

O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: REFLEXÕES A PARTIR DE UMA PESQUISA REALIZADA EM UMA INSTITUIÇÃO PÚBLICA, DO MUNICÍPIO DE CHAPECÓ (SC)¹

Vanessa Marcio Moreira

Resumo: Esta pesquisa é resultado de estudo bibliográfico e de campo, a respeito da importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, especialmente, no ciclo alfabetizador, pois a criança quando chega nos anos iniciais possui apenas 6 (seis) de idade. Neste sentido, entende-se que a brincadeira e os jogos são essenciais no processo ensino-aprendizagem, pois a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica dá oportunidade à criança de aprender com prazer, e dessa forma se apropriar melhor dos conteúdos abordados. A pesquisa foi desenvolvida na Escola de Ensino Básico Sereno Soprana de Chapecó, SC. O objetivo geral foi analisar de que forma é abordado o lúdico no processo de aprendizagem nos anos iniciais da Escola Básica Municipal Sereno Soprana de Chapecó, SC, tendo como objetivos específicos: compreender qual a importância do lúdico nas séries iniciais; identificar como são desenvolvidas as atividades lúdicas nos anos iniciais; analisar de que forma os professores dos anos iniciais da Escola Básica Sereno Soprana utilizam o lúdico em sala de aula frente ao processo de aprendizagem; descrever quais são as atividades lúdicas utilizadas pelos professores dos anos iniciais da Escola Básica Sereno Soprana. A metodologia seguiu os princípios do método dialético. É uma pesquisa qualitativa e descritiva, do tipo estudo de caso. Os instrumentos de pesquisa basearam-se em roteiro de observação com registro em diário de campo e roteiro para entrevistas semiestruturadas. Também foi realizada leitura e reflexão acerca dos planos de aula e das atividades desenvolvidas junto aos alunos. Os sujeitos da pesquisa foram os professores de Educação Infantil e os professores que atuam nas Séries Iniciais da Escola Básica Municipal Sereno Soprana, de Chapecó, SC, num total de 4 (quatro) professores. Os resultados mostram que de algum modo os sujeitos da pesquisa reconhecem a necessidade da ludicidade compreender as estratégias pedagógicas deste momento da formação das crianças, mas ainda necessitam de formação continuada acerca desta temática.

Palavras-chave: Lúdico/ludicidade.Crianças. Anos iniciais/ciclo alfabetizador.

¹Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina, sob orientação do (a) professor(a) Maria Sirlene Pereira Schlickmann, no segundo semestre de 2017.

1 INTRODUÇÃO

Um dos desafios da educação atual é encontrar meios que tornem o processo de aprendizagem ainda mais eficiente, e neste sentido refletir sobre a abordagem do lúdico no processo ensino-aprendizagem é uma questão bastante pertinente, uma vez que, este se perfaz em uma estratégia de estímulo no processo de elaboração do conhecimento e pode contribuir para ampliar diferentes habilidades operatórias, além disso, pode se pautar como ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos escolares (SANTOS, 2014).

Entende-se que a partir do uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem é possibilitado ao aluno vivenciar diferentes experiências que envolvem a lógica e o raciocínio, permitindo atividades físicas e mentais que atuam para desenvolver a sociabilidade e estimular a afetividade, bem como reações cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas (SANTOS, 2014).

Diante dessas considerações, este trabalho tem como tema refletir sobre o modo como o lúdico pode contribuir com o processo ensino-aprendizagem no contexto dos anos iniciais na Escola de Ensino Básico Sereno Soprana de Chapecó, SC.

De acordo Vygotsky (apud NEWMAN; HOLZMAN, 2002, p.99-116):

Numa brincadeira, a criança faz uso espontâneo de sua habilidade de separar significado de um objeto sem saber que está fazendo isso, exatamente como não sabe estar falando em prosa, mas fala sem prestar atenção nas palavras. [...] Assim de conceitos ou objetos, as palavras se tornam partes de uma coisa. Em certo sentido uma criança brincando está livre para determinar suas próprias ações, mas em outro, esta é uma liberdade ilusória, pois suas ações estão de fato subordinadas aos significados das coisas, e ela age de acordo com eles.

Para Mukhina (1995, p. 155) o jogo é importante para o desenvolvimento da criança porque ele “[...] dá origem às mudanças qualitativas na psique infantil.” Já para Vygotsky (apud NEWMAN; HOLZMAN, 2002) o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, porém o lúdico, nem sempre é lúdico para todos. Pode ser para um e para outro não. Tem que ser feito de forma absoluta, de forma prazerosa, portanto os professores devem utilizar este como facilitador da aprendizagem.

Neste sentido, tem-se como questão problema para este estudo: **“Como se dá a abordagem do lúdico nas séries iniciais na Escola Básica Municipal Sereno Soprana de Chapecó?”**, pois, sabe-se que não raras vezes ainda é comum encontrar uma ruptura das ações lúdicas a partir do momento em que as crianças saem da Educação Infantil e chegam nos Anos Iniciais do ensino Fundamental.

Ainda neste tocante, vale ressaltar este dizer de Queiroz (2009), o qual alerta que a atividade lúdica é essencial para a criança uma vez que estimula a inteligência, a imaginação, a criatividade, ajuda o exercício de concentração e atenção, favorecendo a formação da motricidade infantil.

No mesmo sentido Kishimoto (2012, p. 22) diz que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Pesquisas como a de Cardia (2011, p.1) reafirmam que “o uso do lúdico e das brincadeiras é de suma importância para o desenvolvimento da criança e que estes contribuem significativamente para sua aprendizagem”.

Observar na prática a abordagem do lúdico nos anos iniciais é um dos motivos que levaram a elaboração deste estudo, haja vista que, se considerada a relevância do uso do lúdico frente aos processos de aprendizados, processos estes que continuam nos anos iniciais e seguem por toda vida escolar, entender como este processo acontece ou não acontece frente à prática didática junto aos anos iniciais da

Escola de Ensino Básico Sereno Soprana de Chapecó, SC, torna a relevância do estudo justificado, uma vez que os dados empíricos poderão contribuir com uma discussão social e científica da pesquisa em relação ao objeto de estudo junto ao espaço escolar, ampliando o conhecimento do pesquisador, de todos os envolvidos e da comunidade escolar como um todo.

Para tanto, o objetivo geral desta pesquisa foi analisar de que forma é abordado o lúdico no processo de aprendizagem nos anos iniciais da Escola Básica Municipal Sereno Soprana de Chapecó, SC. Este se desdobrou nos seguintes objetivos específicos: compreender qual a importância do lúdico nas séries iniciais; identificar como são desenvolvidas as atividades lúdicas nos anos iniciais; analisar de que forma os professores dos anos iniciais da Escola Básica Sereno Soprana utilizam o lúdico em sala de aula frente ao processo de aprendizagem; descrever quais são as atividades lúdicas utilizadas pelos professores dos anos iniciais da Escola Básica Sereno Soprana.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento da pesquisa seguiu os princípios do método dialético. É uma pesquisa qualitativa e descritiva, do tipo estudo de caso. Os instrumentos de pesquisa basearam-se em roteiro de observação com registro em diário de campo e roteiro para entrevistas semiestruturadas, as quais foram realizadas com os professores, objetivando conhecer como estes tratam a temática em suas aulas e como a compreendem. Também foi realizada leitura e reflexão acerca dos planos de aula e das atividades desenvolvidas junto aos alunos. Os sujeitos da pesquisa foram os professores de Educação Infantil e os professores que atuam nas Séries Iniciais da Escola Básica Municipal Sereno Soprana, de Chapecó, SC, num total de 4 (quatro) professores.

Em relação aos procedimentos para coleta de dados: para a realização da pesquisa, primeiramente, foi entrado em contato com a Secretaria Municipal de Educação de Chapecó, onde foi encaminhado ofício de apresentação da Universidade. Solicitada autorização para realização da pesquisa ao Escola Básica Municipal Sereno Soprana (Chapecó, SC), sendo que logo após a autorização foi feito o contato com o espaço escolar alvo da pesquisa, sua direção e na sequência com os professores das Séries Iniciais, que trabalham neste espaço; foi esclarecido sobre os objetivos da pesquisa, momento em que foi perguntado aos professores se os mesmos tinham interesse em participar da pesquisa, sendo que, para aqueles que concordaram em participar foi fornecido para assinatura o Termo De Livre

Consentimento Esclarecido (TLCE). Na sequência, partimos para o processo de coleta dos dados.

Após a realização da coleta dos dados empíricos, foi realizada a análise dos dados da pesquisa, orientada pelo referencial teórico que nos subsidia. Os dados empíricos /achados desta pesquisa constituem os subsídios para a elaboração deste artigo, respondendo a problemática apresentada e aos objetivos propostos.

Em termos de estrutura, este artigo está assim organizado: primeiramente apresenta-se a introdução. Na sequência, apresenta-se o referencial teórico que contribui para as discussões aqui em foco e, no tópico, subsequente, apresenta-se o resultado da pesquisa e análise dos dados empíricos a luz do referencial teórico. Por fim, são tecidas as considerações da presente pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para melhor compreensão do tema escolhido propõe-se, inicialmente, uma reflexão acerca dos conceitos teóricos que podem embasar as reflexões que serão tecidas a partir dos dados empíricos. Assim, buscamos em autores que discutem a temática os subsídios acerca da importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem, pois entende-se que o brincar continua constituindo a infância, a criança, mesmo depois da sua entrada nos anos iniciais do ensino do ensino fundamental, conforme poderemos ver de forma mais focalizada nos tópicos a seguir.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Sabendo-se que a aprendizagem é um processo complexo e que o ato de brincar, de jogar é parte inerente para o desenvolvimento do processo de aprendizagem, uma vez que, por meio da brincadeira, as crianças podem também se desenvolver em todas as suas dimensões. Além disso o brincar é um direito dado a criança, assegurado por lei. Declaração dos direitos das crianças.

Neste sentido, Ferreira (2009, p.1) cita que

[...] brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Já Vygotsky (1999, p. 12) retrata a importância do lúdico na aprendizagem da seguinte forma:

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança.

Outro pensador importante que se posiciona quanto ao uso dos jogos e brincadeiras nos processos de aprendizagem é Piaget, o mesmo afirma que no jogo mencionado se encontram os processos de assimilação, possibilitando a criança uma percepção acerca da realidade.

De acordo com Brunner (*apud* BROUGÈRE, 1998, p.193):

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção.

No mesmo sentido Feijó (1992, p. 02) afirma que “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”.

Para Luckesi (2000, p. 97) a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”.

Assim, não há como separar a brincadeira do processo de aprendizagem uma vez que, conforme Velasco (1996, p.12), “em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão

passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos.

No mesmo contexto Santin (1994, p. 3) salienta que a ludicidade promove “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”.

De acordo com Nunes (2006), a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico.

A pedagogia enquanto ciência em constante evolução não pode deixar de considerar meios que agreguem valor aos processos de aprendizagem, e para tanto, a ludicidade é meio considerado a muito tempo pelos educadores, como ferramenta eficaz junto ao processo de aprendizagem.

Segundo Teixeira (*apud* NUNES, 2006, p.04), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

- as atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

No mesmo sentido Ferreira (2009, p.04) diz que

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que os sentimentos de liberdade de ação abrangem atividades despreocupadas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade alheia, é livre de pressões e avaliações.

O uso do lúdico nos processos de aprendizagem apresenta-se, então, como uma ferramenta eficaz, capaz de influenciar em vários campos, uma vez que o ato de brincar não é algo irrelevante, uma vez que o que traz consigo influencia diretamente na formação de saberes e experiências. Apresentando o mesmo entendimento Lourenço (2004, p 01) afirma que:

As crianças fazem das brincadeiras uma ponte para o imaginário, a partir dele muito pode ser trabalhado. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regra, desenhar, entre outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem. Através delas as crianças expressam suas criações e

emoções, refletem medos e alegrias, desenvolvem características importantes para a vida adulta. O raciocínio lógico, a aceitação de regras, socialização, desenvolvimento da linguagem entre as crianças são algumas importantes habilidades desenvolvidas durante as brincadeiras.

Assim sendo, a brincadeira é mais que um hábito na vida infantil, é parte essencial na aprendizagem, e questão que deve ser sempre considerada pelos educadores. Mantém o mesmo entendimento Dallabona e Mendes (2009, p.12) quando afirma que:

A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que as rodeiam. A literatura especializada no crescimento e no desenvolvimento infantil considera que o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que são universais, e próprio da saúde porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros.

Quanto à importância do lúdico na aprendizagem Marcellino (1990) defende a reintrodução das atividades lúdicas na escola. Entende-se que esse direito ao respeito não significa a aceitação de que a criança habite um mundo autônomo do adulto, tampouco que deva ser deixada entregue aos seus iguais, recusando-se, assim, a interferência do adulto no processo de educação.

No mesmo sentido Lucci (1999, p. 3) salienta que:

A afirmação central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: *Ludus est necessarius ad conversationem humanae vitae* – o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar – e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, “as atividades racionais são as que mais querem o brincar”. Daí decorre importantes consequências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o *fastidium* é um grave obstáculo para a aprendizagem.

Assim sendo, cabe aos profissionais da educação enquanto formadores, buscar implementar novos saberes, proporcionando as crianças o direito de aprender com qualidade.

Assim Dallabona e Mendes (2009, p.13) citam que “O lúdico é essencial para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também à formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal”.

Dentre as mais diversas áreas que opera, a ludicidade age de forma eficaz na saúde mental da criança, fator pelo qual não pode ser deixado de lado, brincando a criança expressa suas percepções em relação a vida e muitos de seus comportamentos atuais e futuros, formação da personalidade, podem ser observados mediante a análise do comportamento destes enquanto brincam.

As relações cognitivas diante das experiências vivenciadas, bem como sua correlação as demais produções culturais e simbólicas são amplamente visualizadas na convivência de forma lúdica, que além de oportunizar prazer ajuda na aprendizagem e proporciona meios da criança estabelecer relações.

Usar de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem corresponde a valorização do impulso natural da criança, que através do prazer de brincar e da espontaneidade de seus movimentos satisfazem uma necessidade interior, gerando caráter motivacional, interesse, alegria, ativando as funções psico-neurológicas e as operações mentais, e com o pensamento ativado, acaba por tornar o esforço do aprender algo natural e bom.

Ou como diria Rizzo (2001, p.40): "... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual."

Diante do exposto compreende-se que os objetivos das atividades lúdicas no processo de aprendizagem se fundamentam no desenvolvimento das áreas psicomotoras, perceptivas, de atenção, raciocínio e estimulação para o contato com os objetos.

Os profissionais da escola Educação Básica M. Sereno Soprana tem o lúdico como algo importante, porém muitos não sabem o real significado do lúdico, e outros não tem motivação para trabalhar com essa ferramenta, uma vez que para isso acontecer se faz necessário modificar suas aulas e sair um pouco do tradicional, ou seja, o lúdico exige mais do professor, e este prefere não alterar suas aulas e assim se manter no tradicional, mesmo sabendo que o lúdico é uma ferramenta favorável a aprendizagem dos alunos.

Pois o lúdico desenvolve as potencialidades intelectuais, físicas e criativas, prezando pela interação social e interpessoal, possibilitando a participação, a interação, cooperação, o respeito mútuo, bem como abrangendo a análise crítica, reflexão, motivação e a participação, garantindo assim o prazer de aprender,

respeitando as particularidades de cada um e o meio onde se encontram inseridos, gerando uma convivência natural, espontânea e responsável.

2.2 APRENDER BRINCANDO: uma reflexão sobre o modo como a ludicidade pode contribuir com o processo ensino aprendizado nos anos iniciais

Brincadeiras e Jogos são atividades indispensáveis para o emocional, intelectual e a saúde física, que sempre esteve em todos os povos, das mais diferentes épocas.

No ato de jogar e brincar a criança se vê numa situação cotidiana, onde as regras, raciocínio e a lógica, estão presentes na sua vida normal. Nos jogos e nas brincadeiras a criança readapta essa situação já vivida e cria uma expectativa nova dentro do seu imaginário (KISHIMOTO, 2002).

Ou como diria Negrine (1997, p. 44): "... a palavra "jogo" apresenta significados distintos uma vez que pode ser entendida desde os movimentos que a criança realiza nos primeiros anos de vida agitando os objetos que estão ao seu alcance, até as atividades mais ou menos complexas...".

Neste contexto Kishimoto (2002, p.146) adverte que, "por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer".

No mesmo sentido Rizzo (2001, p.55) diz que "os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar, obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar".

O universo da imaginação, da fantasia, do brinquedo, da brincadeira e do jogo, proporciona prazer e se tornam um mundo em que a criança se encontra em atividade permanente, principalmente no aspecto intelectual e nos aspectos físicos ou emocionais (RIZZO, 2001).

Segundo Redin (2000, p. 64):

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestável do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma.

Os professores e os pais devem considerar o jogo e a brincadeira parte importante ao bom desenvolvimento físico, emocional e intelectual, uma vez que, jogando e brincando a criança está em atividade de aprendizado, de forma prazerosa. Portanto, o lúdico deve estar presente em todas as faixas etárias dos alunos.

O brincar e o jogar são atividades que diminuem nas crianças a pressão do processo de aprendizagem formal, da carga de se estar nas Séries Iniciais (REDIN, 2000).

Como afirma Santos (2000, p. 166):

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para autocontrolar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajada a tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve o resultado esperado.

As crianças estão sempre dispostas a brincar, cabe ao educador estimular esta atividade, fazendo com que a criança jogue e brinque de acordo com suas próprias limitações. Porém, o que mais acontece é que esta ludicidade é estimulada na Educação Infantil e perdida nos anos iniciais, prática que quebra com as construções que vinham sendo feitas até então, uma vez que a criança não deixa de ser criança, pois como informa Modesto (2009, p. 33): “É necessário o abandono da estagnação tradicional dos instrumentos pedagógicos para que se forme um melhor e mais dinâmico ambiente escolar, sem deixar de lado o lúdico nas séries iniciais”. A criança continua a ser criança e não pode ser tratada apenas como mais um aluno.

Entende-se que brincar, jogar, contar história envolve muito mais que um simples ato, uma vez que influencia não somente na implementação de novos conhecimentos, como também no desenvolvimento de habilidades já existentes e na descoberta de novas habilidades, influenciando ainda na formação emocional das crianças. (DALLABONA e MENDES, 2009)

Romper com esse processo lúdico de aprendizagem traz consigo muitas desvantagens, desmotivando os alunos, fazendo do processo de aprendizagem nos anos iniciais algo muito sério, chato... Assim, aos professores recomenda-se a continuidade do lúdico, reconstruindo suas práticas e reinventando suas atividades nos anos iniciais.

Assim, demonstrada a importância da ludicidade nos processos de aprendizagem, uma vez que para as crianças, brincar também é viver, possibilitar que esta vivência seja cheia de descobertas e estímulos é desejar também que se formem cidadãos capazes.

Porém, o que normalmente acontece é que ao adentrar nos anos iniciais há uma ruptura do uso lúdico, trazendo uma formação mais tradicional, rígida, teórica, onde as crianças se assustam e muitas vezes se desmotivam nesse novo passo escolar, e uma das maneiras de evitar isso é trabalhar os conteúdos teóricos incluindo práticas lúdicas, como jogos, que podem auxiliar em muito a compreensão do conteúdo por parte dos alunos.

Nesse sentido, Souza e Vieira (2010, p. 4) dizem que:

O jogo é muito praticado em nível escolar e é imensa a quantidade de pessoas que praticam o jogo em ruas, condomínios e clubes. O Jogo é uma atividade voluntária que contém regras exercidas dentro de um determinado tempo e espaço, onde criamos um tipo de ilusão que nos permite ficar fora da realidade, nos dando muita alegria e prazer.

Segundo Kishimoto (2002): O jogo é menos o que se busca do que o modo como se brinca, o estado de espírito com que se brinca. Isso leva a dar muita importância a noção de interpretação, ao considerar a atividade como lúdica.

Souza e Vieira (2010, p. 4) complementam dizendo que:

O jogo por mais simples que seja, requer habilidades motoras fundamentais como andar, correr, saltar, arremessar e outras habilidades cognitivas como percepção, esquema corporal, raciocínio lógico, ritmo, lateralidade, equilíbrio, socialização que são muito empregadas no nosso cotidiano tornando mais fácil o desenvolvimento motor e cognitivo, principalmente nas crianças. O aspecto cognitivo se refere ao desenvolvimento do intelecto durante as atividades lúdicas. As crianças aprendem brincando, aumentam seu conhecimento através dos parceiros e podem vivenciar a aprendizagem. Quando uma criança joga ela toma decisões e faz escolhas imediatas tornando assim o jogo um elemento básico para a mudança de necessidades e consciência.

O jogo como conteúdo vai muito além para o ato de brincar, pois eles possuem características marcantes para um bom desenvolvimento motor e cognitivo e colabora para que o mesmo seja passado de geração a geração, contribuindo com o fortalecimento do patrimônio cultural que é importante para a humanidade (SOUZA, VIEIRA, 2010).

Os jogos quando usados como instrumentos educativos, constituem maneiras bem atrativas e eficiente de transmitir informações, podendo ser usados na educação das crianças, aprendizados, entretenimento, estimulando o crescimento saudável e harmônico das crianças. (SOUZA, VIEIRA, 2010).

O que se pode notar é que na escola pesquisada, é confundido bastante as atividades concretas com o lúdico, nas observações deste campo de análise o que se nota é que o lúdico é deixado um pouco de lado, e o foco é conseguir trabalhar o currículo durante o ano.

Sendo que há muitas possibilidades de se cumprir o currículo fazendo uso de jogos e brincadeiras para desenvolver tanto o cognitivo, o amadurecimento emocional, a inteligência, etc.

Assim, o uso do lúdico nas séries iniciais, através de jogos e brincadeiras se perfazem como ferramentas eficientes para um melhor entendimento e uma boa fixação dos conteúdos, contribuindo para a formação do aluno e do cidadão, promovendo a interação e a participação de todos, viabilizando diálogos, tomada de decisão em consenso, cumprimento de regras e a descoberta do trabalho coletivo.

3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

3.1 O QUE VOCÊ VALORIZA EM SUAS AULAS?

Quando questionado sobre o que este valoriza em suas aulas o **Entrevistado 1** responde que: *Trabalho com o segundo ano do ensino fundamental, prezo o ensino da matemática e do português, pois são coisas que enquanto formação, enquanto segunda série, é bem importante que eles saibam resolver as adições, saber o quadro numérico, e a questão das letras, das sílabas, fonemas, escrita das palavras. E também tenho o desafio que é passagem da letra caixa alta para cursiva. Então a segunda série contempla isso.*

De acordo com o **Entrevistado 2:** "A aprendizagem da criança". Na visão do **Entrevistado 3:** "Procuro ter como foco partir da necessidade dos alunos, as dificuldades que eles tem, para organizar as aulas partindo disso". Já para o **Entrevistado 4:** "Tudo, experiência das crianças".

Os dados demonstram que os educadores pesquisados prezam sua caminhada profissional não somente no domínio dos conteúdos a serem repassados, mas também na observação das necessidades e dificuldades de seus alunos.

3.2 PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES

O *planejamento* faz parte de toda ação humana que vise eficiência, pois como afirma Gandin (2007, p.45) “Para que as aulas tenham significado e os professores tenham sucesso no seu trabalho e necessário que façam a ação reflexão do trabalho que desenvolve com seus alunos tentando buscar a melhora”.

Neste item foi questionado como são planejadas e desenvolvidas as atividades com os alunos sendo que as respostas obtidas foram:

Entrevistado 1: *É planejado com antecedência, geralmente uns três quatro dias antes, tem umas aulas prontas a mais. Procuo trazer coisas que sejam divertidas para as crianças. EX: Eu uso muitos vídeos do youtube. Quando eu vou começar um tema por exemplo, eu levo eles para ver um vídeo. Eu trabalhei sobre a história dos brinquedos esse bimestre passado, eu queria introduzir a brincadeira do elástico, então eu levei eles para assistir como se pula elástico, eles viram no youtube, e depois nós construímos o elástico na sala. Então agora eles levam o elástico para brincar no recreio, e eles começaram a fazer campeonato de pular elástico.*

Entrevistado 2: *“Todos os dias tenho planejamento, eu busco diversas atividades diferenciadas”.* Para o **Entrevistado 3:** *“A partir das necessidades dos alunos”.* Já na visão do **Entrevistado 4:** *“Como eu trabalho com primeira serie tudo é voltado para alfabetização, eu planejo só na escola”.*

Assim, entende-se que o planejamento é um conjunto de ações que são preparadas visando um objetivo, ou seja, é “um conjunto de ações coordenadas visando atingir os resultados previstos de forma mais eficiente e econômica”. (Luckesi, 1992, p.121), de tal forma, o planejamento é uma forma de organização, fundamental a toda ação educacional.

Os dados obtidos apontam que todos os entrevistados adotam essa forma de organização, planejando antecipadamente suas aulas, levando em consideração as necessidades de seus alunos no dia a dia.

3.3 CONCEITO DE LÚDICO

Levando-se em conta que ao brincar a criança expressa seus anseios, percepção do mundo, suas vivências nessa fase da vida, através do lúdico também adquire novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos.

Pois de acordo com Fantin (2000 p. 53):

Brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças veem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver”.

Buscando o entendimento dos entrevistados acerca do que é o lúdico no seu entendimento, o **Entrevistado 1** aponta que: *Lúdico é o prazeroso, a criança ela precisa vir para a escola sabendo que aquele é um momento de prazer, não pode ser maçante. O ensino aprendizagem até no nosso tempo, quando a gente era aluno, a gente gostava quando o professor fazia uma brincadeira diferente. Então eu sempre procuro fazer. Ai eles construíram os brinquedos. Por exemplo eu trabalhei o solo, a gente fez uma atividade diferente, eu construí com eles os tipos de solo. O solo húmífero, o argiloso, o arenoso, eu coloquei numa caixinha e eles tinham que botar a mão no solo para sentir, a mesma coisa com as plantas, lá no quarto ano que eu tenho de manhã e de tarde o segundo, e tudo que eu explico de manhã eu trago de tarde e os pequenos adoram as atividades dos grandes. O que eles estão trabalhando? eles perguntam pra mim. Quando os pequenos trabalharam as plantas eles tinham um feijãozinho daí eles tinham uma semana para cuidar daquele feijão. Então eles tinham que fazer o relatório dia por dia, desenha como que estava a semente, escrever o desenvolvimento e eu chamei aquilo de experiência. Então você pode sim fazer com que a aula seja prazerosa e você não esquecer do científico. Não necessariamente você tem que levar tudo a sério. Então você faz uma coisa lúdica, diferente que vai atrair a atenção da criança. E essa semana ai nós trabalhamos um vídeo sobre cuidar da natureza, reciclagem. Eu não abro mão nas minhas aulas de ir na sala cinco, que é a sala de vídeo, uma vez por semana eu vou na sala com eles, eu trago música pra sala. Tem dia que eu resolvo e chego cantando, coloco música para cantar. Então*

assim que coisa linda você ver uma criança escrevendo e cantando ao mesmo tempo. As mães falam professora como eles gostam de vir para aula. Então eu me identifiquei bastante com a segunda série.

Nas palavras do **Entrevistado 2**: “*É a brincadeira, o ato de brincar*”. Para o **Entrevistado 3**: “*São atividades diferenciadas, que vão promover o aprendizado, são jogos*”. E no mesmo contexto o **Entrevistado 4** diz que: “*Algo que ocorre mais interação entre as crianças, faço bastante brincadeira*”.

Desta forma, mesmo que alguns entrevistados apontem conceitos resumidos a análise dos dados obtidos, demonstra que os professores entrevistados têm conhecimento da importância do lúdico tanto para a aprendizagem como para o desenvolvimento das crianças.

3.4 USO DO LÚDICO EM SALA DE AULA

Uma vez que se entenda que, de acordo com Almeida (2006) as atividades lúdicas possibilitam a integração da ação, do pensamento e do sentimento, fazendo com que uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade estabeleça que possibilite alcançar maior integração do grupo ou de sensibilização junto as crianças ao conteúdo abordado, entende-se também que o uso do lúdico deve ser continuado nas atividades desempenhadas nos anos iniciais, como uma das ferramentas de melhora do processo de aprendizagem.

Nesse sentido Vieira e Rodrigues (2016, p. 136) afirmam que:

Cabe ao docente estimular seus alunos através dos métodos lúdicos para que tenham um efetivo e prazeroso aprendizado. É necessário o abandono da estagnação tradicional dos instrumentos pedagógicos para que se forme um melhor, e mais dinâmico, ambiente escolar.

Para tanto, foi questionado de que forma os pedagogos do espaço escolar estudado utilizam o lúdico em suas aulas, sendo que para o **Entrevistado 1**: *Eu utilizo bastante o lúdico e gosto. Não é todo dia que você vai estar disposta, mas eu procuro uma vez ou duas por semana eu trago a musicalidade, recital de recitar poesia, construção de brinquedos, a gente vê vídeos, brinca lá fora. Na verdade o lúdico é o que? É você fazer algo diferente. Por exemplo, quando eu falo na compostagem do lixo orgânico eu dei o conceito científico primeiro, mas eu trouxe cascas no outro dia e eu disse pra eles: Agora nós vamos brincar de fazer compostagem. Nós fomos ali do lado da escola*

no canteiro, ai eu fiz o buraco e eles foram colocando as cascas e a gente fez a nossa compostagem. Isso é nada mais que trazer o lúdico também, pra eles foi uma brincadeira, mas eles nunca mais vão esquecer.

Quanto ao **Entrevistado 2** este informa que: *“Sim, principalmente em português e matemática, utilizo bastante jogos”*. O **Entrevistado 3** diz que: *“Utilizo dentro do possível quando encontro algum jogo ou atividade diferenciada que venha a contribuir com o aprendizado deles”*. **Entrevistado 4:** *“Sim, todo dia tem uma brincadeira”*.

Os resultados obtidos dão conta que apesar dos professores estarem conscientes da importância da continuidade do uso do lúdico em todo processo de aprendizagem e no caso em estudo, nas séries iniciais, percebe-se que no campo de pesquisa não são amplamente explorados por todos educadores.

3.5 PERCEPÇÕES ACERCA DO USO DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Neste item foi solicitado que os entrevistados falassem sobre sua percepção, a partir de sua experiência, do uso do lúdico no contexto escolar e para tanto foram revelados os seguintes dados.

Entrevistado 1:

Eu percebo que as crianças aprendem muito mais rápido, aprendem melhor, eles assimilam o conhecimento com mais facilidade quando você traz algo diferente, do que quando você fica só a no quadro e na teoria e você falando eles não pegam muito, agora quando você traz algo de diferente, jogos também. A gente trabalha bastante com jogos no livro caminhos, a proposta da prefeitura eles trazem os encartes. Ai o que é que eu faço? A gente recorta os jogos, a gente brincou semana passada com a sílaba QUE, QUI, mas como? Veio um encarte que era o jogo da memória. O que a gente fez? A gente recortou e juntamos as carteira de dois a dois, e brincamos do jogo da memória, na aula seguinte eu coloquei pra eles: Agora vocês já sabem todas as palavras com QUE e QUI, então hoje a professora vai fazer um ditado. Ai eu tive nota tudo 9 e 10 deles. Porque? Por que eles assimilaram pela forma da brincadeira

Entrevistado 2: *“Quando a criança começa aprender ela quer falar, a criança precisa relatar para alguém que ele está aprendendo”*. O **Entrevistado 3**relata:

*“Importante no processo de ensino aprendizagem, por que não são tidas que aprendem da mesma forma, normalmente o lúdico vai contribuir para auxiliar na aprendizagem para melhor compreensão”. Já de acordo com o **Entrevistado 4**: “É fundamental esse faz de conta eles conseguem estabelecer mais relação”.*

Os resultados da pesquisa demonstram o que FREIRE (1983, p. 61), afirma: “[...] existe uma lacuna entre o que se pretende e o que se executa”, ou seja, todos entendem a importância do uso do lúdico, porém na observação da prática educacional nem sempre estes conceitos são usados de forma efetiva.

3.6 RECURSOS MATERIAIS/LÚDICOS UTILIZADOS NAS AULAS

O brinquedo, enquanto ferramenta lúdica deve ser utilizada na prática pedagógica também nas séries iniciais, brinquedos, jogos, possibilitam a otimização de habilidades, raciocínio, socialização, pois como afirma Vygotski, (1998, p. 38) “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”.

Quando questionado sobre os materiais lúdicos utilizados na prática pedagógica da escola em questão, os entrevistados os recursos que tem a sua disposição e que utilizam em suas aulas.

Descreve assim o **Entrevistado 1**: *Jogos, na matemática eu gosto muito do material dourado, considero um material muito rico, por que cada um fica com seu montinho na carteira e eles vão contando as unidades, eles somam, fazem subtrações. O material dourado eu uso quase toda semana. A gente tem na escola muitos jogos de letras e números, e também podemos estar construindo, músicas, eu utilizo muito o data show, eu uso internet diariamente nas minhas aulas.*

De acordo com o **Entrevistado 2**: *“Temos livros, caderno borracha, jogos, temos material lúdico, material durado. Tudo que vem a contribuir a gente usa”.* O **Entrevistado 3** diz: *“Basicamente jogos”.* Para o **Entrevistado 4**: *“Jogos de materiais reciclados, cartas”.*

Entende-se que alguns exploram mais esses recursos lúdicos, porém alguns entrevistados restringem a ferramenta apenas aos jogos, talvez pela falta de domínio da infinita possibilidade de materiais lúdicos existentes, o que é uma pena, pois deixam de se servir de auxiliares muito eficientes no processo de aprendizagem.

3.7 REFERENCIAIS TEÓRICOS QUE SUBSIDIAM A PRÁTICA PEDAGÓGICA

Quando um profissional se propõe desempenhar uma função pensa-se que a coisa mais importante que pode fazer é adquirir conhecimentos na sua área de atuação, na educação este fato é ainda mais presente, a formação e a contínua busca de aprimoramento trazem consigo o encontro de referenciais teóricos que subsidiam a prática, para tanto se inquiriu quais os aportes teóricos que norteiam a prática dos educadores pesquisados.

Nesse sentido, descobriu-se que muitos são os autores que orientam a prática pedagógica e nesse interim o **Entrevistado 1** cita: *Quando comecei a trabalhar na rede municipal, eu tinha de base Paulo Freire, Vygotsky, Emília Ferreiro. Eu acho assim você tem que tirar o que é bom. Eu me baseio muito na História Crítica, e a gente hoje tem o Gasparim ele norteia muito nossos projetos. Nós trabalhamos a partir de projetos, que é a partir de um tema, ele é um tema gerador, ele é baseado na tua realidade, você tem que dar um motivo de por que você trabalhar determinado conteúdo, tem que dar significado.*

Neste contexto o **Entrevistado 2** responde que: “Vygotsky”. O **Entrevistado 3** relaciona: *“Normalmente a gente utiliza autores dos livros didáticos utilizados em sala de aula e Vygotsky”*. Do mesmo modo, o **Entrevistado 4** diz que: *“Como a gente trabalha com a proposta do município que é Gasparim, é ele, e um pouco de tudo que aprendi na minha formação acadêmica. Vygotsky, Paulo freire e outros. Não posso dizer que é um só por que não é, nunca é”*.

As respostas obtidas no campo de pesquisa demonstram que os educadores pesquisados utilizam em sua prática docente referenciais teóricos conhecidos, que trazem desde sua graduação e que descobrem no decorrer da caminhada profissional, fato positivo e de total relevância.

3.8 PLANEJAMENTO ANUAL, BIMESTRAL E DE AULA E ESPAÇO LÚDICO NAS AULAS

Ao planejar a prática educacional o professor se familiariza com as ações a serem desempenhadas, selecionando recursos, método e avaliação mais coerente com a situação vivenciada no dia a dia da escola.

Ao ser questionado de que forma é feito o planejamento das aulas o Entrevistado 1 cita que: *“É elaborado diariamente, no lúdico pode construir algumas coisas, como por exemplo um relógio. Temos que ter um olhar diferente para educação, olhar com carinho, um olhar crítico”*. De acordo com o **Entrevistado 2**: *“Meu planejamento é bimestral, eu acredito que a cada conteúdo novo eu tenho que fazer uma brincadeira para eles assimilarem melhor”*. No mesmo contexto o **Entrevistado 3** menciona que: *“De acordo com as necessidades da turma e em cima do currículo e organiza o planejamento bimestral”*. Para o **Entrevistado 4**: *“Bimestral, depois define por projeto, e a elaboração de plano de aula diariamente. O lúdico está sempre presente”*.

Já em relação a organização do espaço da sala de aula e qual lugar ocupa o lúdico nesta organização os entrevistados informam o seguinte:

Entrevistado 1: *A sala de aula é um laboratório, desde a organização das carteiras. Tem momentos eu juntamos de dois em dois, em círculo. O lúdico envolve tudo. Temos alguns brinquedos no final da sala. Como por exemplo um mini mercado para trabalhar os números. Como eu te disse a sala de aula é nosso laboratório, algumas experiências boa e outras nem tanto, mas isso faz com que nossa pratica fique melhor a cada dia.*

Entrevistado 2: *“Minha sala está em fila, eu organizo duplas, tio, e faço jogos e divido em grupos”*. **Entrevistado 3**: *“Não tem uma organização, pois não tem espaço”*. **Entrevistado 4**: *“Tenho um tapete lá atrás na sala, com balcão e jogos, tem televisão, que uso música”*.

Como orientam Menegolla e Sant’Anna (2001) ao abordar o planejamento dentro do processo educativo percebe-se que a educação é um processo que não comporta a total antecipação de atividades para um ano letivo, nem consegue prever com certeza os resultados, de tal forma deve ser um processo constante, levando em consideração as situações, dificuldades encontradas ao longo de cada fase.

O que se percebeu é que para alguns, mesmo planejando constantemente, nem todos priorizam a utilização de espaços lúdicos em sua sala de aula, o que poderia ser totalmente possível com organização e criatividade e pode trazer ótimos resultados.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, pode-se dizer que a pesquisa realizada em relação ao lúdico no processo ensino-aprendizagem no contexto dos anos iniciais na Escola de Ensino Básico Sereno Soprana de Chapecó, SC, foi de total relevância, não somente do ponto de vista acadêmico, mas também como reflexão para o desempenho profissional nos anos iniciais do ensino fundamental.

Compreendeu-se que o lúdico exerce um papel importante na aprendizagem das crianças, contribuindo para o desenvolvimento humano, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando a socialização, comunicação e a aprendizagem.

Entende-se que no desempenho das funções de educador é essencial que se lance mão de todas as ferramentas pedagógicas existentes para que o processo de aprendizagem se complete com eficiência, que crianças não deixam de ser crianças ao adentrar nas séries iniciais e que apesar dos desafios cada vez mais complexos que compreendem essa fase, o brincar, o jogar, não podem se perder na caminhada.

Estudos como o de Hendler (2010) apontam que: “Pode-se constatar que na escola pesquisada à medida que as séries escolares avançam as atividades lúdicas diminuem”, percebe-se que no campo desta pesquisa encontrou-se situação bem análoga, uma vez que os educadores tem conhecimento acerca da importância do lúdico, porém, nem todos fazem uso efetivo dessa estratégia e suas interações lúdicas muitas vezes são superadas pela necessidade de focar em conteúdos lógicos, previamente definidos no currículo escolar.

Diante do campo de pesquisa pude perceber que os profissionais da educação da E.B.M Sereno Soprana, concordam que o lúdico é uma estratégia importante no processo ensino-aprendizagem, porém a grande maioria, não tem compreensão ou conhecimento do que é o lúdico, eles confundem lúdico com atividades concretas. Alguns dos profissionais também não são motivados para trabalhar com o lúdico, pois acreditam que a escola não tem espaço para tal ferramenta, o que não é verdade, pois a escola tem um bom espaço e uma quantidade relativamente boa de materiais lúdicos e que poderiam ser aproveitados para organização dos espaços educativos.

Mediante o exposto, considera-se que ainda é importante que os profissionais deveriam ter mais cursos de aperfeiçoamento, de modo que possam ser capacitados

sobre a temática e para que possam contemplar a ludicidade nos seus planejamentos e nas aulas.

Reitera-se, então, que a importância desta temática especialmente para os professores dos anos iniciais do ensino fundamental, uma vez que o lúdico pode constituir-se como uma importante estratégia para o desenvolvimento das potencialidades das crianças em todas as suas dimensões, tornando-se elemento fundamental para o desenvolvimento das crianças no seu processo formativo, uma vez que constituem as singularidades/especificidades das crianças.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2006. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 07 de jun. de 2017.

CARDIA, Joyce Aparecida Pires. **A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas Séries Iniciais: um relato de pesquisa**. Revista Eletrônica de Educação. Ano V. No. 09, jul./dez. 2011. Disponível em: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34490681/1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1497295954&Signature=LdGFgqqy1ZSbiC4ByGd0FmC59Zo%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DA_IMPORTANCIA_DA_PRESENCA_DO_LUDICO_E_DA.pdf . Acesso em 10 jun. de 2017.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Disponível em http://www.fortium.com.br/faculdadefortium.com.br/marco_guilherme/material/5937.pdf. Acesso em 12 mar. de 2017.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**. 2. ed. São Paulo: Martins fontes, 2009.

FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia**. 4 ed. São Paulo: Saraiva, 2003.

FERREIRA, Livia. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. Disponível em <http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-importancia-do-ludico-na-educacao-infantil-1230873.html>. Acesso em 12 mar. de 2017.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipionne, 1989.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projeto de Pesquisa**. 4 ed.. São Paulo: Atlas, 2002.

HAETINGER, Max Gunther; SILVA, Daniel Vieira da. **Ludicidade e Psicomotricidade**. 1. ed. Curitiba, Paraná: IESDE Brasil, 2013.

- HENDLER, VaníciaBehenck. **O Lúdico nas primeiras séries do Ensino Fundamental**. Monografia. 2010. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequence=1> . Acesso em 22 mai. de 2017.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. M. **O jogo e a Educação Infantil**. In: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- LEAL, Florência de Lima. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Universidade Federal do Piauí – UFPI. Picos: Piauí, 2011.
- LOURENÇO, Rosemeire Alves. **O lúdico na Educação**. Disponível em <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?entrID=246>. Acesso em 05 mar. de 2017.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papirus, 1990.
- MODESTO, Roberta Duarte de Lima. **O lúdico como processo de influência na aprendizagem da Educação Física Infantil**. Monografia. 2009. Disponível em: <http://www.eeffto.ufmg.br/biblioteca/1775.pdf>. Acesso em 28 abr de 2017.
- MUKHINA, Valéria. **Psicologia da idade pré-Escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- NEWMAN, Fred; HOLZMAN, Lois. **Lev Vygotsky: cientista revolucionário**. São Paulo: Loyola, 2002.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil a partir da perspectiva lúdica**. *Revista Perfil* - Ano 1. São Paulo, 1997.
- PALANGANA, IsildaCampaner. **Desenvolvimento & aprendizagem em Piaget e Vygotsky (a relevância do social)**. São Paulo: Plexus. 2014.
- PEREIRA, Maria Oneide da Silva. **A importância do Lúdico nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental I: Estudo de caso na Escola Municipal de Ensino Fundamental Odilon Edízio Lima – Cacimba de Dentro – PB**. Monografia. 2014. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/4807/1/PDF%20-%20Maria%20Oneide%20da%20Silva%20Pereira.pdf>. Acesso em 22 mai. de 2017.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 1975. Rio de Janeiro. 4ª edição, Zahar Editores. 2010.
- _____. **A epistemologia genética/Sabedoria e ilusões da Filosofia/Problemas de psicologia genética**. Tradução por Nathanael C. Caixeiro, ZILDA A. Daeir, Célia A. Di Piero. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

PINHO, Raquel. **O lúdico no processo de aprendizagem.** Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/21258/1/O-LUDICO-NO-PROCESSO-DE-APRENDIZAGEM/pagina1.html>. Acesso em 07 mai. de 2017.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. **Educação infantil e ludicidade.** Teresina: Edufpi, 2009.

RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes** - Editora Bertrand Brasil Ltda; Rio de Janeiro- RJ; - 4ª edição, 2001.

SANTOS, Fernanda Cristina Ribeiro dos. **A ludicidade na alfabetização: perspectivas e possibilidades de novas aprendizagens.** Monografia. 2014. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/5382/1/MD_EDUMTE_VII_2014_45.pdf. Acesso em 22 mai. de 2017.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem.** 2014. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf . Acesso em 22 mai. de 2017.

SOUZA, Leyde Laura de. **O Lúdico: Aprender brincando na educação infantil.** Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/27525/1/O-LUDICO-APRENDER-BRINCANDO-NA-EDUCACAO-INFANTIL/pagina1.html>. Acesso em: 08 de mai. de 2017.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Imaginação e arte na infância.** São Paulo: Ática 2003.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor.** Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VIEIRA, Luciene Batista; RODRIGUES, Elaine Aparecida Fernandes – **O Ensino Lúdico Nos Anos Iniciais.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento, ANO 1. VOL. 10, Pp. 136-153. Novembro de 2016. ISSN. 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-ludico-nos-anos-iniciais>. Acesso em 09 jun. de 2017.

WILL, Daniela Erani Monteiro. **Introdução a processos investigativos** : livro didático / Daniela Monteiro Will ; design instrucional Isabel Zoldan da Veiga Rambo, Daniela Erani Monteiro Will. – Palhoça: Unisul Virtual, 2016.