conhecimentos informais, prévios à sua entrada na escola e, com a mediação do professor, a criança consegue avançar em seu desenvolvimento integral.

Silva (2015) faz um importante apontamento no que se refere ao crescimento da demanda de promover uma educação que valorize mais que o cognitivo em sua abordagem conteudista, leve em conta a formação integral do ser humano e, nesse contexto, a ludicidade assume um papel importante como recurso que torne esse processo significativo.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* que significa brincar. Hedler (2010) explica que brincar, nesse contexto, inclui jogos, brincadeiras, brinquedos e se refere também ao jogador, bem como, à sua conduta. Segundo a autora, quando uma brincadeira é organizada e possui objetivos claros, pode-se promover um conhecimento significativo nos aspectos cognitivo, afetivo, psicomotor e social. Pereira, Amparo et al (2006) corrobora essa premissa, ao afirmar que “O brincar, seja do ponto de vista social seja do individual, não é uma atividade secundária no desenvolvimento infantil, ao contrário, é ela que fornece os principais meios para as articulações entre desenvolvimento pessoal e sócio-histórico” (Pereira, Amparo, et al, 2006, p. 23)”. Rios e Silva (2018), também aborda a ludicidade da seguinte maneira:

O lúdico perpassa por todas as áreas do conhecimento e na escola ele se manifesta de várias formas, através de jogos, brincadeiras, músicas, dramatizações, poemas, histórias, artes plásticas, dentre outras. A ludicidade tem em sua filosofia de ensino práticas educativas que levam os/as educandos/as a aprendizagem significativa por meio do prazer. (Rios; Silva, 2018, p.4).

Sendo assim, não se pode reduzir a importância que a brincadeira tem para a criança e, nesse contexto, o lúdico em sala de aula é uma ferramenta que auxilia nesse processo de construção e assimilação de conteúdos. Segundo Pinto et al (2015), no nosso dia a dia atividades lúdicas têm a capacidade de proporcionar boas sensações relacionadas a satisfação e prazer, por

exemplo. Quando se fala do lúdico como ferramenta no ambiente escolar, ela pode facilitar os processos de socialização e descoberta de mundo. Nascimento et al. (2012), também reforça que o lúdico deve ser visto como parte relacionada diretamente à vida do ser humano, não apenas como meio de divertimento, mas como facilitador na construção de conhecimento. E Rios e Silva (2018) apresenta, ainda, uma importância crucial do lúdico, que é a oportunidade da aprendizagem natural.

Seguindo essa mesma direção, a BNCC – Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) apresenta que a valorização das atividades lúdicas direciona para uma “articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil” (Brasil, 2017, p.57-58), sendo, portanto, necessário que as práticas lúdicas que sejam progressivas conforme o avanço dos anos escolares, contemplando novas formas para que o aluno vivencie de forma significativa a construção do seu aprendizado.

É comum se ver brincadeiras, jogos lúdicos e muitas outras atividades presentes na educação infantil a fim de desenvolver o social, intelecto e cognitivo do aluno, mas quando o educando inicia o Ensino Fundamental, uma nova fase que envolve inicial e principalmente, a alfabetização, percebe-se que o lúdico é pouco presente, por terem muito mais livros e apostilas a serem completadas. Sem dúvidas, a falta de ludicidade afeta os alunos que são inseridos bruscamente em um contexto diferente de aprendizado com pouca, ou muitas vezes nenhuma prática lúdica ao qual estavam familiarizados. (Chaves e Ripa, 2022).

A implantação da ludicidade em sala de aula, nos anos iniciais, ameniza a drástica mudança da educação infantil para o fundamental (Quadros, Ferreira e Maciel, 2022). Quando se menciona a transição que se dá entre Educação Infantil e início do Ensino Fundamental, Machado (2019) ressalta o cuidado que se deve ter com as crianças nesse processo, pois nessa fase suas necessidades precisam ser respeitadas e isso exige a organização de um processo de adaptação efetivo, como se verifica no excerto da BNCC a seguir:

Além disso, para que as crianças superem com sucesso os desafios da transição, é indispensável um equilíbrio entre as mudanças introduzidas, a continuidade das aprendizagens e o acolhimento afetivo, de modo que a nova etapa se construa com base no que os educandos sabem e são capazes de fazer, evitando a fragmentação e a descontinuidade do trabalho pedagógico (Brasil, 2017, p.53).

Rios e Silva (2018) ressalta que, embora a ludicidade seja uma ferramenta exclusivamente associada à educação infantil, ela também tem um papel importante no Ensino Fundamental, a fim de desenvolver nos alunos das séries iniciais suas potencialidades

cognitivas e sociais. Para isso, é preciso compreender a ludicidade e sua abrangência de forma conceitual para que sua aplicação em sala possa ser feita de forma efetiva e intencional.

Assim, falar de ludicidade no contexto escolar, é falar de uma ferramenta que contribui com a formação integral do aluno, mas que, também, influencia na dinâmica da sala de aula, tornando o aluno protagonista do seu processo de ensino aprendizagem. Imaculada e Sousa (2020, p. 328) apresenta que “É necessário que o lúdico esteja sempre presente no cotidiano escolar dos alunos, com cunho pedagógico de alcançar uma aprendizagem significativa, sendo um fator positivo na inovação de aulas repetitivas, monótonas e prontas”.

Ao se falar de ludicidade, há dois itens indispensáveis a serem abordados: o jogo e as brincadeiras que podem ser aplicados em conjunto ou individualmente a fim de facilitar a assimilação de conteúdos em sala. A seguir serão expostos os três itens:

Jogo

O jogo é uma atividade lúdica que estimula múltiplas inteligências do estudante de uma forma significativa, sendo uma das mais utilizadas no contexto escolar (Modesto, Silva e Fukui, 2020). E, conforme afirma (Hedler, 2010, p. 22): “O jogo pode-se dizer que é aquele tipo de brincadeira portadora de regras específicas que o jogador deverá cumprir, a fim de realizar a execução do mesmo”.

Segundo Machado (2019), o sentido de jogo pode ter vários significados, podendo ser inserido tanto em momentos que proporcionem sensações prazerosas e agradáveis, quanto em momentos de concentração e seriedade. Em um jogo, segundo a autora, podem ser trabalhados diversos aspectos, como a competitividade, delimitação de tempo e espaço, desinteresse por prêmios, liberdade de escolher ou não jogar, representação de papéis sociais e ou mundos paralelos, fazendo uso da imaginação, além de conceitos importantes como ordem e regra. Para ela, “[...] o jogo pode ser entendido como toda e qualquer atividade humana, como descarga de energia vital, instinto de imitação, fuga da realidade ou preparação para as tarefas da vida e em sociedade [...]” (Machado, 2019, p.13).

Seguindo essa linha de pensamento, pode-se dizer que o jogo contribui para a formação da criança em relação ao seu conceito de regras, conduta, como lidar com perdas e ganhos. Segundo Rostirola, Siple, et al (2022) ao utilizar o jogo como recurso pode-se estimular o cognitivo da criança ao associá-lo com algum conteúdo previsto, trabalha-se também o emocional.

Os professores devem aplicar jogos em sala de aula, mas também devem tomar cuidado para não disponibilizar os jogos sem um objetivo, um direcionamento, jogar só para dizer que está jogando. Tanto os jogos como as atividades lúdicas, para terem sua eficácia devem ter um objetivo a ser alcançado (Morais, et al., 2016). E, Moreira observa que “O jogo deve ser trabalhado como recurso lúdico direcionado a fim de se obter êxito na realização das finalidades educativas, uma vez que é fator importante no processo do desenvolvimento infantil” (Moreira, 2018, p. 22).

Brincadeira

Segundo Hedler (2010, p. 21), “As brincadeiras dirigidas podem ser desenvolvidas na escola com o objetivo de contribuir com o cognitivo da criança, com as suas estruturas mentais, a fim de fazer avançá-la no desenvolvimento”. Nessa vertente, quando o professor promove brincadeiras dirigidas, com objetivos claros e bem estabelecidos, a brincadeira passa a ser um recurso de aprendizagem que não é utilizado apenas para preencher o tempo livre, e sim, visa contribuir para o cognitivo da criança. E, Oliveira e Francischini (2009, p. 60), enfatizam que:

[...] a brincadeira é vista como uma atividade essencial, mesmo a principal, ao desenvolvimento infantil, uma vez que ela prepara o caminho de transição de um estágio de desenvolvimento para outro e que, através dela, ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico (Oliveira e Francischini, 2009, p. 60).

O brincar auxilia no entendimento de regras, criatividade, solução de problemas, controle das emoções, construção de novos conhecimentos (Morais, et al., 2016). A brincadeira é um dos meios pelo qual a criança se apropria da realidade ao seu redor, construindo, assim, a capacidade de compreendê-la e lhe dar significado (Modesto, Silva e Fukui, 2020). E Pinto et al (2015, p. 7), afirma que: “No ato de brincar, as crianças podem desenvolver muitas capacidades importantes, tais como a atenção, imitação, memória e a imaginação, proporcionando o desenvolvimento do ser humano”.

Importância das práticas lúdicas

“Desenvolver atividades lúdicas em sala de aula demanda do professor um olhar metódico do mundo e da cultura que se quer revelar à criança” (Modesto; Silva; Fukui, 2020, p. 64). Nessa linha, ao se considerar o contexto de uma sala de aula, não se pode esquecer da individualidade de cada aluno e de suas necessidades pessoais. E, o professor sendo mediador entre o conhecimento e o aluno, deve, portanto, analisar as necessidades e dificuldades de cada aluno para que possa encontrar soluções dinâmicas e criativas, proporcionando momentos nos quais as crianças por meio de práticas lúdicas sejam expostas a novas possibilidades de

vivências e o lúdico pode ser uma forma de prática que ajude o professor a observar e a trabalhar o crescimento do aluno.

A ludicidade também pode ser uma ferramenta que proporciona momentos de interação entre aluno-professor e aluno-aluno. E, nessa direção, [...]o desenvolvimento do indivíduo é um processo construído nas e pelas interações que o indivíduo estabelece no contexto histórico e cultural em que está inserido. A construção do conhecimento ocorre a partir de um intenso processo de interação social [...]” (Monteiro e Nogueira, 2015, p. 60), e faz com que o aluno seja protagonista de suas ações, aprenda a trabalhar em equipe e aprenda conceitos e conteúdos a partir do brincar.

Entretanto, é comum que nas séries iniciais do ensino fundamental haja o uso quase que exclusivamente do livro didático como recurso de ensino-aprendizagem e, as atividades lúdicas que muitos livros trazem são atribuídas, muitas vezes, como tarefas de casa, porém, apresentar o conteúdo de uma forma que contemple diferentes recursos estimula a criança a ser mais participativa e motivada naquilo que aprende. Assim, conforme afirma Franco (2018, p. 190-191): “[...] é possível trabalhar com o lúdico de forma construtiva e exploratória dentro de todas as matérias sem focar somente nos livros didáticos ou cópias como muitos educadores fazem”.

É preciso que, em um mundo que avança cada vez mais, esse avanço chegue às escolas não apenas em forma de recursos tecnológicos, mas em metodologias e ferramentas que levem o aluno a construir seu aprendizado de forma ativa e significativa, rompendo com a predominância que ainda há em muitas salas de um ensino puramente tradicional. Quando se pensa em metodologias ativas, automaticamente se vincula a elas metodologias lúdicas, pois por meio delas pode-se despertar no aluno curiosidade e aprendizagem de uma forma que seja coletiva e que contextualize os conteúdos, além de desenvolver nele confiança suficiente para superar desafios e dificuldades, explorando e alcançando o máximo de suas potencialidades (Moreira, 2018). Hedler (2010, p. 9) afirma que: “O professor precisa entender que o lúdico pode ser seu parceiro no processo ensino aprendizagem. Acima de tudo, compreender que a brincadeira é algo inerente à criança, pois faz parte do seu mundo”.

Dessa forma, considerar a ludicidade como ferramenta relevante nas séries iniciais do ensino fundamental abre caminho para práticas que podem melhorar a qualidade das aulas, o interesse dos alunos e sua participação. E, Matos (2022, p. 2) reitera: “o lúdico demonstra sua capacidade em facilitar e estabelecer o contato da criança com o mundo do cálculo, da leitura, da escrita e da linguagem garantindo novas experiências, conhecimentos e aprendizagens ao aluno”.

Nessa direção, o professor exerce um papel de grande influência no processo de ensino aprendizagem e é visto como referência em sala de aula por seus alunos. E, portanto, é necessário que ele elabore seu planejamento de aulas e atividades envolvendo a ludicidade. Para tanto, é preciso explicitar a importância da ludicidade no ensino fundamental aos pedagogos para que se considere a inserção dessa ferramenta nas aulas de maneira mais frequente.

Com base nessa reflexão sobre o lúdico e suas implicações, apresenta-se a seguir os resultados e sua análise.

Análise e discussões dos resultados

Com o objetivo de verificar a percepção de educadores sobre a ludicidade no processo de aprendizado nos anos iniciais, foram convidadas dez professoras regentes do 1º ao 5º ano do ensino fundamental para participarem da entrevista. Todas ficaram cientes dos objetivos da pesquisa e seu fim acadêmico. No Quadro 2, apresenta-se a série de cada professora, sua formação e tempo de atuação em sala de aula.

Quadro 2 – Caracterização dos sujeitos

Professora A (1º ano)	Superior completo, 9 anos de atuação em sala
Professora B (1º ano)	Pós-graduação, 20 anos de atuação em sala
Professora C (2º ano)	Pós-graduação, 20 anos de atuação em sala
Professora D (2º ano)	Superior completo, 20 anos de atuação em sala
Professora E (3º ano)	Superior completo, 10 anos de atuação em sala
Professora F (4º ano)	Superior completo, 3 anos de atuação em sala
Professora G (4º ano)	Superior completo, 8 anos de atuação em sala
Professora H (4º ano)	Pós-graduação, 20 anos de atuação em sala
Professora I (5º ano)	Superior completo, 15 anos de atuação em sala
Professora J (5º ano)	Superior completo, 20 anos de atuação em sala

Fonte: Dados da pesquisa – Autoria própria

As professoras entrevistadas possuem uma boa experiência em sala de aula, visto que, metade possui 20 anos de experiência, duas entre 10 e 15 anos e outra parte varia de 3 a 9 anos. Todas possuem formação superior em Pedagogia e três fizeram curso de pós-graduação.

A fim de se observar se as professoras compreendem o conceito de ludicidade, solicitou-se primeiramente que respondessem o que entendiam por “ludicidade” e como enxergavam a prática lúdica no contexto escolar, conforme consta no Quadro 3.

Quadro 3 – Respostas das entrevistadas – Compreensão por ludicidade

Professoras Entrevistadas	Respostas
Professora A (1º ano)	Ludicidade é promover momentos de aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Acredito que a ludicidade é importante, para desenvolver habilidades de aprendizagem de uma forma divertida e prazerosa.
Professora B (1º ano)	Ludicidade é proporcionar momentos de prazer e no contexto escolar e trazer momentos divertidos de ensino aprendizagem.
Professora C (2º ano)	Está relacionada a jogos, brinquedos e divertimento. A ludicidade é essencial para o aprendizado, promove criatividade, interação social.
Professora D (2º ano)	Ludicidade é o brincar respeitando a fase e necessidade da criança, como um indivíduo aprendiz. Eu entendo que a ludicidade na prática pedagógica é o professor, o profissional respeitar essa fase, dar para criança meios possíveis para que ela possa aprender com mais facilidade de acordo com mundo infantil.
Professora E (3º ano)	Ludicidade, trazer brincadeiras, jogos, gincanas, o lúdico para sala de aula e introduzir os conceitos, os contextos as disciplinas, os conteúdos a serem aplicados a cada disciplina. Apresentar para criança de maneira mais atrativa que traga mais significado e até mais fixação. Eu enxergo a prática lúdica de uma maneira muito positiva no contexto escolar.
Professora F (4º ano)	Ludicidade é termo muito usado na educação infantil, significa jogo, brincadeiras, mas não se restringe a elas. Eu acredito que a prática lúdica é uma metodologia indispensável no processo escolar, e ela contribui positivamente na construção de diversas habilidades da criança de uma forma prazerosa.
Professora G (4º ano)	Ludicidade é o uso de jogos e brincadeiras na prática do ensino com os alunos. E o uso das atividades lúdicas do ensino, faz com que os alunos aprendam de uma forma mais tranquila, porque quando eles estão só nos cadernos, livros se torna bem cansativo e o uso ludicidade desperta a curiosidade e interesse deles.
Professora H (4º ano)	Ludicidade quer dizer algo relacionado a jogos, brinquedos e divertimentos. A ludicidade se aplica ao uso de brincadeiras e jogos como instrumentos educativos, a ideia de ludicidade na educação infantil é trazer as brincadeiras e os jogos para experiência sala em sala de aula por isso o lúdico é considerado uma importante ferramenta de aprendizagem que favorece o desenvolvimento de conhecimentos simples e complexos.
Professora I (5º ano)	Ludicidade é usar as brincadeiras e a diversão como recurso de aprendizagem e eu enxergo isso de maneira muito interessante e importante.
Professora J (5º ano)	Eu entendo por ludicidade todas as ações que estão relacionadas a brincadeiras, ou brinquedos, ou divertimentos no contexto da aprendizagem

Fonte: Dados da pesquisa – Autoria própria

Todas as professoras – exceto a professora A, ao definirem ludicidade, fizeram menção a pelo menos um dos três tópicos essenciais - jogos, brinquedos e brincadeiras, demonstrando que possuem uma boa noção do que significa ludicidade. Todas associaram a ludicidade como forma de proporcionar momentos prazerosos no contexto escolar e que é de forma geral, uma ferramenta que contribui positivamente no contexto escolar, assim como Rios e Silva (2018) ressalta a respeito do prazer proporcionado por práticas lúdicas, levando o aluno ao conhecimento significativo de forma agradável.

A fim de se comparar como as práticas lúdicas são vistas no ensino fundamental, foi solicitado às professoras que relatassem se observaram mudanças no trabalho com a ludicidade conforme os anos escolares têm avançado, conforme consta no Quadro 4.

Quadro 4 – Respostas das entrevistadas – mudanças no trabalho com a ludicidade com o avanço dos anos escolares.

Professoras Entrevistadas	Respostas
Professora A (1º ano)	Sim, a tendência é quanto maior o aluno as práticas pedagógicas sejam menos lúdicas e mais práticas.
Professora B (1º ano)	Com os avanços dos anos vai se perdendo essa cultura de proporcionar momentos com jogos como ferramenta de trabalho
Professora C (2º ano)	Sim, na educação infantil temos mais tempo hábil para administrar o lúdico, porém no ensino fundamental em diante a demanda de conteúdo é imensa e dificulta ter esses momentos prazerosos e tão ricos
Professora D (2º ano)	Eu acredito que sim.
Professora E (3º ano)	Eu acho que no Brasil independente de escola pública ou particular eu acredito as mudanças ainda estão “a passo de tartaruga”. Dentro da lei poderia até ser uma obrigatoriedade ter uma brinquedoteca nas escolas, ter aulas extras curriculares ou em períodos opostos com jogos e brincadeiras para trabalhar a questão da matemática, da leitura e da escrita também, porque o Brasil está em déficit em relação a isso.
Professora F (4º ano)	Conforme os anos escolares avançam os métodos de ludicidade devem permanecer, mas com atualizações significativas de acordo com cada faixa etária. Em todas as séries podemos utilizar esse método tão importante e eficaz.
Professora G (4º ano)	Bom, com os pequenos das series iniciais é mais fácil trabalhar a ludicidade, porque eles se envolvem mais, são mais participativos. Agora, conforme eles vão ficando maiores, dá para usar sim a ludicidade, mas se torna mais difícil a participação deles, porque, os alunos estão tão ligados aos jogos eletrônicos, quando é introduzida um tipo de atividade mais lúdica eles levam muito na brincadeira. Então, é mais difícil a participação deles nas atividades, mas dá para usar.
Professora H (4º ano)	Eu percebo que tem sim mudanças, pelo menos no contexto que eu estou envolvida temos perdido um pouco essa questão da ludicidade, estamos nos programando mais com a questão do conteúdo deixando um pouco de lado essa parte. Eu tenho percebido isso, mas quando nós utilizamos é muito eficaz e há diferença no trabalho.
Professora I (5º ano)	Eu percebo mudanças a primeiro ponto com relação tecnologia o nosso lúdico migrou para o digital, eu acho que essa é a principal mudança.
Professora J (5º ano)	Sim, hoje em dia então é muito importante em qualquer fase escolar que seja trabalhado o lúdico na vivência escolar para que a criança possa desenvolver a aprendizagem, porque através do lúdico a criança se envolve emocionalmente e a sua atenção é atraída para aquele contexto de aprendizagem e ela aprende de uma forma divertida e se torna prazerosa a aprendizagem independente da fase escolar que ela esteja vivenciando, não apenas da educação infantil.

Fonte: Dados da pesquisa – Autoria própria

Em suas respostas, as professoras A, B, C, G e H tomaram posições muito semelhantes ao observarem que sim, é possível observar mudanças no trabalho com a ludicidade conforme os anos escolares avançam, enfatizando que o acréscimo de conteúdos inseridos após a educação infantil é um fator para a diminuição das práticas lúdicas, assim como o tempo necessário para trabalhá-los. Como descrito por Chaves e Ripa (2022) em seus estudos, inserir

bruscamente alunos, que antes estavam familiarizados com uma vivência escolar pautada em ludicidade, em um novo quadro onde as práticas lúdicas são diminuídas drasticamente, certamente os afeta.

Para se obter uma visão mais ampla a partir da percepção de professores, destacou-se que a ludicidade é uma ferramenta muito utilizada na Educação Infantil e, em seguida, foi perguntado se as professoras acreditavam que havia como relacionar o lúdico aos conteúdos (objetos do conhecimento) do ensino fundamental, conforme consta no Quadro 5.

Quadro 5: Respostas das entrevistadas – como relacionar o lúdico aos conteúdos

Professoras Entrevistadas	Respostas
Professora A (1º ano)	Sim, a parte lúdica pode entrar como uma introdução aos conceitos que precisam ser aprendidos e atividades motoras ou de registro que finalizam o determinado assunto, para que este seja assimilado de várias formas.
Professora B (1º ano)	Com toda certeza é possível relacionar o lúdico aos objetos de conhecimento.
Professora C (2º ano)	Sim, com o planejamento adequado para cada faixa etária.
Professora D (2º ano)	Na verdade, eu vejo como um grande desafio a ludicidade dentro do conteúdo do ensino fundamental. Eu creio que é possível sim, mas não em todas as áreas, por exemplo geografia, história. Eu creio que é um grande desafio colocar a ludicidade dentro desses conteúdos.
Professora E (3º ano)	Eu acredito sim, o lúdico, tem relação com os conteúdos, aliás é fundamental principalmente na educação infantil.
Professora F (4º ano)	Com a ludicidade no ensino fundamental podemos alcançar objetivos de facilitar o processo de ensino aprendizagem, pois através dela os alunos são instigados a desenvolver o senso de assimilação, experimentar, descobrir e elaborar e assim contribuir para a construção intelectual de cada criança.
Professora G (4º ano)	Eu tenho certeza de que dá para usar sim, seria uma ferramenta muito boa para usar com os alunos.
Professora H (4º ano)	O lúdico é meio e forma e é conteúdo para a criança se tornar mais autônoma e responsável. O lúdico é um recurso metodológico de suma importância para auxiliar a aprendizagem da criança.
Professora I (5º ano)	Com toda certeza, sempre dá para fazer de maneira divertida com uma musiquinha, com uma dancinha, com alguma outra brincadeira que eles já conhecem adaptando e relacionado com os conteúdos. Eu acho que dá para fazer isso na educação infantil, no ensino fundamental, no ensino médio e nos cursos que por aí se fazem.
Professora J (5º ano)	Sim, acredito que no ensino fundamental seja importante também que a criança ou mesmo adolescente realize atividades lúdicas de acordo com a faixa etária para que a criança possa assimilar conteúdos, conceitos e somente depois dessas atividades práticas seja feito o registro, então partido do lúdico sempre é um caminho mais fácil para a aprendizagem da criança.

Fonte: Dados da pesquisa – Autoria própria

Foi unânime entre elas concordar que havia como relacionar o lúdico aos conteúdos (objetos do conhecimento) do ensino fundamental. As professoras A, F e J ainda reforçaram que veem o lúdico como forma de facilitar a assimilação de conteúdos e conceitos. As professoras C e I ainda refletem a respeito da utilização da ludicidade adequando-se a faixas etárias diferentes. Pensando nisso, Imaculada e Sousa (2020) defendem que é importante a

ludicidade estar presente no dia a dia dos alunos por atuar positivamente na construção de uma aprendizagem significativa.

Também, questionou-se se as professoras consideravam a ludicidade como ferramenta que poderia auxiliar nas suas aulas, conforme consta no Quadro 6.

Quadro 6: Respostas das entrevistadas – ludicidade como ferramenta auxiliar nas aulas

Professoras Entrevistadas	Respostas
Professora A (1º ano)	Sim, as crianças aprendem de forma dinâmica, sem promover cansaço e facilita a aprendizagem de acordo com o que cada caso específico precisa. Brincar torna o aprendizado uma vivência real e não apenas dito.
Professora B (1º ano)	Sim, a ludicidade é algo que já faz parte da minha rotina de aulas.
Professora C (2º ano)	Sim, porque é muito enriquecedor para o conteúdo proposto e assim torna o aprendizado mais dinâmico quando utilizada esta ferramenta.
Professora D (2º ano)	Eu acredito sim que a ludicidade é uma ferramenta que eu posso usar até porque a minha especialidade é Alfabetização e usamos muito a questão lúdica.
Professora E (3º ano)	Com certeza, auxilia e muito e vai trazer um aprendizado muito mais efetivo.
Professora F (4º ano)	A ludicidade é uma ferramenta eficaz que sempre está presente em minhas aulas, pois é uma forma mais descontraída de aprendizagem.
Professora G (4º ano)	Sim, eu considero a ludicidade uma ferramenta muito boa, para ser usadas nas aulas e acredito que até desperte mais a curiosidade dos alunos para aprender determinados conteúdos.
Professora H (4º ano)	Sem sombra de dúvida o lúdico é uma ferramenta super importante, através dos jogos nós podemos ensinar os conteúdos. É uma forma de desenvolver a criatividade dos alunos proporcionar novos conhecimentos tudo isso através de jogos e brincadeiras e eles gostam...Com certeza é muito importante.
Professora I (5º ano)	Sim, eu considero como uma ferramenta importante.
Professora J (5º ano)	Sim, com certeza existem várias formas de se trabalhar o lúdico com a criança seja com uso de tecnologia ou mesmo de atividades e jogos em sala, que são ferramentas importantes no contexto da aprendizagem.

Fonte: Dados da pesquisa – Autoria própria

Todas as professoras consideraram a ludicidade como ferramenta que pode auxiliar em suas aulas. A professora B frisou que a ludicidade já fazia parte de sua rotina de aulas e as professoras A, C, F e G destacaram como a ludicidade é uma ferramenta que desperta o interesse dos alunos e torna a aula mais dinâmica.

Para se atingir um dos objetivos centrais da pesquisa, pediu-se às professoras que respondessem se a ludicidade poderia ser uma ferramenta que auxilia no processo de aprendizagem do aluno, conforme consta no Quadro 7.

Quadro 7 – Respostas das entrevistadas – ludicidade como ferramenta na aprendizagem do aluno.

Professoras Entrevistadas	Respostas
Professora A (1º ano)	Sim, cada aluno aprende de formas variadas e promover aulas lúdicas possibilita manusear materiais concretos de forma física, para alcançar a parte intelectual.
Professora B (1º ano)	Auxilia no processo de ensino aprendizagem dos alunos, eles aprendem brincando enquanto acham que estão apenas brincando.
Professora C (2º ano)	Com certeza auxilia na compreensão do conteúdo tendo um melhor resultado esperado e o desenvolvimento acontece de maneira eficaz, com certeza.
Professora D (2º ano)	A ludicidade é uma excelente ferramenta que auxilia a criança no processo de aprendizagem. A minha especialidade é Alfabetização e a Alfabetização travada com jogos e brincadeiras. Ela é muito eficaz para ajudar o aluno a compreender melhor esse mundo da Alfabetização.
Professora E (3º ano)	Vai ser uma ferramenta que auxilia com certeza, auxilia e vai agregar bastante e vai tornar o aprendizado mais eficaz e mais significativo para o aluno. Com certeza.
Professora F (4º ano)	Considero a ludicidade como uma poderosa ferramenta em minhas aulas, pois percebo que quando levo esse método, para os meus alunos o desenvolvimento acontece de maneira eficaz e influencia no processo de ensino aprendizagem.
Professora G (4º ano)	Sim, ela auxilia sim no processo de ensino aprendizagem, principalmente com aqueles alunos que tem algum tipo de transtorno, que tem dificuldade para aprender determinados conteúdos. Quando nós usamos jogos e brincadeiras eles aprendem com mais facilidade
Professora H (4º ano)	O ato de brincar é constitui na parte da infância e traz a possibilidade de um repertório de desenvolvimento seja na esfera cognitiva, na social, na biológica, na parte motora afetiva e brincando a criança se socializa aprende além de apresentar sua realidade através da imaginação demonstra seus anseios, as suas angústias que através de palavras se tornaria difícil, então o lúdico sim, é importante no processo de ensino aprendizagem.
Professora I (5º ano)	Sem sombra de dúvidas, porque no lúdico a gente acaba explorando a questão da psicomotricidade e do cenestésico que é tão pouco aproveitado quando a atividade é só de técnica, mesmo de exercícios. Então, ela pode ser uma ferramenta, para auxiliar com certeza.
Professora J (5º ano)	Com certeza, a ludicidade é muito importante no contexto da aprendizagem do aluno e sem ela é complicado reter a atenção das crianças e a aula se torna maçante, então é importante ter a ludicidade, tem um espaço fundamental na aprendizagem.

Fonte: Dados da pesquisa – Autoria própria

Foi unânime entre todas as professoras ressaltar a importância da ludicidade como ferramenta que auxilia no processo de aprendizagem. Matos (2022) reitera ao afirmar que a ludicidade é uma ferramenta que além de facilitar a compreensão do mundo ao seu redor e desenvolver diversas habilidades nos alunos que incluem a aquisição de comunicação, por exemplo, também possibilita à criança ser ativa no seu processo de construção de conhecimento.

Na premissa de que os que vivenciam diariamente o que é estar em sala de aula podem falar com propriedade acerca dos maiores desafios com os quais se deparam, foi questionado

se existiam fatores que poderiam dificultar a realização de práticas lúdicas em sala de aula, e se sim, quais eram, conforme consta no quadro 8.

Quadro 8 - Respostas das entrevistadas – fatores que dificultam as práticas lúdicas

Professoras Entrevistadas	Respostas
Professora A (1º ano)	Sim, quantidade maior de alunos em sala de aula e maturidade de alunos ao respeitar condições de regras, produções de materiais pedagógicos e rotina excessiva de conteúdos
Professora B (1º ano)	De acordo com a minha realidade em escola particular eu vejo que o excesso de livros dificulta a realização de práticas lúdicas. Esse excesso não impossibilita essa prática, mas limita, e isso atrapalha bastante
Professora C (2º ano)	Sim, motivos diversos. O nosso método é conteudista e a nossa mantenedora nos fornece muito conteúdo que temos que administrar com os alunos e não sobra tempo para o lúdico. Problemas emocionais, disciplina, são fatores que podem dificultar.
Professora D (2º ano)	Existem sim, fatores que dificultam bastante a ludicidade na prática pedagógica, um deles é o tempo de aula diária que nós temos e os conteúdos os livros. Materiais didáticos que as crianças precisam realizar, as atividades diárias.
Professora E (3º ano)	Existem fatores sim, é muito intenso e bastante corrido, quem trabalha com fundamental I, sabe. São muitos conteúdos, muitas matérias, nós temos também a questão do livro didático. Eu não digo que poderia ser eliminado, não deve ser porque o livro tem um papel importantíssimo, mas eu acredito que poderia ter um equilíbrio entre o lúdico, entre a brincadeira e o livro didático para termos mais tempo para trabalhar com essas práticas fundamentais para o desenvolvimento da criança.
Professora F (4º ano)	Se houver falta de participação dos alunos por motivos diversos como ambiente familiar desestruturado, insucesso social, problemas emocionais e condições de saúde.
Professora G (4º ano)	Existe sim, no meu ponto de vista alguns fatores. Primeiro é o tempo, porque eles possuem muitos livros, com muitos conteúdos e às vezes a gente perde um bom tempo das aulas nos conteúdos dos livros e falta tempo para a gente usar mais práticas lúdicas com eles e um outro problema é: os maiores gostam muito de jogos eletrônicos e quando você introduz uma atividade lúdica, a gente tem a dificuldade da participação de todos. Eles brincam muito, conversam demais e às vezes atrapalha o desenvolvimento da atividade. Essa para mim é a maior dificuldade: o tempo e a participação deles.
Professora H (4º ano)	Eu creio pode existir algumas dificuldades, mas só caso as aulas e os jogos não sejam bem planejados as estratégias didáticas não sejam bem orientadas e de repente os alunos também não corresponderem conforme aquilo que foi proposto.
Professora I (5º ano)	Sim, a gente pode ter várias coisas que dificultam, tem todo um cronograma de uma questão conteudista que acaba tomando bastante tempo, algumas questões de indisciplina, o restante é mais benéfico do que prejudicial.
Professora J (5º ano)	Sim, eu acredito que a lista de materiais, o excesso de materiais que precisa ser trabalhado em sala de aula, muitas páginas, muitos cadernos, muitos materiais didáticos acabam prejudicando essa questão do tempo em relação em trabalhar o lúdico. Quando a gente

	trabalha atividades diferenciadas em sala sempre há um envolvimento, a participação dos alunos e a aula fica mais gostosa, prazerosa e um pouco mais demorada e os registros escritos eles acabam tomando muito espaço da aula e por conta disso o lúdico acaba não sendo tão trabalhado como eu gostaria que fosse.
--	--

Fonte: Dados da pesquisa – Autoria própria

Todas as professoras apontaram que existem desafios ao se trabalhar a ludicidade em sala de aula. Entre essas dificuldades, as professoras A, B, C, D, E, G, I e J ressaltaram o método conteudista adotado, tornando difícil conciliar práticas lúdicas com a apresentação de conteúdos e a realização dos livros didáticos – apontados por algumas como excessivos. Franco (2018) expõe a superexposição das crianças do ensino fundamental a livros didáticos e reforça que é sim, possível, trabalhar de forma integrada, fazendo uma transposição da teoria apresentada para uma abordagem metodológica que a contemple de forma lúdica.

As professoras F, G e H citaram que o desinteresse e falta de participação dos alunos também podem atrapalhar o desenvolvimento de atividades lúdicas. Segundo Imaculada e Sousa (2020), a partir do momento em que o lúdico é uma ferramenta amplamente usada de forma corriqueira, e não apenas esporadicamente, toda a dinâmica da sala de aula pode ser alterada, na qual as aulas que antes poderiam ser vistas como repetitivas, tornam-se inovadoras de forma a chamar atenção dos educandos, despertando sua participação espontânea.

As docentes A, C, G e I também mencionaram indisciplina como fator e a professora H acredita que a falta de um planejamento adequado interfira na logística ao utilizar a ludicidade, bem como reforçam Hedler (2010) e Morais, et al. (2016). Ambos enfatizam em seus estudos a importância do professor ter claro os objetivos ao aplicar um jogo, uma brincadeira ou disponibilizar um brinquedo adequado a cada faixa etária, a fim de que a ludicidade não seja concebida como ferramenta utilizada apenas para preencher o tempo livre, mas sim, seja intencional ao auxiliar os alunos na construção de seu conhecimento.

Considerações Finais

A ludicidade é certamente uma ferramenta que pode ser muito bem aproveitada nos anos iniciais do ensino fundamental por meio de jogos, brincadeiras e brinquedos, de forma a envolver os alunos nas aulas, tornando-as mais prazerosas e proporcionando um ensino que não seja focado somente nas atividades de leitura e escrita que são apresentadas nos livros didáticos, mas trabalhando conteúdos de forma significativa, aproveitando as propostas lúdicas que os

didáticos muitas vezes apresentam e procurando fazer com que o aluno se perceba como parte do processo de ensino aprendizagem.

É importante conhecer o estágio de desenvolvimento no qual a criança se encontra, a fim de adequar as atividades lúdicas para que prática lúdica escolhida seja efetiva para a aprendizagem.

Por meio das entrevistas com professoras das séries iniciais do ensino fundamental foi possível verificar sua percepção a respeito da ludicidade, bem como, os desafios para a aplicação de métodos lúdicos em sala de aula. Desse modo, foi possível observar como a ludicidade atua no processo de aprendizagem dos alunos nas séries iniciais, sendo uma ferramenta que instiga a atenção e participação dos estudantes.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em 24 fev 2024.

CHAVES, Delma Köhler; RIPA, Roselaine. O papel do educador dos anos iniciais do ensino fundamental: discutindo a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar** - ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 3, n. 11, p. e3112287, 2022. DOI: 10.47820/recima21.v3i11.2287. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/2287>. Acesso em: 24 abr. 2023.

FRANCO, J. F. A importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem da criança. **Revista Eventos Pedagógicos**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 187–197, 2018. Disponível em: <https://periodicos2.unemat.br/index.php/rep/article/view/10056>. Acesso em: 24 abr. 2023.
HENDLER, Vanícia Behenck. O lúdico nas primeiras séries do ensino fundamental. Trabalho de Conclusão de Curso. Ufrgs.br, 2010. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/142848>. Acesso em: 15 nov. 2023.

IMACULADA, Maria; SOUSA, Simara. A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental. *Humanidades & Inovação*, v. 7, n. 8, p. 325–336, 2020. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/3367>. Acesso em: 15 nov. 2022.

MACHADO, Thaysa Calandino Faria. A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem: a ruptura entre a passagem da educação infantil para o ensino fundamental. 2019. **Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia)** - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

MATOS, Pâmella. Cristina. Santos de. O lúdico na alfabetização dos anos iniciais. *Revista Caparaó*, v. 4, n. 1, 2022. Disponível em: <https://www.revistacaparao.org/caparao/article/view/72>. Acesso em: 15 nov. 2022.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14ª edição. São Paulo: Hucitec Editora, 2014. p. 171-350. Disponível em: <https://livrogratuitosja.com/wp-content/uploads/2022/04/O-DESAFIO-DO-CONHECIMENTO-ATUALIZADO.pdf>. Acesso em: 15 nov. 2023.

MODESTO, Adélia Pereira dos Santos; SILVA, Kátia Gomes de Oliveira; FUKUI, Regina. Kikue Fukui. A Promoção da Ludicidade no Processo de Aprendizagem. **Revista Psicologia & Saberes**, [S. l.], v. 9, n. 14, p. 59–69, 2020. Disponível em: <https://revistas.cesmac.edu.br/psicologia/article/view/1151>. Acesso em: 24 abr. 2023.

MONTEIRO, Joyce; NOGUEIRA, Débora. Vigotski: a relação entre afetividade, desenvolvimento e aprendizagem e suas implicações na prática docente. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**. Bebedouro, 2 (1): p.59-72, 2015

MORAIS, Francisco de Assis Marinho; SILVA, Gessione Moraes da; BESERRA, Ivanilza de; CAVALCANTE, Maria da Paz. As práticas de ensino com ludicidade sob a ótica de professores dos anos iniciais do ensino fundamental. **Anais VI SETEPE...** Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/26205>. Acesso em: 06/06/2023 19:16

MOREIRA, Aline Pereira da Silva. A concepção docente da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental. 2018. **Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade)** - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Dois Vizinhos, 2018.

NASCIMENTO, Ramilis. Moreira.; ARÊAS NETO, Nilo. Terra.; SAINT'CLAIR, Emerson da Mata; CALOMENI, Mauricio Rocha. LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM. *Perspectivas online Ciências Biológicas e da Saúde*, v. 2, n. 5, 24 jun. 2012. Disponível em https://www.perspectivasonline.com.br/biologicas_e_saude/article/view/225/131. Acesso em 23 nov 2024.

OLIVEIRA, Indira Caldas Cunha de; FRANCISCHINI, Rosângela. Direito de brincar: as (im)possibilidades no contexto de trabalho infantil produtivo. **PsicoUSF**, Itatiba , v. 14, n. 1, p. 59-70, abr. 2009. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141382712009000100007&lng=pt&nrm=iso. Acesso em 24 abr. 2023.

PEREIRA, Maria Angela Camilo Marques; AMPARO, Deise Matos do; ALMEIDA, Sandra Francesca Conte de. O brincar e suas relações com o desenvolvimento. **Psicologia Argumento**, Curitiba, v. 24, n. 45, p. 15-24, abr./jun. 2006. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/pa?dd1=437&dd99=view&dd98=pb>. Acesso em: 15 nov. 2023.

PINTO, Maria Do Socorro Duarte; RODRIGUES, Maria Ranilda Duarte; SÁ, Juliana Alves; ANCLETO, Verônica Gomes. O papel da escola e do professor na integração da ludicidade como forma de ensino-aprendizagem. **Anais II CONEDU**. Campina Grande: Realize Editora, 2015. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/16492>. Acesso em: 05/06/2023 19:02

QUADROS, Bruna Eduarda Wessendorf; FERREIRA, Nathalya Martins; MACIEL, Maria Elganei. Ludicidade: uma ferramenta coadjuvante no processo de aprendizagem da criança dos anos iniciais do ensino fundamental. **Faculdade Sant'Ana em Revista**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. p. 275 - 300, 2022. Disponível em: <https://iessa.edu.br/revista/index.php/fsr/article/view/2305>. Acesso em: 24 abr. 2023.

RIOS, Pedro Paulo Souza; SILVA, Thaynara Oliveira. O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: a brincadeira deve continuar. **Anais V CONEDU**. Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/48156>>. Acesso em: 05/06/2023 19:22

ROSTIROLA, Sandra Cristina Martini; SIPLE, Ivanete Zuchi ; HENNING, Elisa. Aspectos Lúdicos na Alfabetização Estatística: uma revisão sistemática de literatura. **Bolema: Boletim de Educação Matemática**, v. 36, n. 72, p. 92–115, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bolema/a/zbzLmPBnrX4Y3NghMcBz3fG/?lang=pt>. Acesso em: 15 nov. 2022.

SILVA, Dulciene Anjos de Andrade e . E. Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf. **Educar em Revista**, n. 56, p. 101–113, 2015.

SOBRE AS AUTORAS

Silvia Cristina de Oliveira Quadros. Pós-doutorado em Educação pela FE-USP. Doutorado em Letras pela FFLCH-USP. Experiência em docência e Gestão por mais de vinte anos. Coordenadora do Mestrado Profissional em Educação do Centro Universitário Adventista de São Paulo – UNASP. Contribuição para o artigo: estruturação da pesquisa e revisão textual. Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3310445936670104>

Cristiane Costa Carlos. Egressa do curso de Pedagogia do Centro Universitário Adventista de São Paulo em 2023. Estágio no Programa da CAPES – Residência Pedagógica. Pesquisa resultante da atuação nesse estágio. Contribuição para o artigo: realização da pesquisa in loco e a revisão integrativa da literatura.

Gabryiela Pires dos Santos. Egressa do curso de Pedagogia do Centro Universitário Adventista de São Paulo em 2023. Estágio no Programa da CAPES – Residência Pedagógica. Pesquisa resultante da atuação nesse estágio. Contribuição para o artigo: realização da pesquisa in loco e a revisão integrativa da literatura.

Maysa da Ressurreição Freitas. Egressa do curso de Pedagogia do Centro Universitário Adventista de São Paulo em 2023. Estágio no Programa da CAPES – Residência Pedagógica. Pesquisa resultante da atuação nesse estágio. Contribuição para o artigo: realização da pesquisa in loco e a revisão integrativa da literatura.

Como referenciar

QUADROS, Silvia Cristina de Oliveira; CARLOS, Cristiane Costa; SANTOS, Gabryiela Pires; FREITAS, Maysa da Ressurreição. O lúdico na aprendizagem na percepção de docentes dos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Educação em Páginas**, Vitória da Conquista, v. 3, n. 3, e15652, 2024. DOI: 10.22481/redupa.v3.15652