



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE FORMAÇÃO DOCENTE  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

**DEBORA VANDERLEI DE FARIAS**

**O BRINCAR ENSINA: o poder dos jogos pedagógicos e da ludicidade na aprendizagem das crianças**

**CARUARU**

**2025**

DEBORA VANDERLEI DE FARIAS

**O BRINCAR ENSINA: o poder dos jogos pedagógicos e da ludicidade na aprendizagem das crianças**

Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade de monografia apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco (CAA), para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Área de concentração: Anos Iniciais do Ensino Fundamental

**Orientadora:** Prof<sup>ª</sup>. Me. Jessica Priscila Garcia de Souza

**CARUARU**

**2025**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Farias, Debora Vanderlei de.

O brincar ensina: o poder dos jogos pedagógicos e da ludicidade na  
aprendizagem das crianças / Debora Vanderlei de Farias. - Caruaru, 2025.  
57p. : il., tab.

Orientador(a): Jessica Priscila Garcia de Souza

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de  
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Pedagogia - Licenciatura, 2025.  
Inclui referências, apêndices.

1. Ludicidade. 2. Jogos Pedagógicos. 3. Anos Iniciais do Ensino  
Fundamental. 4. Prática docente. 5. Ensino e Aprendizagem. I. Souza, Jessica  
Priscila Garcia de. (Orientação). II. Título.

370 CDD (22.ed.)

DEBORA VANDERLEI DE FARIAS

**O BRINCAR ENSINA: o poder dos jogos pedagógicos e da ludicidade na aprendizagem das crianças**

Trabalho de Conclusão de Curso na modalidade de monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco (CAA), para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: 16/12/2025

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Profª. Me. Jessica Priscila Garcia de Souza**  
**(Orientadora)**

**Universidade Federal de Pernambuco**

---

**Profª Dra. Manuela Dias de Melo**  
**(Examinadora Interna)**  
**Universidade Federal de Pernambuco**

---

**Profº Dr. Filipe Antonio Ferreira da Silva**  
**(Examinador Externo)**  
**SEDUC - Belo Jardim/PE**

Em citação ao filósofo chinês, Lao Tzu, “Ser profundamente amado por alguém nos dá força; amar alguém profundamente nos dá coragem”. Por isso, dedico este trabalho à quem amo incondicionalmente: minha mãe, Cleonice Farias, que sempre acreditou em mim. Desde quando eu estudava para o Enem, ela já enxergava a prosperidade dos meus passos. Sempre cuidou e protegeu meus voos para que eu jamais esquecesse o meu brilho. Eu sonho pela minha criança interior graças a ela e a Deus, que sempre foram meu alicerce e não me deixaram desistir.

Obrigada, minha vida.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus e a Nossa Senhora de Fátima por guiarem e iluminarem meus passos em todos os momentos da minha vida, por renovarem minhas forças nos dias difíceis e por me mostrarem que nenhum sonho é grande demais quando está plantado em nosso coração.

Aos meus pais, minha base, expresso minha eterna gratidão. Vocês nunca mediram esforços para ver minha felicidade e meu sucesso. À minha mãe, Cleonice Farias, por ser abrigo, exemplo de coragem, resiliência e amor incondicional. Obrigada por acreditar tão profundamente em mim, por lembrar o valor das nossas conquistas e por caminhar comigo mesmo quando eu não merecia. Nada aqui é só meu, tudo que eu conquisto carrega o seu toque, o seu cuidado e a sua proteção.

Ao meu pai, Vanderlei Farias, que com seu jeito duro sempre demonstrou seu amor, orgulho e presença. Desde criança me cuidou e mostrou a forma de encarar o mundo para que eu pudesse alcançar um futuro melhor. Mesmo sob muito sol, me fez chegar até aqui, na sombra. Vocês são as raízes que sustentam minha caminhada e o chão que me faz voar.

Ao meu namorado, Henrique, por ser tão amigo, companheiro e incentivador. Apesar dos desafios, sempre se manteve ao meu lado, firme, buscando o melhor para nós. Agradeço pelas palavras sábias e pelos sermões quando necessários, que tornaram o processo mais leve. Obrigada por ser a calma dentro do meu furacão, por ser porto quando paro e sopro quando preciso seguir. Lembro ainda dos meus sogros, Josefa e Edilson, que sempre me mostraram e relembraram o valor de estudar para conquistar muitas coisas na vida.

À minha professora e orientadora, Prof<sup>a</sup>. Me. Jessica Priscila, agradeço por todo apoio acadêmico, emocional e profissional. Obrigada por me aceitar nessa etapa e ser uma grandiosa mentora nessa trajetória. Sua orientação não foi apenas técnica, mas humana: você esteve presente em todos os momentos e sempre que precisei me mostrou o caminho mesmo quando tudo parecia confuso. Obrigada por me receber com seu sorriso acolhedor e por acreditar na relevância da minha pesquisa. Levarei comigo não apenas teoria, mas também a ética, o cuidado e a inspiração com que você conduz sua docência.

Às minhas amigas de curso, que dividiram comida, cansaço, choros, risadas, bons e maus momentos: foi com vocês que tudo se tornou mais calmo e juntas conseguimos crescer

dentro e fora da sala de aula. À Thalia, juntamente com Arthur, que me mostra a felicidade desde os momentos simples; à Mariana, que me irritava e me fazia gostar dela na mesma proporção; à Jessika, que caminha comigo desde o Ensino Médio, que felicidade concluirmos juntas mais esse passo na vida. Obrigada imensamente por tudo, vocês são incríveis. E aos meus amigos, Luan e Eliabe, que encontrei na caminhada acadêmica, que fazem graça e raiva na mesma medida, minha enorme gratidão.

Aos professores, tanto da universidade quanto de toda minha trajetória no ensino básico, deixo meu reconhecimento e admiração. Cada aula e cada partilha contribuíram para que esse sonho da graduação ganhasse forma e sentido. Levarei comigo tudo que aprendi, na vida, na teoria e na prática.

Agradeço de modo especial, a Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, pela oportunidade e bolsa do SISU, que possibilitaram a construção da minha caminhada na graduação. A universidade foi cenário de descobertas, desafios, encontros e construção profissional. Foi dentro dessa instituição que encontrei professores inspiradores, meus colegas de caminhada e experiências que marcaram para sempre minha formação. Para além do conhecimento, guardo reflexões e memórias que me acompanharão por toda a vida.

Não poderia deixar de agradecer a mim mesma. Pela coragem de continuar mesmo quando o cansaço parecia maior, pela disciplina nos dias difíceis e por reconhecer meus limites e a necessidade do descanso, mesmo com o peso nos ombros. À menina que um dia sonhou com este momento, desde quando brincava com bonecas, e à mulher que me tornei, firme, determinada e, às vezes, um pouco bruta. Hoje celebro cada passo que me trouxe até aqui, com resistência, crescimento e a capacidade de acreditar em mim mesma.

Por fim, agradeço a todos que, direta ou indiretamente, fizeram parte da minha formação. Agora posso dizer com orgulho: sou formada em Pedagogia pela UFPE, Campus do Agreste.

## RESUMO

Ao entender a importância do uso dos jogos pedagógicos e da ludicidade como caminho formativo no processo educativo das crianças, este trabalho de conclusão de curso tem como objetivo geral analisar como o uso da ludicidade e dos jogos pedagógicos contribui para o processo de ensino e aprendizagem de crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. No entanto, a pesquisa busca compreender como ocorre as práticas lúdicas para fomentar o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos alunos, favorecendo a construção de modo significativo e participativo. O estudo segue com base em autores importantes como Kishimoto, Vygotsky e Luckesi, que apresentam o brincar como dimensão essencial no meio infantil e potencializador nas aprendizagens. A metodologia utilizada foi de abordagem qualitativa, com estudo de campo realizado em uma escola municipal, envolvendo observações e entrevista semiestruturada com professora do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Os resultados buscam evidenciar que os jogos pedagógicos bem planejados, promovem interesse, cooperação e autonomia, além de facilitar a captação dos conteúdos ensinados. Desta forma, o lúdico amplifica as interações das crianças, num ambiente mais motivador e acolhedor. Conclui-se que a ludicidade e os jogos não devem ser vistos como processo secundário nas escolas, mas sim como elemento rico e estruturante dentro da prática docente, para transformar e conduzir o ensino e aprendizagem das crianças.

**Palavras-chave:** Ludicidade; Jogos Pedagógicos; Anos Iniciais do Ensino Fundamental; Prática docente; Ensino e Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

By understanding the importance of using pedagogical games and playfulness as a formative pathway in the educational process of children, this final graduation project aims to analyze how the use of playfulness and pedagogical games contributes to the teaching and learning process of children in the Early Years of Elementary Education. The research seeks to understand how playful practices occur in order to foster students' cognitive, social, and affective development, supporting learning in a meaningful and participatory way. The study is based on important authors such as Kishimoto, Vygotsky, and Luckesi, who present play as an essential dimension of childhood and a catalyst for learning. The methodology used was qualitative in nature, with a field study conducted in a municipal school, involving observations and a semi-structured interview with a 5th-grade teacher from the Early Years of Elementary Education. The results aim to show that well-planned pedagogical games promote interest, cooperation, and autonomy, in addition to facilitating the assimilation of the content taught. In this sense, playfulness enhances children's interactions in a more motivating and welcoming environment. It is concluded that playfulness and games should not be viewed as secondary processes in schools, but rather as rich and structuring elements within teaching practice, capable of transforming and guiding children's teaching and learning.

**Keywords:** Playfulness; Pedagogical Games; Early Years of Elementary Education; Teaching Practice; Teaching and Learning.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>TEMÁTICAS DE ESTUDO.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1</b>	<b>A ludicidade na infância.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2</b>	<b>O uso dos jogos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.....</b>	<b>20</b>
<b>2.3</b>	<b>Práticas pedagógicas lúdicas e seus impactos na aprendizagem.....</b>	<b>23</b>
<b>3</b>	<b>PROCEDIMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS.....</b>	<b>27</b>
<b>4</b>	<b>A LUDICIDADE E OS JOGOS PEDAGÓGICOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DE UMA PROFESSORA DO 5º ANO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....</b>	<b>30</b>
<b>4.1</b>	<b>O brincar: olhares sobre a ludicidade.....</b>	<b>34</b>
<b>4.2</b>	<b>O papel estratégico dos jogos pedagógicos nas práticas de ensino e aprendizagem.....</b>	<b>36</b>
<b>4.3</b>	<b>O repertório lúdico na escola: jogos utilizados no processo didático.....</b>	<b>40</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>47</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>49</b>
	<b>APÊNDICE 1 - PERGUNTAS PARA ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA.....</b>	<b>51</b>
	<b>APÊNDICE 2 - ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA (PROFESSORA A1).....</b>	<b>52</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A escolha do tema voltado à ludicidade e aos jogos pedagógicos surgiu da compreensão e importância do processo de escolarização nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. As práticas lúdicas e a diversidade de jogos contribuem significativamente para o desenvolvimento de aprendizagens fundamentais, como coordenação motora, vivência coletiva, leitura, escrita, raciocínio e autonomia. Logo, o ensino e a aprendizagem nesta etapa devem estar alinhados às necessidades e aos interesses das crianças, de modo a tornar o cotidiano escolar mais significativo, motivador e prazeroso. Por este motivo, o objeto de estudo desta pesquisa foca na utilização da ludicidade e dos jogos pedagógicos nas práticas de professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Nesse contexto, a escolha pelos jogos pedagógicos justifica-se por seu potencial como ferramenta educativa, capaz de unir o aspecto lúdico ao processo de construção ativa do conhecimento. Por meio dessas práticas, as interações entre as crianças se intensificam, favorecendo o engajamento, a curiosidade e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais, sempre respeitando a realidade e o contexto sociocultural de cada criança.

A ludicidade, entendida como uma dimensão essencial da infância, está diretamente relacionada ao desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Quando incorporada ao ambiente escolar por meio de jogos pedagógicos, ela promove uma aprendizagem mais dinâmica, criativa e participativa. Esses recursos valorizam o protagonismo infantil e possibilitam experiências baseadas na experimentação, na resolução de problemas e na construção significativa do conhecimento. Além disso, os jogos podem servir como estratégias eficazes diante dos desafios enfrentados na prática docente, favorecendo a elaboração de propostas pedagógicas mais atrativas e transformadoras.

A relevância deste estudo se dá pela contribuição nas discussões sobre metodologias ampliadas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, no contexto social, por considerar o desenvolvimento integral das crianças em diversos contextos escolares e culturais, e na esfera pessoal, pela identificação da autora com práticas educativas que estimulam a autonomia, a criatividade e o prazer em aprender, valorizando o ambiente e tornando o mesmo funcional no ensino e aprendizagem das crianças. Em vista disso, formula-se a seguinte questão-problema para esse trabalho: de que forma o uso da ludicidade e dos jogos pedagógicos contribui para o processo de ensino e aprendizagem de crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental?

A partir dessa problemática, este estudo tem como objetivo geral analisar como o uso da ludicidade e dos jogos pedagógicos contribui para o processo de ensino e aprendizagem de crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Compreendemos que essas práticas, se forem inseridas de forma intencional e planejada, ampliam o desenvolvimento de aulas e a interação das crianças com o conteúdo apresentado, sendo capaz de evidenciar os benefícios do fortalecimento de propostas pedagógicas no protagonismo infantil e ativo. Seguindo essa linha de pensamento, proponho como objetivos específicos:

- Compreender o conceito e a importância da ludicidade no ambiente educacional;
- Identificar as práticas pedagógicas realizadas para contribuir com o ensino e aprendizagem das crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental;
- Investigar jogos e meios pedagógicos utilizados que potencializam o caráter lúdico das práticas pedagógicas em sala de aula.

Com a intenção de compreender o uso da ludicidade e dos jogos pedagógicos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, foi realizado um levantamento bibliográfico em artigos científicos. Então, abaixo apresenta o estado da arte sobre o tema, destacando obras selecionadas com título, objetivos ou palavras-chave que façam menção ao tema em estudo.

Diante do estudo realizado para essa pesquisa, podemos contar com o Estado da Arte realizado na Revista Científica Multidisciplinar O Saber (RCMOS), na qual se deu pela delimitação de palavras-chave “ludicidade”, “jogos pedagógicos”, “Ensino Fundamental”, a partir disso, conseguimos localizar 13 trabalhos relacionados, mas que com a leitura realizada e foco da pesquisa, destacamos 8 artigos. Esses artigos selecionados assumem os critérios que estão interligados ao tema desta pesquisa sobre ludicidade e jogos pedagógicos.

A escolha desta revista científica se deu pelo fato da gama importante de conteúdos voltados para a área educativa, com temáticas bem desenvolvidas e avaliadas, e ainda, pela nota positiva encontrada em seu qualis, com bom atendimento nacional e perspectiva de progressão nos conteúdos e nas publicações realizadas. A RCMOS, com sede em São Paulo, atua no ramo de publicações desde 2020, mas foi em 2021 que teve a primeira edição anual, e a partir de 2023, a revista passou a publicar edições anuais e semestrais. O corte temporal realizado para selecionar os artigos abaixo descritos foi de 2021 a 2025, com o detalhamento realizado pelo título, objetivos e palavras-chave para que seja possível conectar e subsidiar a minha temática em estudo.

TÍTULO	AUTORES	OBJETIVO	PALAVRAS -CHAVE	IES	ANO
<b>A IMPLANTAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA DE FACILITAÇÃO DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA</b>	Leonardo de Oliveira Luna	Discutir a implementação de jogos como ferramenta facilitadora do processo de aprendizagem em matemática, apresentando os principais benefícios e desafios dessa estratégia e boas práticas para sua implementação.	Aprendizagem ; Matemática; Jogos; Inovação; Ensino	UNISUAM	2023
<b>JOGOS PEDAGÓGICOS TRADICIONAIS E DIGITAIS: FERRAMENTAS DE ESTIMULAÇÃO DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DOS ALUNOS COM DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM</b>	Gizelle Cristina da Silva	Determinar se a estimulação através dos jogos pedagógicos e digitais possibilita a melhoria do desenvolvimento cognitivo dos alunos com dificuldade de aprendizagem.	Desenvolvimento cognitivo. Dificuldade de aprendizagem. Jogos pedagógicos tradicionais e digitais.	UNIP - SP	2021
<b>A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM</b>	Doraci Creuza da Silva; Lidiane Melo dos Santos Freitas; Andréia de Araújo Januário Barleta; Simone Paula de Arruda Floreano.	Refletir sobre como a ludicidade, enquanto ferramenta pedagógica, pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.	Ludicidade. Educação Infantil. Ensino e aprendizagem.	UNEMAT UFMT UNOPAR	2025

<b>CONCEITUANDO O LÚDICO PARA O TRABALHO PEDAGÓGICO EM SALA DE AULA</b>	Graciene Lopes Freire da Costa; Laury Vander Leandro de Souza; Eliuvomar Cruz da Silva.	Evidenciar a importância da prática lúdica como mecanismo de apoio para um ensino-aprendizagem.	Ludicidade. Conceito. Sala de aula.	UFAL	2025
<b>O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOCENTES</b>	Grace Sherley Denny; Ivanise Nazaré Mendes	Analisar os modos como os saberes da ludicidade de crianças da educação infantil são contextualizados nas práticas pedagógicas docentes a partir da realidade de uma escola de Educação Infantil municipal.	Lúdico. Criança. Educação Infantil. Aprendizagem. Desenvolvimento Infantil. Docentes.	UNADES; UTIC	2024
<b>REVOLUCIONANDO O ENSINO DA MATEMÁTICA: O PAPEL DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO DO SÉCULO XXI</b>	Jéssica Lorrany Parente Ferreira	Explorar a importância dos jogos no contexto do ensino da Matemática.	Matemática. Ensino. Tecnologia. Recursos	IFT	2024
<b>LUDICIDADE NO ENSINO DE MATEMÁTICA NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA ESTADUAL TEREZA LEMOS DE OLIVEIRA SANTOS NO MUNICÍPIO DE ATALAIA DO NORTE-AM</b>	José Cruz Queiroz do Nascimento	Promover o ensino-aprendizagem através do lúdico.	Ensino da Matemática, Jogos Matemáticos, Processo Educativo, Conhecimento e Ensino-aprendizagem.	UFAM	2024

<b>O USO DE UM BINGO COMO FERRAMENTA LÚDICA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DO ENSINO DE CIÊNCIAS</b>	Juciane Lima Barros Pereira;  Laryssa Ramos da Silva;  Delma Holanda de Almeida	Proporcionar a melhoria do ensino, facilitando a aprendizagem dos alunos do 5º ano, por meio de uma metodologia aplicada por atividade lúdica com um bingo educativo.	Ludicidade; Jogo como ferramenta pedagógica; Educação.	UFAL	2021
--	---	---	--	------	------

### **Quadro 1: Estado da Arte realizado da revista científica (RCMOS)**

Com o intuito de realizar uma análise dos textos acima selecionados após a leitura dos mesmos, se faz necessário destacar diversos pontos importantes. Seguindo uma linha lógica de acordo com a colocação na tabela, o primeiro artigo apresenta a importância dos jogos pedagógicos dentro da sala de aula, em especial nos conteúdos de matemática. Sendo assim, o autor deste artigo destrincha o quanto é necessário pensar nessa prática eficiente e significativa, servindo de suporte e ampliação nos ensinamentos da disciplina, tornando os alunos mais preparados e engajados, esse trabalho amplia a justificativa da temática deste estudo, pois serve como norteadora para as indagações pensadas.

O segundo trabalho destacado, revela a estimulação do ensino e aprendizagem dos alunos por meio dos jogos pedagógicos, esse serve como apoio, pois socializa os resultados obtidos através dos percursos metodológicos apresentados, assim os jogos se fazem como ferramentas indispensáveis em sala de aula, com o intuito de melhorar a qualidade, autonomia e capacidade dos estudos, fazendo interligação entre os objetivos pensados, pois desde o início esta pesquisa pensa em como ampliar o interesse dos alunos em prol da aprendizagem mútua.

O artigo seguinte apresentado, aborda a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica para contribuir com o ensino e aprendizagem, este trabalho apresenta como resultado uma sistematização importante quando pensa nos alunos em sua totalidade, na dimensão afetiva e cognitiva, assim como Vygotsky frisa nas perspectivas desta pesquisa em desenvolvimento. No entanto, seguindo nesse panorama, o quarto texto apresentado no estado da arte, visa o uso do lúdico nos ensinamentos para promover momentos de significados e aprendizagem dos alunos. Ainda nesse apontamento, o quinto artigo busca as concepções e

conceitualização do lúdico, mas com resultados focado no papel dos professores enquanto prática docente, mas que motive os processos de aprendizagens com valor de criação, espontaneidade e valorização da capacidade das crianças diante das medidas implementadas e utilizadas.

Assim como foi destacado no primeiro artigo, este sexto trabalho busca ampliar o ensino da Matemática por meio dos jogos pedagógicos, para promover situações inovadoras e ativas. Frisando o desenvolvimento das habilidades socioemocionais, pensamento crítico e facilitador dos procedimentos educativos, esses destaques convergem com as inquietações e hipóteses da pesquisa em estudo. Por conseguinte, os dois últimos artigos selecionados também transmitem a essência da ludicidade e dos jogos pedagógicos como métodos para melhoria e aprendizagem satisfatória dos alunos, deste modo, as dinâmicas realizadas foram em disciplinas curriculares como matemática e ciências, tendo como resultado meios positivos de eficácia e prontidão dos jogos desenvolvidos no ambiente da sala de aula.

## 2 TEMÁTICAS DE ESTUDO

### 2.1 A ludicidade na infância

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA - Lei nº 8.069/1990), a infância é a fase marcada dos 0 aos 12 anos de idade incompletos, posto isso, entendemos que nesse período as crianças estão em pleno desenvolvimento social, cognitivo, motor, afetivo e sensorial. Nesse viés, Vygotsky nos permite estudar o aprendizado como algo relacionado ao desenvolvimento infantil, e são marcados por situações que ocorrem durante o cotidiano, quando a criança consegue realizar processos sozinhos sem ajuda ou interferência de uma terceira pessoa. Nesse sentido, Vygotsky em sua zona de desenvolvimento proximal (ZDP) determina os entendimentos de como acontece o processo de ensino e aprendizagem das crianças. Assim, Oliveira (1993) nos diz

A zona de desenvolvimento proximal é, pois, um domínio psicológico em constante transformação: aquilo que uma criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã. É como se o processo de desenvolvimento progredisse mais lentamente que o processo de aprendizado; o aprendizado desperta processos de desenvolvimento que, aos poucos, vão tornar-se parte das funções psicológicas consolidadas do indivíduo (Oliveira, 1993, p. 60).

Nessa perspectiva, a aprendizagem está ligada ao que a criança é desde quando nasce, e quando inseridas no período escolar as intervenções pedagógicas devem ser amplas e acolhedoras. Ou seja, pensar no lúdico é um caminho que entrelaça o indivíduo no âmbito sociocultural, pois a escola tem papel essencial na construção das crianças para serem capazes de viver na sociedade escolarizada. Esse processo deve ser pensado como etapas intelectuais que serão alcançadas com o tempo pelas crianças, a forma de ensino não deve ser regrada ou autoritária. Mas, sim, um ambiente adequado para a faixa etária das crianças, que articule os conhecimentos e habilidades num modo do fazer do professor. Posto isso, Oliveira (1993) nos afirma

Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente. O único bom ensino, afirma Vygotsky, é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Os procedimentos regulares que ocorrem na escola - demonstração, assistência, fornecimento de pistas, instruções - são fundamentais na promoção do “bom ensino” (Oliveira, 1993, p. 62).

Compreendemos que o ensino além de significativo, representado aos grupos de crianças, deve nortear, respeitando as diferenças dos grupos heterogêneos presentes em sala de aula, pois a cultura mútua envolvida na intervenção contribui na aprendizagem de todos presentes naquele espaço, a situação se for bem integrada, torna-se produtiva para o ensino escolar. Por isso, pensamos na utilização da ludicidade como momento formativo, não apenas como algo de brincadeiras ou momentos livres, mas sim, capaz de introduzir regras e assimilação da realidade com o contexto de distração e aprendizagem, por isso essa pesquisa prioriza o uso em sala, de jogos pedagógicos. Então como forma teórica, devemos pensar na criança e seu primeiro contato com o brinquedo. Portanto, Vygotsky (1991) destaca

[...]No brinquedo, espontaneamente, a criança usa sua capacidade de separar significado do objeto sem saber que o está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando em prosa e, no entanto, fala, sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através do brinquedo, a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto (Vygotsky, 1991, p. 130).

No entanto, o brincar da criança é algo espontâneo, mas que atribui significados aos objetos de forma natural, formulando um pensamento simbólico diante do que se dá pelo item usufruído na infância. É nesse momento de lazer, que o brincar se transforma numa representação de experimentação e construção de símbolos, unindo pensamento, linguagem e realidade. A criança compreende o significado e é capaz de formar ação por aquilo que foi compreendido, ela expressa nesse movimento seu desejo e capacidade de aprender. Entende-se que tudo vai acontecendo conforme a evolução da criança, o imaginário dar lugar aos objetos físicos em torno de novas perspectivas de ação, sendo incluídas em novos ambientes, como a escola, que concentra diferentes atividades no compasso do professor e sua turma, sendo esse fazer docente pensado em práticas pedagógicas que estimulam os alunos no crescimento e evolução gradual tanto de si como dos conhecimentos de mundo.

No entanto, é a partir dos teóricos como Vygotsky, que a ludicidade pode ser compreendida como ambiente privilegiado para o desenvolvimento das funções psicológicas. Isso acontece diante do ato de brincar, quando a criança transcende os níveis de desenvolvimento real e alcança o seu potencial, como situação operante dentro da ZDP. Mas, para que isso se torne realidade, o professor deve promover atividades lúdicas, para estimular a criança nas realizações de ações, nas quais sozinha ela não seria capaz de executar. Desse modo, o brincar é uma forma de mediação cultural, que expõe aos sujeitos as situações de simbolismos e relações sociais. Nesse sentido, a ludicidade é o instrumento entre o

pensamento e ação, que deve ser constituída como base teórica para o uso dos jogos pedagógicos diante das práticas pedagógicas realizadas.

Assim sendo, a criança na escola está no caminho do aprimoramento e evolução de suas capacidades, é aqui que a ludicidade contribui positivamente para tornar o conhecimento valioso e regado de capacidades ativas, engajadoras e motivacionais. A palavra usada em muitos âmbitos da educação, ludicidade, deriva do termo latino “ludus”, que possui como significado jogo, exercício ou imitação. A mesma não tem definição no dicionário da língua portuguesa, nem tampouco em outras línguas. Mas, sabemos que a mesma atende a uma gama de variações de práticas na educação. Deste modo, Luckesi (2014) nos convida a refletir sobre a ludicidade quando define-a nos seus escritos.

[...]em meus estudos, fui compreendendo que a ludicidade é um estado interno ao sujeito, ainda que as atividades, denominadas como lúdicas, sejam externas, observáveis e possam ser descritas por observadores, tais como os didatas, os historiadores, os sociólogos... A experiência lúdica (= ludicidade), que é uma experiência interna ao sujeito, só pode ser percebida e expressa pelo sujeito que a vivencia (Luckesi, 2014, p. 17).

Assim, compreendemos que ludicidade não tem um significado único e fechado, e ainda, corresponde ao sentimento desenvolvido em cada sujeito. Por isso, é necessário sistematizar que as atividades lúdicas refere-se a predominância do que está sendo realizado pelo professor para alcançar seus resultados e objetivos no processo de ensino e aprendizagem. Porém, a ludicidade é um estado interno a ser alcançado, devemos cuidar de si mesmo, para sermos capazes de transmitir sentido para o outro.

Contudo, o caminho pedagógico deve ser seguido pelo campo da ludicidade como sentido interno e posto para o ambiente externo pelas atividades lúdicas proporcionadas principalmente através dos jogos. A consciência sobre aquela dinâmica oferecida pode variar de pessoa para pessoa, ou seja, algo pode ter sentido tradicional para uma pessoa, mas para outra é “lúdico”. Deste modo, o âmbito a ser seguido como intervenção pedagógica deve ser carregado de sentimentos e significados, buscando a melhor maneira de encaixá-lo no contexto educacional. Por isso, destacamos de Luckesi (2002)

[...] as atividades lúdicas, por serem atividades, na visão de Bruno Bettelheim, e eu pessoalmente concordo plenamente com ele, são instrumentos da criação da identidade pessoal, na medida em que elas, nessa perspectiva, estabelecem uma ponte entre a realidade interior e a realidade exterior. Esse é o lado construtivo das atividades lúdicas. Pelas atividades em geral e pelas atividades lúdicas em específico, a criança aproxima-se da

realidade, criando a sua identidade. O princípio do prazer equilibra-se com o princípio da realidade, na criança, através das atividades lúdicas (Luckesi, 2002, p. 31).

Nesse ínterim, é do lúdico que as crianças conseguem criar seu lugar no mundo de modo pessoal e de identidade. São com essas práticas que o sentido de liberdade e de expressão começa a ser vivenciado e explorado. Enquanto a experiência lúdica acontece, conseguimos experienciar de fato a visão do outro sobre algo que está dentro de si, é um ato de descrever e permitir o compartilhamento do processo coletivo que nos gera aprendizado e momentos mútuos de histórias e prazeres.

Ademais, podemos situar as experiências ou atividades lúdicas como formas de promover diversão e prazer através de jogos, brinquedos e brincadeiras. Sendo importantes para o estímulo de criatividade e interação social no ensino e na aprendizagem. Essas atividades podem ser ferramentas poderosas entre as crianças, em diferentes disciplinas, áreas do conhecimento e faixas etárias. Assim, como nos dizem Dallabona e Mendes (2004)

Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas (Dallabona e Mendes, 2004, p. 111).

É por intermédio das práticas lúdicas que o interesse das crianças predomina e envolve a sua cultura no contexto de aprendizado que está sendo inserido. Por meio do lúdico se propõe uma intervenção pedagógica que pode trazer sucesso e aprimoramento educativo, pois a formação na infância vai ser levada por toda a vida e em todos os aspectos, sendo reintegrado a ação educativa e a aprendizagem nas dimensões necessárias dos seres humanos, de modo sadio e harmonioso.

Dessa forma, é possível compreender que a ludicidade, os jogos e as práticas pedagógicas devem acontecer de modo interligado, mesmo que acompanhem outros elementos para que seja suscetível no processo educativo. Pois, a ludicidade representa a sensação de prazer e sentido para a ação pedagógica, os jogos servem como fase concreta do lúdico e as práticas pedagógicas mostram o ambiente planejado e intencional das aprendizagens que devem ser fundamentadas e significativas, essa mediação faz o brincar ser transformado e gera oportunidade de aprendizado e diversão no mesmo caminho. Considerando essa importância da ludicidade no desenvolvimento da infância, passamos

agora a entender mais afincado sobre o uso dos jogos e das práticas pedagógicas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

## 2.2 O uso dos jogos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Como abordamos na categoria anterior, as atividades lúdicas são essenciais para a infância, nesse sentido, pretendemos destacar sobre o uso dos jogos, na fase escolar dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. De acordo com, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) nessa fase de aprendizagem podemos valorizar situações que sejam lúdicas e necessárias para articular experiências previamente vivenciadas.

A BNCC do **Ensino Fundamental – Anos Iniciais**, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária **articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil**. Tal articulação precisa prever tanto a **progressiva sistematização** dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas **formas de relação** com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (BNCC, 2018, p. 57).

Ou seja, a BNCC reconhece as atividades lúdicas como forma potente de continuar o ensino das crianças na transição de fase da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. As experiências vão ser organizadas e transformadas de maneira gradual, as brincadeiras e brinquedos que antes usavam o imaginário e o faz de conta deram lugar para atividades de leitura, escrita, operações matemáticas de modo estruturado e representado pelo lúdico, sendo condição de melhoramento do desenvolvimento de situações propostas para o ensino e aprendizagem. É nessa fase escolar que as crianças ampliam seus olhares e agem com mais intencionalidade e consciência crítica, de forma que seja protagonista de sua própria aprendizagem e efetivo na construção do saber.

Como maneira produtiva do ensino, o uso dos jogos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental tende a proporcionar medidas pedagógicas fundamentadas e estruturadas, usar o brincar de modo significativo e não como apenas um momento livre para as crianças. As práticas para serem eficientes devem entender os alunos em sua totalidade, garantindo seus direitos e deveres, respeitando sua cultura, diversidade e capacidades de se identificar no espaço. Uma sala de aula é mútua sendo possível adaptar atividades e dinâmicas para atender a todos, de modo acolhedor e participativo.

Assim, o uso dos jogos é de uma imensurável valia, pois amplia e facilita o desenvolvimento infantil. Nessa perspectiva, como Vygotsky aponta anteriormente, a criança aprende por meio das interações com o ambiente social. Então o jogo representa espaço de experimentação e de aprendizado, por meio desses as crianças vivenciam situações reais, com hipóteses e construção do conhecimento. Podendo direcionar as formas de apropriação da cultura e da realidade das crianças, interconectando as funções psicológicas superiores. O jogo será instrumento pedagógico para ampliar a curiosidade, raciocínio lógico, cooperação e situações de problemas.

Nesse ínterim, a palavra jogo tem origem no latim “jocus”, que significa brincadeira, divertimento ou passatempo. O termo pode ser considerado ainda, a partir da evolução de seu uso, como algo destinado a qualquer atividade com regras, sendo ela recreativa, esportiva ou intelectual, podendo também envolver competição, estratégias, diversão ou lazer. Nesse sentido, Kishimoto (1994) nos diz que definir a palavra jogo não é fácil, pois a mesma pode dar sentidos a muitas coisas.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar histórias, de brincar de "mamãe e filhinha", de dominó, de quebra-cabeça, de construir barquinho e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. (Kishimoto, 1994, p. 105).

No entanto, um jogo pode significar algo para uma pessoa e ser diferente para a outra. Mas, o seu uso se torna amplo, universal e multifacetado. A partir da análise de Kishimoto, entende-se que os jogos possuem múltiplas formas e não se restringem ao universo infantil. As dinâmicas desenvolvidas podem proporcionar momentos de raciocínio, conceitualização, regras estruturadas, facilitar as relações sociais e sempre contribuir para o ensino e aprendizagem dos indivíduos.

Logo, a criança ao participar de um jogo, pode atuar além de si mesma, como vimos em Vygotsky. Esse espaço amplia as situações para que a criança coopere, avance no desenvolvimento e nos significados. Esse processo exige que o professor planeje bem os jogos pedagógicos, para que não seja apenas uma atividade recreativa, mas sim uma construção no ambiente da mediação com conhecimento de internalização de modo ativo e prazeroso.

Portanto, cabe a forma que o mesmo será desenvolvido para fazer sentido dentro de uma escola, e com isso, podemos situar as características que demarcam o papel do jogo na

construção da representação entre o mental e da realidade, quando Kishimoto (1994) ainda situa

[...]pontos comuns como elementos que interligam a grande família dos jogos: liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o "não-sério" ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço (Kishimoto, 1994, p. 116).

Os jogos são meios de dar sentido às atividades pedagógicas, considerando o contexto em que estão inseridos e respeitando a individualidade de cada criança como ser social e dotado de vontade, a forma que o mesmo seja desenvolvido respeite o cognitivo e psíquico das crianças. Quando o uso dos jogos passam a ser utilizados nesse ambiente, eles podem ser denominados como jogos pedagógicos, para isso eles “[...]devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo” (Prieto et al., 2005, p. 10).

A citação de Prieto et al.,(2005) destaca a importância do jogo pedagógico ser orientado por uma metodologia estruturada, com objetivos claros e contextualizados. Isso significa que não basta apenas utilizar jogos para serem divertidos ou diferentes da aula tradicional. É necessário que eles estejam alinhados ao conteúdo que se deseja ensinar e promovam um ambiente de aprendizagem ativa, em que os alunos participem de forma motivada, interajam com os colegas e descubram o conhecimento da própria experiência.

Os jogos pedagógicos desenvolvidos fogem da rotina tradicional e promovem um ambiente mais leve e engajador. E por meio deles, o professor pode ser capaz de observar o desempenho dos alunos de maneira informal, com a identificação de dificuldades, habilidades e níveis de compreensão, proporcionando um ambiente com avaliação contínua e formativa. Assim, Alves e Bianchin (2010) destacam

[...]No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e, ao observá-las, poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo por meio dos jogos os “nutrientes” do seu desenvolvimento. Ou seja, brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades a indispensáveis à sua futura formação e atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, concentração e outras habilidades perceptuais psicomotoras (Alves e Bianchin, 2010, p. 284).

Nesse viés, fica evidente que o brincar não é apenas um momento de descontração, mas sim um espaço fértil para o desenvolvimento das capacidades essenciais. Por meio dessas realizações, o professor atento consegue observar os momentos lúdicos, os aspectos do desenvolvimento emocional, motor e cognitivo dos alunos. O planejamento dos jogos com intencionalidade pedagógica, o docente fornece estímulos que funcionam como nutrientes do crescimento global da criança. Além disso, o lúdico se apresenta como meio poderoso para conseguir diagnóstico e meios formativos, favorecendo modos pedagógicos eficazes.

Portanto, os jogos, a ludicidade e as práticas pedagógicas formam um ciclo interdependente, relacionando o contexto histórico-cultural apontado pelos autores como Vygotsky na sua perspectiva a respeito da ZDP, Kishimoto, ao destacar o uso dos jogos como ferramenta pedagógica, que representa as utilizações práticas como ferramenta valorosa e os demais autores também fundamentam nossa pesquisa, oferecem bases importantes para essa compreensão, em prol da interação próspera sobre o ato de realizar uma mediação prática e pedagógica, esse ato gera um aprender com mais sintonia social e coletiva. Esses e outros referenciais fundamentam nossa pesquisa ao evidenciar que a mediação pedagógica favorece uma aprendizagem mais social, colaborativa e significativa.

### **2.3 Práticas pedagógicas lúdicas e seus impactos na aprendizagem**

Ao discutirmos sobre a ludicidade e o uso dos jogos pedagógicos, torna-se essencial discorrer sobre as práticas pedagógicas lúdicas e seu entrelaçamento com a aprendizagem. Nesse sentido, entende-se por práticas pedagógicas o conjunto de métodos, estratégias e atividades utilizadas por educadores que facilitam o processo de aprendizagem das crianças. Por meio delas, que o sucesso educativo acontece e envolve planejamentos, metodologias, recursos, adaptações, interações, reflexões e avaliações. Como pontua, Martins (2019) “[...] conceituamos prática pedagógica como a atividade que planeja e realiza ações de ensino e aprendizagem para mediar o processo educacional na escola.” (Martins, 2019, p. 43). É assim, que media o processo de apropriação e objetividade da cultura e visa o desenvolvimento da criança.

As práticas pedagógicas servem como norte para as atividades lúdicas dentro dos campos de mediação, pois as situações formuladas pelos professores são as mais diversas, fazendo a criança exercitar habilidades que não domina ou até mesmo aprimorar conhecimentos já estabelecidos. Sob essa ótica, formamos uma tríplice relação entre o lúdico,

os jogos e as práticas pedagógicas para alcançar e alinhar as aprendizagens, os desenvolvimentos históricos, culturais e sociais dentro do ambiente em que os sujeitos são colocados.

Então ao estar inseridas no contexto educativo as aprendizagens vão sendo construídas, pois a mesma torna-se um ato intencional de modo cooperativo entre professor, aluno e prática pedagógica. Por isso, Martins (2019) nos fala

Ao considerarmos a constituição da prática pedagógica ser um conjunto complexo de muitos fatores, estamos compreendendo a sua constituição como totalidade, formada por um conjunto de diferentes dimensões da prática educacional, em relação aos projetos educacionais, à formação de professores, às propostas pedagógicas e às decisões e pensamento de cada professor e professora (Martins, 2019, p. 43).

Ou seja, as práticas pedagógicas devem fazer sentido e estar situadas conforme o ambiente escolar, capaz de transformar e introduzir a aprendizagem dos alunos. Com o intuito de entender essas perspectivas, devemos pensar nessas realizações de forma lúdica, respeitando e estimulando o pensamento crítico e criativo, com a diversidade de realizações através de brincadeiras, brinquedos e especialmente, dos jogos pedagógicos.

Vale salientar que, as práticas lúdicas devem ser intencionais e planejadas com objetivos claros e diretos, sendo necessário respeitar o ritmo e interesse das crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, para guiar as descobertas, reflexões mútuas significativas e conhecimentos contextualizados. Assim, Fernandes (2013) ressalta

Os jogos, neste contexto, é uma alternativa didático-pedagógica, que o profissional deve utilizar para tornar o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares [...] É possível também propor novos jogos em grupo, para despertar nas crianças a curiosidade que permitirá momentos de troca de sugestões ou diferentes formas de agir com relação ao jogo. As atividades envolvendo jogos e brincadeiras conduzem as crianças à interação, possibilitando uma importante aprendizagem. Outro fator importante é a interação espontânea que possibilita para a criança a ampliação de seus conhecimentos (Fernandes, 2013, p. 9).

Portanto, segundo a autora, a interação entre as práticas e aprendizagens combinam a tríplice gerando diante da sala de aula um ambiente proativo, com a realização ativa das crianças em suas próprias competências humanas. Isso mostra o lúdico como estado motivador interno para refletir no externo, os jogos como instrumentos concretos e as práticas pedagógicas significativas dentro do ensino e aprendizado nas aulas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Os jogos podem ser práticas pedagógicas agradáveis, que funcionam como desafios e envolvimento ativo dos alunos nas atividades escolares. Além disso, organizar jogos novos sem o conhecimento deles, promove o entusiasmo e curiosidade para trocas de ideias e interações entre os sujeitos. O proporcionamento de atividades lúdicas configuram recursos essenciais para um processo educativo dinâmico e integrado. Em conjunto a isso, o professor serve como mediador e balizador, com papel central importante e de grande responsabilidade, pois é por meio dele que as dinâmicas acontecem. Assim, Fernandes (2013) destaca

O profissional [...] tem como papel preponderante propiciar às crianças uma educação de qualidade que as ajudem a entender e superar a realidade em que vivem, criando no espaço escolar uma atmosfera democrática que respeite, valorize, promova a diversidade e que conduza ao bem estar emocional e físico das crianças, contribuindo para diminuir o alívio de suas tensões, receios e medos, encorajando-as a expressarem-se livremente suas expectativas, interesses e necessidades, fazendo uso das diferentes formas de linguagem (Fernandes, 2013, p. 8).

No entanto, ao interconectar ludicidade, jogos e as práticas pedagógicas, deixamos de lado a simplicidade apenas de reprodução e promovemos o desenvolvimento integral dos sujeitos. Essas experiências servem como ferramentas diagnósticas em torno do fortalecimento educacional, em conjunto com a autonomia, autoestima e resiliência de todos os envolvidos no ambiente da sala de aula. Isso envolve ajudar as crianças a compreenderem e enfrentar a realidade e o ambiente escolar. O mesmo deve criar condições que favoreçam o bem-estar das crianças, reduzindo os receios e medos, dando lugar a um espaço acolhedor que proporciona momentos de encorajamento, expectativas, interesses e necessidades.

É importante ressaltar que as práticas também produzem seus impactos significativos na aprendizagem, especialmente nos meios de aspectos afetivos. Contribuindo na ampliação do desenvolvimento cognitivo, na melhora do raciocínio lógico, memória, atenção, capacidade de compreensão e interpretação de informações. Gerando ainda, a formação de identidade e autonomia, com a construção da autoestima, autoconfiança e aprimoramento nas decisões sobre conhecimento.

O desenvolvimento social e afetivo representa interação, respeito pelas diferenças e empatia. A cooperação torna-se habilidades socioemocionais e resiliência. Dessa forma, o modo afetivo investe em impactos pedagógicos numa sociedade mais justa e igualitária, combinando atividades dentro da realidade dos alunos em sala de aula. Assim, Leite (2012) pontua

Finalmente, deve-se destacar que nas atividades de ensino concentra-se, concretamente, grande parte da carga afetiva da sala de aula, através das relações interpessoais entre professores e alunos: olhares, posturas, conteúdos verbais, contatos, proximidade, tom de voz, formas de acolhimento, instruções, correções, etc. constituem aspectos da trama de relações interpessoais que implicam em um enorme poder de impacto afetivo no aluno, positivo ou negativo, dependendo da forma como essas interações são vivenciadas. Daí a relevância dessas decisões: afinal, elas se referem às formas concretas como as relações face a face são vividas e percebidas em sala de aula (Leite, 2012, p. 364).

Contudo, os conceitos trabalhados nessa pesquisa, como ludicidade, jogos e as práticas pedagógicas complementam a construção dos aprendizados. Cada fator assumindo seu papel promove a ligação de todas as dimensões que buscam ser discutidas em favorecimento do ensino e aprendizagem. As funções são bem distribuídas, o professor recebe o papel de mediador para que os alunos alcancem as diversas áreas do desenvolvimento proximal, os jogos apresentam as múltiplas maneiras de dinâmicas, e por fim, mas não menos importante as práticas pedagógicas dão enfoque tanto prático quanto teórico para que as transformações sejam realmente aproveitadoras e duradouras.

### 3 PROCEDIMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, pois busca compreender, de maneira aprofundada, a realidade educacional envolvendo o tema de estudo sobre uso da ludicidade e dos jogos pedagógicos. Por isso, essa abordagem permite interpretar dados de modo contextualizado e considerando os sentidos atribuídos, conforme destaca André (1995),

Qualitativa porque se contrapõe ao esquema quantitativista de pesquisa (que divide a realidade em unidades passíveis de mensuração, estudando-as isoladamente), defendendo uma visão holística dos fenômenos, isto é, que leve em conta todos os componentes de uma situação em suas interações e influências recíprocas (André, 1995, p. 17).

Em suma, essa forma de abordagem tenta entender o resultado ou conteúdo como um todo, considerando fatores humanos, sociais, afetivos e culturais que são conectados naturalmente, o contexto inserido é real e vivo. Nessa perspectiva, a pesquisa se dá como exploratória, como apresenta “As pesquisas exploratórias têm como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (Gil, 2017, p. 33). Sendo um cenário flexível, capaz de se adaptar a fenômenos e feitos sistematizados.

Por conseguinte, essa pesquisa de cunho bibliográfico foi desenvolvida em etapas que iniciaram desde a escolha do tema até a referência bibliográfica. Destarte, se perpetua a discussão e uso da pesquisa de campo, como Minayo (2002) aponta “o trabalho de campo deve estar ligado a uma vontade e a uma identificação com o tema a ser estudado, permitindo uma melhor realização da pesquisa proposta” (Minayo, 2002, p. 52). Ou seja, vai além da análise da problematização da pesquisa, pois devemos refletir sobre todos os resultados que os mesmos demarcam no desenvolvimento do espaço educacional, como ambiente de ensino e aprendizagem.

Como forma de contribuição, o campo empírico para essa pesquisa foi uma escola municipal no interior do município de Chã Grande/PE. A mesma fica localizada na zona rural, atende aproximadamente 110 alunos nos turnos matutino e vespertino, com turmas do Maternal ao 5º ano do Anos Iniciais do Ensino Fundamental, com 11 professoras atuantes sendo uma parte concursada e outra contratada pela prefeitura. A escolha desta escola foi pela proximidade entre o espaço e a pesquisadora, o desenvolvimento desta pesquisa com os Anos Iniciais do Ensino Fundamental aconteceu seguindo alguns critérios, como (1) turma

com professora concursada; (2) atue a mais de 5 anos na área docente; (3) utilize metodologias pedagógicas voltada para o lúdico e jogos; e (4) turma com maior número de alunos.

Após seguir os critérios acima citados, a presente pesquisa contou com a participação de 1 professora concursada, que atua numa turma de 5º ano do Ensino Fundamental, por conseguinte, foi realizada 2 (duas) semanas de observações, com uma permanência total no campo de 4 (quatro) semanas. A partir disso, com o intuito de vincular os objetivos específicos da pesquisa, os mesmos devem ser tratados pelos instrumentos indicados.

Assim, o primeiro objetivo que visa compreender o conceito e a importância da ludicidade no ambiente educacional, foi respaldado através da revisão teórica e pela entrevista semiestruturada. O segundo, que busca identificar as práticas pedagógicas realizadas para contribuir com o ensino e aprendizagem das crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, foi contemplado pelas observações e entrevista. E por último, investigar jogos pedagógicos existentes na escola que potencializam o caráter lúdico das práticas pedagógicas em sala de aula, foi discutido pela análise das falas/respostas e registros das práticas acontecidas ao longo do tempo.

Ao formular caminhos que contribuam com o processo de respostas dessa pesquisa, utilizamos entrevistas semiestruturadas “[...] a entrevista é a que apresenta maior flexibilidade. Tanto é que pode assumir as mais diversas formas.[...] Pode ser parcialmente estruturada, quando é guiada por relação de pontos de interesse que o entrevistador vai explorando ao longo de seu curso.” (Gil, 2017, p. 78). São caminhos mais livres a serem seguidos, podendo acontecer no campo com professores ou colaboradores, propondo um possível entendimento da pesquisadora para as percepções e experiências em relação ao uso da ludicidade e dos jogos pedagógicos em sala de aula.

Por conseguinte, as questões orientadoras da entrevista que foi realizada com uma professora, seguem caminhos focados em nossas inquietações e questionamentos acerca do conteúdo desta pesquisa. As perguntas foram abertas (anexo 1), a fim de facilitar a compreensão e o dinamismo do diálogo proposto, focando no conhecimento sobre ludicidade e sua importância na sala de aula, o uso dos jogos pedagógicos como ferramenta de ensino e aprendizagem, a frequência em relação ao uso dessas práticas, a disponibilidade dos jogos pedagógicos na escola e a superação das barreiras e dificuldades por parte dos alunos com o

uso de dinâmicas lúdicas no cotidiano das aulas, essas questões serão discutidas e analisadas em nossa grelha de dados.

Outro caminho a ser seguido, é a utilização da observação para coleta de dados, quando Gil (2017) aponta

A observação assume geralmente a forma de observação participante, que se caracteriza pelo contato direto do pesquisador com o fenômeno estudado, com a finalidade de obter informações acerca da realidade vivenciada pelas pessoas em seus próprios contextos. Tem, pois, como pré-requisito sua presença constante no campo, em convívio com os informantes durante algum tempo. (Gil, 2017, p. 92)

Assim, a observação permite a participação integral da pesquisadora no campo empírico da pesquisa, apesar de ser um processo longo, foi por meio desses procedimentos que alcançamos respostas e conteúdos para análise de dados, nessa perspectiva a pesquisadora ainda pontua os jogos pedagógicos lúdicos utilizados pela professora com o potencial de enriquecer as dinâmicas das aulas, os mesmos foram selecionados com base em estudos consolidados e focados no ensino-aprendizagem de crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Nesse viés, a pesquisa buscou destrinchar e analisar os dados obtidos de forma minuciosa, como o percurso da análise de conteúdo, no intuito de responder e preencher os questionamentos e indagações existentes desde o começo da construção deste trabalho. Contudo, Minayo (2014) pontua “[...] através da análise de conteúdo, podemos encontrar respostas para as questões formuladas e também podemos confirmar ou não as afirmações estabelecidas antes do trabalho de investigação (hipóteses).” (Minayo, 2014, p.74). É por meio desse caminho que nos debruçamos na pesquisa com a importância de obter dados que sejam concretos, verídicos e capazes de provocar reflexões e fundamentar as respostas dos objetivos previamente estabelecidos.

#### 4 A LUDICIDADE E OS JOGOS PEDAGÓGICOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DE UMA PROFESSORA DO 5º ANO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A princípio, antes de começarmos nossas discussões dos dados obtidos neste estudo, temos a necessidade de situar que as informações verdadeiras dos sujeitos do campo serão preservadas, assumindo o uso da ética e moralidade educacional. Nesse sentido, a professora que nos recebeu de modo muito humanizado e atencioso, será denominada de (A1), símbolo muito utilizado e convencional em entrevistas. As perguntas realizadas seguem os passos de três caminhos conceituais, sendo assim, 1. A ludicidade; 2. Os jogos pedagógicos; e 3. As práticas pedagógicas. Essas delimitações nos permitem uma ampla absorção de dados, sobre como de fato as dinâmicas educativas acontecem em salas de aulas.

Conquanto, apresento antes de nossa síntese de dados, um quadro com os principais recortes e achados da entrevista realizada, fazendo interligação com os autores já pré-estabelecidos e com concepções gerais em torno do conteúdo discorrido.

PERGUNTAS REALIZADAS	CONCEPÇÕES DOS AUTORES	RESPOSTAS DA PROFESSORA A1	SÍNTESE
<b>1. Qual a concepção sobre ludicidade?</b>	[...]em meus estudos, fui compreendendo que a ludicidade é um estado interno ao sujeito, ainda que as atividades, denominadas como lúdicas, sejam externas, observáveis e possam ser descritas por observadores, tais como os didatas, os historiadores, os sociólogos... A experiência lúdica (= ludicidade), que é uma experiência interna ao sujeito, só pode ser percebida e expressa pelo sujeito que a vivencia (Luckesi, 2014, p. 17)	“A ludicidade torna aquele momento mais prazeroso, contribui para motivar.”	Desta forma, a ludicidade é necessária em sala de aula, mas depende do sentimento da criança diante do que está sendo exposto, embora o papel do professor em motivar seja necessário e significativo.
<b>2. Dentro da ludicidade, existe o uso dos jogos. Qual seu entendimento sobre os jogos pedagógicos?</b>	Além de proporcionar prazer e diversão, o jogo, o brinquedo e a brincadeira podem representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Assim, uma atitude lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis às abstrações e operações cognitivas (Dallabona e Mendes, 2004, p. 111).	Os jogos além do lúdico, têm que trazer um conteúdo a ser trabalhado. É aprender brincando, não é brincar somente por brincar.	Por meio dessas práticas exercemos impactos concretos nas condições de ensino e aprendizagem, isso provoca que o brincar possa ser muito usual e não apenas um passatempo.

<p><b>2.1 Na escola existem jogos pedagógicos? Se sim, você já utilizou?</b></p>	<p>Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente. O único bom ensino, afirma Vygotsky, é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Os procedimentos regulares que ocorrem na escola - demonstração, assistência, fornecimento de pistas, instruções - são fundamentais na promoção do “bom ensino” (Oliveira, 1993, p. 62).</p>	<p>Sim. Tem os jogos do tempo, os jogos de matemática que trabalha fração, tabuada, eu utilizo tanto os da escola como os que trago pronto de casa.</p>	<p>O papel da educação só acontece de forma gradual se a escola e o professor mantêm sintonia e emprego de boas práticas em prol da aprendizagem dos alunos. O uso de metodologias com base nos jogos será melhor realizado quando a escola estiver disposta a acolher e compreender o mesmo como fator de ensino.</p>
<p><b>2.2 Você acredita que o jogo pode ser uma ferramenta principal ou apenas para utilização complementar?</b></p>	<p>Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se diz a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, de animais ou de amarelinha, de xadrez, de adivinhas, de contar histórias, de brincar de "mamãe e filhinha", de dominó, de quebra-cabeça, de construir barquinho e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. (Kishimoto, 1994, p. 105).</p>	<p>O jogo é muito útil, podendo servir para as duas funções, a depender de como vai ser empregado. Dá pra saber se a criança construiu determinada habilidade. Pelo brincar, o professor vai avaliar a criança, ao mesmo tempo, vai construir o conhecimento.</p>	<p>Os jogos empregados em sala de aula podem ser diversos, as concepções de jogos variam de pessoa para pessoa, por isso o uso dele em aulas no entorno do ensino e aprendizagem, deve ser orientado pelo professor como mecânica de construção do conhecimento mútuo.</p>
<p><b>2.3 Os jogos podem ser utilizados para que as crianças superem barreiras?</b></p>	<p>No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e, ao observá-las, poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo por meio dos jogos os “nutrientes” do seu desenvolvimento. Ou seja, brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura formação e atuação profissional, tais como: atenção, afetividade, concentração e outras habilidades perceptuais psicomotoras (Alves e Bianchin, 2010, p. 284).</p>	<p>Supera, desde que tenha uma condução. Se ele não aprendeu na forma tradicional, e o professor utilizar o jogo como recurso pode ser que a criança detenha o conhecimento, a partir do direcionamento para que a criança não se sinta perdida na dinâmica.</p>	<p>Sabemos que cada criança possui seus conhecimentos e dificuldades, o emprego dos jogos podem contribuir para superação dos limites e isso faz com que a criança não perca os jogos, tornando a mesma ferramenta indispensável no seu processo de aprendizagem.</p>
<p><b>2.4 Sobre os jogos, você traz eles</b></p>	<p>[...]pontos comuns como elementos que interligam a grande família dos</p>	<p>Depende do jogo. Porque eles vão se interessar a</p>	<p>O construir do jogo é importante, mas vai</p>

<p><b>prontos ou confecciona junto com os alunos?</b></p>	<p>jogos: liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o "não-sério" ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço (Kishimoto, 1994, p. 116).</p>	<p>confeccionar, a construir; é um ganho quando eles fazem os próprios brinquedos, mas também corre o risco deles perderem o interesse depois, porque já tiveram muito trabalho.</p>	<p>depende dos objetivos estabelecidos. Portanto, é melhor que seja feita sua análise de como será trazido para a turma. O jogo pode ser utilizado de amplas formas, com diferentes regras, soluções e propostas.</p>
<p><b>2.5 Você acredita que usar jogos prontos seja mais viável, pois esse tempo será melhor utilizado?</b></p>	<p>“[...]devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um conteúdo” (Prieto et al., 2005, p. 10).</p>	<p>Vai depender da situação, porque fazer um jogo com objetivo de trabalhar o português, um texto instrucional, a confecção do jogo vai ser perfeita. Agora, fazer jogos matemáticos não será viável para minha turma diante das dificuldades que eles têm. Eu priorizo a aprendizagem do conteúdo e trago o jogo como fixação, pensando somente no lúdico eu estaria diminuindo ainda mais o tempo de conhecimento deles.</p>	<p>Os objetivos do professor devem estar muito bem alinhados com sua forma de prática, o jogo deve ser ferramenta útil, mas não deve ser utilizado de modo aleatório, provocando comodidade nas aulas, isso iria refutar todas as concepções sobre o uso dos jogos, tornando o mesmo apenas uma brincadeira por momento, como se fosse para preencher o tempo livre da criança.</p>
<p><b>3. Diante das dificuldades e vivências nessa turma de 5º ano dos Anos Iniciais, você acha importante utilizar os jogos e a ludicidade?</b></p>	<p>Os jogos, neste contexto, é uma alternativa didático-pedagógica, que o profissional deve utilizar para tornar o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares [...] É possível também propor novos jogos em grupo, para despertar nas crianças a curiosidade que permitirá momentos de troca de sugestões ou diferentes formas de agir com relação ao jogo. As atividades envolvendo jogos e brincadeiras conduzem as crianças à interação, possibilitando uma importante aprendizagem. Outro fator importante é a interação espontânea que possibilita para a criança a ampliação de seus conhecimentos (Fernandes, 2013, p. 9).</p>	<p>É muito importante e eu percebo que eles gostam. Só que, muito mais do que trazer o jogo lúdico, é preciso domínio do conteúdo. Porque, às vezes, o foco fica no jogo e as crianças guardam as dúvidas e isso impacta no aprendizado sem ser vivenciado. Tem que ter uma mistura, o jogo primeiro ou depois, para ser algo dinâmico e incentivador.</p>	<p>Essa forma de didática provoca incentivo e prazer nos alunos, tanto pela curiosidade como pela múltiplas possibilidades de uso, por isso, fica necessário que o aluno exponha suas dúvidas, questionamentos e sane seus empecilhos no cotidiano e passar do tempo com as aulas e conteúdos apresentados corriqueiramente.</p>

<p><b>3.1 Ao entender que essas metodologias são relevantes, com qual frequência você utiliza-as em sala?</b></p>	<p>Ao considerarmos a constituição da prática pedagógica ser um conjunto complexo de muitos fatores, estamos compreendendo a sua constituição como totalidade, formada por um conjunto de diferentes dimensões da prática educacional, em relação aos projetos educacionais, à formação de professores, às propostas pedagógicas e às decisões e pensamento de cada professor e professora (Martins, 2019, p. 43).</p>	<p>Trago, mas não constantemente. Eu busco tornar o momento prazeroso, mas pelas dificuldades dos meus alunos, não consigo trazer com a frequência desejada. Alguns alunos alcançam as habilidades, outros precisam de atenção individualizada, então o jogo fica inviável pois a finalidade não foi construída, não teremos viés pedagógico com êxito.</p>	<p>A prática realizada vai depender da ocasião ou situação. Com a multipluralidade dos alunos em sala, a professora necessita de constantes mudanças e adaptações para promover o melhor para todos.</p>
<p><b>3.2 Depois do jogo de fração, por exemplo, após a vivência é importante uma atividade de fixação?</b></p>	<p>“[...]é preciso utilizar procedimentos diferentes, através de atividades que oportunizam a criança em algumas ações na construção de seus conhecimentos, não como apenas uma prática, mas sim com valor significativo e intencional (Fernandes, 2013. p. 10)”.</p>	<p>Precisa. Aquele jogo da fração foi feito depois de ter visto o conteúdo, explicações, várias atividades no quadro, caderno, folha impressa e com outros recursos. O conteúdo é exposto de diversas formas para depois acontecer o contato com o jogo.</p>	<p>O jogo não vai sozinho empregar o conteúdo no aluno, é necessário construir seus caminhos de utilização, pois é isso que torna o momento significativo e valioso no ensino e aprendizagem.</p>
<p><b>3.3 Os jogos pedagógicos e a ludicidade podem ser utilizados como uma revisão de conteúdo?</b></p>	<p>“Isto nos levou a ampliar o nosso olhar para as práticas/mediações pedagógicas, envolvidas especificamente com as condições de ensino, tentando identificar e analisar as repercussões que as mesmas produzem nas relações que se estabelecem entre os alunos/sujeitos e os respectivos conteúdos escolares/objetos abordados em sala de aula (Leite, 2012, p. 359)”.</p>	<p>Pode sim e de modo dinâmico. Uma pena que muitas vezes não dá por conta do padrão que se exige de avaliação. A maioria das avaliações são formalizadas e necessitam de registro escrito, isso demanda muito tempo. Então o jogo poderia ser utilizado numa forma de avaliação, mas as exigências não permitem. Mas, seria um caminho envolto de muita prática.</p>	<p>Embora o padronismo avaliativo e de estudo de habilidades seja corriqueiro em sala, depende do olhar ampliado do professor para que a prática diferente e envolvente aconteça, mas também falta espaço suficiente para que essas vivências sejam mais exploradas.</p>
<p><b>3.4 Diante do cenário que os jogos contribuem para as aprendizagens, o currículo deixa aberto ou impede a prática pedagógica</b></p>	<p>“O currículo escolar deve ser um instrumento de apoio à organização da ação escolar, especialmente no desempenho dos professores que devem tomar como base a realidade das crianças como ponto de partida para o trabalho, distinguindo sua</p>	<p>Como eu falei anteriormente, a formalização ou o padrão pronto restringe nossa dedicação em relação ao ensino. Se fosse condicionado, com a</p>	<p>A prática do professor é o principal meio de execução das práticas, mas as implementações de currículos tornam sua</p>

<b>do professor?</b>	diversidade, promovendo uma imagem positiva da criança, solicitando atividades concretas desafiadoras, estimulando a descoberta, capacidade criadora e criticidade, enfatizando a participação e ajuda mútua (Fernandes, 2013, p. 7)”	intenção do jogo, a dinâmica seria de sucesso, o uso para aprender, compartilhar conhecimento e alcance das metas desejadas.	autonomia um tanto restrita, fazendo com que o professor não consiga tempo suficiente para elaborar e criar atividades diversas.
<b>3.5 O jogo é uma ferramenta interdisciplinar?</b>	O profissional [...] tem como papel preponderante propiciar às crianças uma educação de qualidade que as ajudem a entender e superar a realidade em que vivem, criando no espaço escolar uma atmosfera democrática que respeite, valorize, promova a diversidade e que conduza ao bem estar emocional e físico das crianças, contribuindo para diminuir o alívio de suas tensões, receios e medos, encorajando-as a expressarem-se livremente suas expectativas, interesses e necessidades, fazendo uso das diferentes formas de linguagem (Fernandes, 2013, p. 8).	Pode, pode sim. Esse sendo bem elaborado pelo professor, com o intuito de desenvolver tal habilidade com a minha turma. Então ele é uma ferramenta para além do brincar e onde eu posso englobar disciplinas diversas como artes, matemática, português e outras. Quando eles compreendem os jogos, continuam a utilizar. Mas, quando é ao contrário, perdem o interesse rapidamente.	O fazer docente é importante e magnífico, mas o mesmo necessita de superar muitas vezes a realidade e dificuldades, então envolver os jogos é muito mais que a prática com um brinquedo ou faz de conta, é criar situações reais e importantes para que seja necessário e significativo o emprego dos jogos pedagógicos e da ludicidade em diferentes campos da educação. Levando em consideração ainda, que as práticas e concepções mudam conforme o ano escolar, mas se bem utilizado os jogos serão essenciais em qualquer lugar de ensino.

## **Quadro 2: Análise de dados a partir da entrevista com a professora A1**

### **4.1 O brincar: olhares sobre a ludicidade**

Com o intuito de dialogar entre teoria e prática observada. Compreendemos que o olhar da professora sobre a ludicidade quando A1 diz “ A ludicidade torna aquele momento mais prazeroso, contribui para motivar (Professora A1, 2025).” não é algo romantizado ou por aparência. Mas, sim uma perspectiva que segue parâmetros dos autores que nos ajudam a discutir essas questões, como Luckesi (2014) aponta

[...]em meus estudos, fui compreendendo que a ludicidade é um estado interno ao sujeito, ainda que as atividades, denominadas como lúdicas, sejam externas, observáveis e possam ser descritas por observadores, tais como os didatas, os historiadores, os sociólogos... A experiência lúdica (= ludicidade), que é uma experiência interna ao sujeito, só pode ser percebida e expressa pelo sujeito que a vivencia (Luckesi, 2014, p. 17).

Assim sendo, compreendemos o lúdico como experiência em plenitude combinando o envolvimento total da criança no desenvolvimento da atividade prevista. Devemos considerar, como também aponta a professora, o lúdico como uma abordagem significativa e simbólica. Nesse ponto, o pensamento do Luckesi (2002) acrescenta uma necessidade fundamental, no qual o sujeito se entrega totalmente a atividade como forma condicionada por aquela motivação, ou seja, a criança aprende melhor quando está de modo profundo inserido no contexto, de modo sensível, humano e afetivamente presente.

Desta forma, podemos situar a visão da professora sobre ludicidade em conformidade com o que aponta Vygotsky (1991), quando o autor menciona os elementos centrais do processo, tanto com a emoção, o pensamento e a aprendizagem formando uma tríplice única, favorecendo a comunicação entre o papel do professor e a captação dos alunos. Por esse motivo que o lúdico não pode ser determinado apenas como diversão, mas sim como forma de estratégias pedagógicas que estimulem a criança no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo as experiências, a imaginação e a formação da autonomia.

Vale salientar que, ao pensar na ludicidade como ferramenta dinâmica e motivadora, é necessário reconhecer que o brincar, tanto espontâneo quanto direcionado, constitui uma necessidade humana. Isso significa que o ato lúdico não pode ser destinado como algo secundário ou meramente complementar, mas sim como um caminho para que as crianças possam vivenciar a aprendizagem de forma integral, significativa e conectada às suas experiências. Assim, a motivação não pode ser um luxo ou conquista apenas do aluno, ela deve ser considerada como papel estruturante, no qual possibilita a atenção, fortalecimento de vínculos e caminho para o conhecimento mútuo no meio social. Assim, como nos mostra Luckesi (2002)

são instrumentos da criação da identidade pessoal, na medida em que elas, nessa perspectiva, estabelecem uma ponte entre a realidade interior e a realidade exterior. Esse é o lado construtivo das atividades lúdicas. Pelas atividades em geral e pelas atividades lúdicas em específico, a criança aproxima-se da realidade, criando a sua identidade. O princípio do prazer equilibra-se com o princípio da realidade, na criança, através das atividades lúdicas (Luckesi, 2002, p. 31).

Então, diante do pensamento crítico, revela, portanto, que há uma coincidência clara e objetiva entre a fala da professora e os autores utilizados nesta pesquisa quando tratamos o lúdico como meio potente de aprendizagem porque promove emoção, curiosidade, criatividade e engajamento. É evidente que a professora demonstra consciência ao fazer relação entre a ludicidade e a motivação do aprender, não como construção vazia apenas para passar o tempo e preencher o tempo de ócio da criança, mas sim como sujeitos capazes de compreender, criar, recriar e imaginar diversas situações ligadas ao mundo real ou imaginário, que facilita o processo dentro da sala de aula de modo geral, não fica o professor como papel central em tudo, pois muitas vezes a percepção pode e deve partir primeiramente da criança.

Isso nos permite perceber a maturidade da professora em relação ao desenvolvimento dos seus meios dentro do processo educativo, ao integrarmos a teoria e a prática dentro do ambiente escolar, formamos uma via de educação mais humana, significativa, respeitosa e coerente com as necessidades do sujeito aprendiz. Sendo capaz de transformar o ambiente inserido num espaço mais vivo, envolvido com alegria e sentido não somente para aquele instante, mas sim por toda vida. Nós devemos sempre carregar dentro de si, essa inocência e capacidade da criança de ver o mundo de modo mais motivador e reflexivo.

#### **4.2 O papel estratégico dos jogos pedagógicos nas práticas de ensino e aprendizagem**

Nesse ínterim, para além da compreensão da docente (A1) sobre ludicidade, devemos discorrer sobre o uso dos jogos pedagógicos e de como eles estão envolvidos nas práticas pedagógicas dentro da sala de aula do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Com o apoio da entrevista e observações realizadas pela pesquisadora, foi possível identificar diferentes caminhos e meios que buscam além de facilitar, mas também envolver o aluno na aprendizagem para que superem barreiras e as dificuldades em alcance das habilidades e metas estabelecidas.

Diante disso, ao ser questionada sobre o que a professora pensava a respeito e da importância dos jogos pedagógicos, ela nos responde

Os jogos, além de trazer o lúdico, eles têm que trazer um conteúdo a ser trabalhado. Não é jogar por jogar. É jogar sabendo que tem um objetivo, que por trás daquilo vai se estar avaliando alguma coisa, vai estar se construindo algum conhecimento brincando. É aprender brincando, não é brincar somente por brincar como um passatempo (Professora A1, 2025).

Nesse sentido, a profissional atribui valor e significado para os jogos, mas que, ao mesmo tempo, aponta o norte que os mesmos devem seguir, ou seja, construir significado e prevalecer a necessidade do ensino e aprendizagem para as crianças diante dos conteúdos discutidos em sala, ao longo do cotidiano corriqueiro. Essa fala da professora, nos remete a Kishimoto (1994) acima citado, quando afirma que o jogo pedagógico precisa de ter intencionalidade e planejamento, pois deste modo ele irá se transformar num mediador de aprendizagem.

Continuando com as discussões, entendemos que ela vê os jogos como método de avaliação natural e experimental para as crianças, enquanto estão lá jogando, o professor observa, interpreta e identifica as capacidades, avanços e dificuldades, isso mais uma vez nos remete a Luckesi (2002), quando a atividade é vista com prazer e motivação, em consenso com a autonomia e criatividade. É por meio do jogo individual ou coletivo que a criança se permite mostrar que sabe ou não sem pressão do erro formalizado. Assim, ela aponta “[...]você vai estar avaliando ele e entregando o conhecimento no brincar, mas, ao mesmo tempo, se ele não construiu o conhecimento, ele vai mostrar dificuldade no brincar também. E pode ser que o colega, brincando com ele, acabe sanando aquela dificuldade” (Professora A1, 2025).

Ou seja, além da aprendizagem, as práticas pedagógicas que seguem essas perspectivas lúdicas se tornam capazes de envolver os alunos num mesmo objetivo comum: o conhecimento de determinado conteúdo. Pois, quando não se

Há uma troca. Tem esse momento também. Com quem ele está jogando, com quem ele está brincando, ele compartilha tanto a dificuldade de não saber fazer aquela jogada quanto de ver o colega jogando e aprender com ele ou do próprio colega explicar para ele para poder talvez vencer a jogada (Professora A1, 2025).

Esses momentos são totalmente necessários, pois os alunos trocam de aprendizagens, experiências e observações, remetendo fortemente a Vygotsky (1991) quando fala da ZDP, é por meio dessas práticas que o aluno consegue superar limites e barreiras que talvez, sozinho, não fosse possível. A professora percebe o potencial de interação e enxerga o jogo como uma atividade prática e coletiva, representa a convivência, socialização e linguagem que são elementos fundamentais no desenvolvimento da aprendizagem.

Além disso, ela nos mostra as dificuldades e possibilidades de empregar tanto o uso dos jogos como da ludicidade em aulas, revelando que sua prática é bem diversificada, apesar de não haver tempo suficiente pois as demandas estruturais e estabelecidas do currículo

consomem bastante tempo de uso didático. Os principais apontamentos destacados se referem a necessidade de avaliações formalizadas, currículos estreitos e pouco tempo hábil de aulas.

Desta forma, a professora nos provoca a reflexão quando considera a complexidade enfrentada em muitas realidades educacionais, apesar do jogo envolvido nas práticas pedagógicas ser um meio potente de ensino, muitas vezes a necessidade de formalização não cabe utilizar os planejamentos mais dinâmicos e sim apenas aqueles limitados pelas condições instauradas dentro da escola como um aparato geral.

Uma pena, assim, que tem vezes que não dá por conta do padrão que se exige de avaliação. Aí tem avaliações que são formalizadas e que precisam do registro escrito. Aí demanda o tempo. Essa avaliação que poderia acontecer de uma maneira mais prazerosa através do jogo onde ele mostraria na prática, não pode ser efetivada porque demanda tempo para fazer uma atividade escrita em folhas ou registrando em algum outro lugar de registro escrito. Aí demanda mais tempo. Mas se for fazer uma avaliação completa no jogo teria também essa participação porque seria a prática (Professora A1, 2025).

É inteiramente necessário reconhecer criticamente essas tensões apontadas, pois em nenhum momento a professora diminui o valor do jogo, mas se vê no dever de priorizar o domínio do conteúdo pelos alunos dentro das condições, avaliações e na forma que o sistema cobra dela, no entanto, fica evidente e de modo pertinente que apesar da praticidade e dinâmica avançada pelo uso dos jogos e ludicidade, os resultados e registros exigidos acabam superando as condições de práticas ricas e significativas. Por isso, nos remetemos a Kishimoto (1994) quando ele nos alerta, a escola fica centrada em cumprir conteúdos e com isso o lúdico acaba sendo subordinado a uma pequena lógica conteudista, perdendo grande parte de papel em potência.

[...]em relação à avaliação, se não houvesse essa formalização de ter a avaliação escrita, de ter um registro, de ter que avaliar dessa forma lá para poder ter uma nota, atribuir uma nota, e vem o padrão pronto só para você entregar, expor para eles, né? Se não houvesse isso, a gente ficaria mais aberta a dedicar mais tempo para esses momentos (Professora A1, 2025).

Essa ideologia, nos provoca a discutir que as práticas avaliativas preestabelecidas pelo sistema escolar vão em conflito com as práticas pedagógicas, como o uso dos jogos. Ficando evidente os instrumentos padronizados, que seguem uma ordem verticalizada e com pouco diálogos com a realidade de sala de aula, muito menos com as dificuldades das crianças que a professora sabe bem quais são, pois vive intensamente o papel docente em tentativa de amenizar esses empecilhos e conseguir entregar cada vez mais aprendizados significados e conteúdos proveitosos para as crianças, dentro das possibilidades alcançadas.

Para além dessas dificuldades, ainda sabemos que dentro de uma sala de aula a pluralidade existe e com ela seus múltiplos caminhos e diversidade, por isso, a professora evidencia que as limitações do uso dos jogos, não é totalmente em relação à escola, a padrões ou currículos, mas sim, nas dificuldades de aprendizagem das crianças, quando pontua a frequência do emprego de jogos em sala.

Trago... Trazer constantemente, não. Vez por outra, eu trago de forma a se tornar um momento mais prazeroso. Só que, na dificuldade da turma, como eles têm muita dificuldade no aprendizado do conteúdo, eu, de certa forma, não trago com tanta frequência. Porque, como a turma é numerosa, eles têm...dificuldades. Uns alcançam as habilidades, outros já demandam atenção individualizada (Professora A1, 2025).

Ou seja, o uso do jogo vai ser determinado pela capacidade de compreensão dos alunos, podendo ser empregado de modo complementar ou introdutório, mas só sendo útil quando as crianças conseguem acompanhar os objetivos previstos, pois como já foi pontuado anteriormente, não é jogar somente pelo jogo, mas sim jogar para garantir o ensinamento de modo mais transversal, impactando tanto o interior como o exterior do sujeito em desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

Portanto, a fala da professora não demonstra resistência em utilizar meios lúdicos, mas sim demonstra a dificuldade que inviabiliza o emprego da mesma, como a turma é numerosa e apresenta diferentes condições, se tornam eventuais as vezes que o jogo pedagógico aparece no roteiro de aula, o uso dos jogos não depende em si completamente da formação ou querer do professor, mas sim da condição da turma e da escola na promoção das práticas inovadoras e prazerosas que o lúdico proporciona.

Apesar de muitos desafios apontados, as falas da professora diante de nossa entrevista e observações realizadas, apontam o jogo como meio promissor, que pode complementar, diversificar e facilitar as metodologias estabelecidas para uso diário. Isso nos demonstra de modo crítico a flexibilidade pedagógica e a consciência didática, pois o jogo não é algo fixo ou passatempo, mas sim recurso que assume diferentes funções no processo de aprendizagem.

Além disso, é essencial que o jogo seja bem planejado para que não seja utilizado como gancho ou cobertor de dúvidas e pontas soltas, a vivência por meio lúdico deve servir como meio para clarear as ideias, superação de barreiras e conquistas diversas como melhor compreensão e absorção do conteúdo, dinamismo coletivo da turma e aproveitamento integral

da abordagem, gerando resultados positivos e duradouros para serem utilizados durante todo o tempo letivo e meio socioconstrutivista.

Mas, pela abordagem da professora a consciência dela entra em acordo com as discussões dessa análise, resta melhoria no currículo e disposição da escola para avanço nas políticas educacionais para que facilitem a formação e estrutura práticas do ensino e aprendizagem das crianças, principalmente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Nesse viés, Alves e Biachin (2010) aponta

Assim, por meio do jogo, o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar, criar e inventar. Com jogos e brincadeiras, a criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea: no jogar, ela constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo (Alves e Biachin, 2010, p. 285).

Diante das discussões realizadas, fica evidente a importância em usar os jogos pedagógicos em conformidade com o lúdico nas práticas pedagógicas da professora como modo de firmar o compromisso em realizar atividades significativas que ultrapassem os limites e dificuldades atravessadas ao longo do caminho. Deste modo, a profissional reconhece o jogo como recurso que motiva, avalia e fornece conhecimentos como cita os autores acima, considerando de forma verdadeira e real a potência formativa, no qual defendemos nesse escrito para alimentar a teoria e as experiências da professora de modo prático, assim o jogo não está somente no ensinar e aprender, mas também em inúmeras possibilidades de participação, cooperação e desenvolvimento dos estudantes em ação.

#### **4.3 O repertório lúdico na escola: jogos utilizados no processo didático**

Se faz necessário evidenciar, em conjunto com as práticas pedagógicas da professora A1, os jogos e os meios lúdicos já utilizados no processo didático diário. Sendo assim, algumas atividades possíveis de serem vistas nas observações da pesquisadora, outras captadas pela entrevista semiestruturada e também registros compartilhados pela mesma. Alguns jogos foram da escola, outros produzidos em conjunto com os alunos e também sendo trazidos prontos pela professora.

A partir das observações realizadas, compreendemos que a docente assume a ludicidade e suas múltiplas formas no cotidiano escolar dentro da sala de aula, desde

atividades que são artesanalmente realizadas e materiais pedagógicos prontos. Mas, podemos entender que a confecção de jogos produzidos em conjunto com os alunos pela professora pode ser extremamente motivadora para muitos, como também cansativa quando exige muito tempo e esforço para produção, correndo o risco dos mesmos esvaziarem o interesse no brincar. Assim, a professora pontua

Depende do jogo. Se trouxer o jogo para que eles confeccionem, eles vão ter a motivação dos elementos que vai produzir, de como vai confeccionar, qual a motivação de se fazer aquilo, como que eu vou montar, quais as regras que vai ter. É um ganho a mais quando eles próprios fazem o brinquedo. Só que corre o risco também deles perderem o interesse depois do brincar, porque já tiveram muito trabalho (Professora A1, 2025).

Ou seja, essa fala da professora revela maturidade pedagógica, quando compreende que o jogo não é neutro e sua eficácia irá depender da intencionalidade prevista. Podemos propor o lúdico desde a criação dos jogos, mesmo que corra o risco da falta de curiosidade do mesmo, mas apesar desse empecilho a professora busca encaixar momentos como esse no decorrer das práticas, como é o exemplo, da confecção do jogo ou brinquedo favorito de cada criança com material reciclado, iniciativa bastante interessante, pois foi possível notar o quanto os sujeitos estavam empenhados na dinâmica e ver os resultados prontos foi gratificante tanto para as crianças como para a professora. Essas possibilidades promovem a produção de cultura e não apenas reconhecimento de materiais prontos.



Brinquedos reciclados  
Fonte: arquivo próprio, 2025



Brinquedos reciclados  
Fonte: arquivo próprio, 2025



Brinquedos reciclados  
Fonte: arquivo próprio, 2025

Assim, a professora utiliza de suas ferramentas para propor o melhor caminho de ensino e aprendizagem, nesse sentido podemos ainda destacar o uso de jogos tanto da escola

como produzidos por ela. Essa dominância não se dá pela comodidade, mas sim pela necessidade de permear os conteúdos necessários em respeito ao ritmo, habilidades e dificuldades da turma. A professora pontua

No caso de jogos pedagógicos que até foram confeccionados, tem o jogo do tempo, tem o da fração, que eles até estavam brincando naquele dia. Tem os jogos de matemática, que eu fiz um da tabuada, em que eles registravam num lugar, viam o número e tinham que competir com o outro para registrar no quadro. Assim, foram várias brincadeiras, assim, onde o jogo fez parte (Professora A1, 2025).

São momentos como esses destacados que preservam a essencialidade do lúdico e do papel educativo que o mesmo carrega, mesmo que seja permeado de tensões, adaptações e limitações estruturais no contexto escolar. No contexto do jogo confeccionado, entendemos como estratégia cuidadosamente planejada para atingir objetivos ou habilidades específicas do processo de ensino, como a professora fala “a minha prioridade é que eles tenham conhecimento do conteúdo, para depois eu trazer esse jogo para que eles apliquem aquele conteúdo, como fixação.” (Professora A1, 2025).

Assim, a professora articula a criação e uso dos jogos para além do técnico, mas sim como articulação de conteúdo, criatividade e intencionalidade pedagógica. A ludicidade e os jogos aparecem vinculadas em propósitos das práticas pedagógicas, conforme supracitado Kishimoto (1994) e Luckesi (2002) no qual apontam esses métodos como experiência significativa, norteadas por objetivos claros que torna, de fato, o ensino e aprendizagem eficientes. Para justificar o uso dessas vinculações, destacamos o jogo da fração, que permeou a turma pela sua forma simplificada e facilitada de clarear o conteúdo matemático.



Jogo: Dominó de Fração



Jogo: Dominó de Fração



Jogo: Dominó de Fração

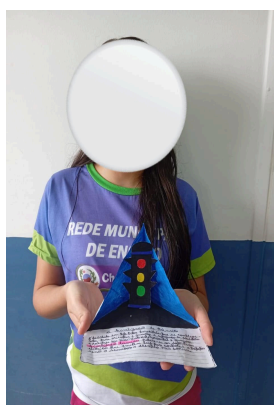
Fonte: arquivo próprio, 2025

Fonte: arquivo próprio, 2025

Fonte: arquivo próprio, 2025

Com o intuito de viabilizar o uso das diversidades, entendemos que são práticas capazes de gerar interdisciplinaridade, como a professora A1 pontua “[...]Mas quando o jogo é visto, assim, eu preciso desenvolver tal habilidade com a minha turma. Então, eu penso no jogo como uma ferramenta, além do brincar, trazer o conteúdo. E posso englobar disciplinas diversas como artes, matemática, português e outras” (Professora A1, 2025). Nesse destaque entendemos a evidência da criatividade e adaptação docente em articular conteúdos curriculares com as vivências lúdicas. Contudo, apontaremos a seguir outras atividades realizadas pela professora, que envolvem jogos e práticas lúdicas.

Vivências múltiplas com teoria, atividades escritas em folhas, quadro, cadernos e executadas pelas crianças, como por exemplo, a confecção das placas de sinalização em conformidade com a vivência escolar do projeto do trânsito. Nessa dinâmica as crianças precisavam além de escolher uma sinalização, escrever sobre a mesma e exemplificar seu uso no cotidiano, muitos acreditaram que o momento seria desafiador, mas de certo modo revelou a capacidade das crianças alcançarem os objetivos e ainda, promover trocas entre eles para que fossem situados na sociedade como um todo.



Placas de sinalização  
Fonte: arquivo próprio,  
2025



Placas de sinalização  
Fonte: arquivo próprio,  
2025

Essa proposta desenvolve noções de trânsito, com a intencionalidade do cuidado, responsabilidade, cooperação e a importância da preservação da vida em casos de situações futuras. Transformando a partir do lúdico o momento em vivências concretas. Com o intuito de realizar revisão e fixação do conteúdo, num dia posterior, também foi organizado o

momento do jogo da memória gigante do trânsito, momento que gerou disputas em que acertava mais combinações e aprendizado.

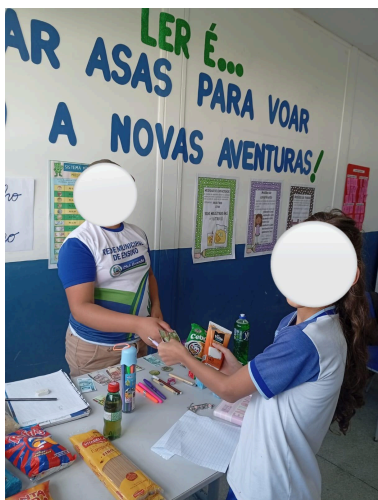


Jogo da memória  
Fonte: arquivo próprio, 2025

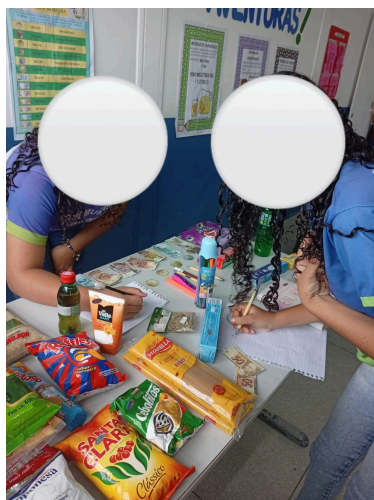


Jogo da memória  
Fonte: arquivo próprio, 2025

No decorrer das observações encontramos outras situações relevantes. Quando destacamos a vivência do sistema monetário, foi realizada uma simulação de um mercado com itens comuns da vida das crianças, por exemplo, itens: leite, café, arroz, biscoitos, frutas, produtos de limpeza e outros. Cada um deles poderiam manipular cédulas e moedas fictícias, num momento cada um seria o comprador, em outro seria o vendedor. Diante de outra vivência sobre a importância do sistema monetário de modo expositivo, a dinâmica lúdica permitiu que as crianças entendessem o valor real de cada cédula ou moeda, formando operações básicas nas somas de valores em reais, tanto quando o uso do cálculo escrito como o mental, ressaltando a capacidade e experiência com o raciocínio lógico das múltiplas compras e vendas dessa simulação em sala.



Sistema monetário



Sistema monetário



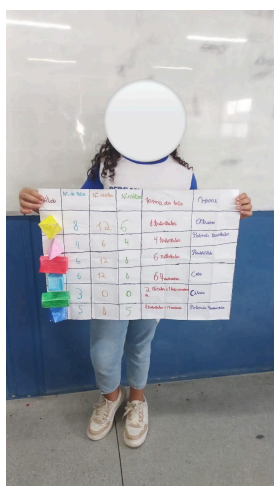
Sistema monetário

Fonte: arquivo próprio, 2025

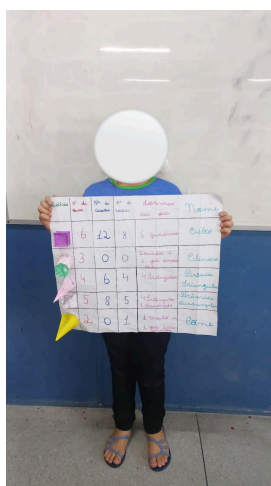
Fonte: arquivo próprio, 2025

Fonte: arquivo próprio, 2025

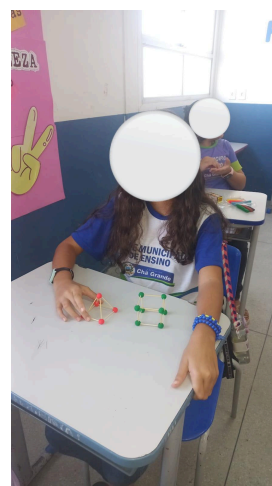
Outra produção esquematizada, foi separada em duas vivências, mas com foco no mesmo conteúdo: os sólidos geométricos. Primeiro, foi realizada a montagem de esqueletos geométricos com o apoio de massinha de modelar e palitos, momento simples, porém passível de muita aprendizagem, pois as crianças vivenciaram na prática a aprendizagem sobre arestas, vértices e faces de cada sólido destacado na atividade. Num segundo momento, foi empregado a montagem dos sólidos por meio de colagem e criação de cartaz com os elementos de cada sólido realizado. A atividade se torna prazerosa sendo formulada do modo correto e fora de padrões instaurados.



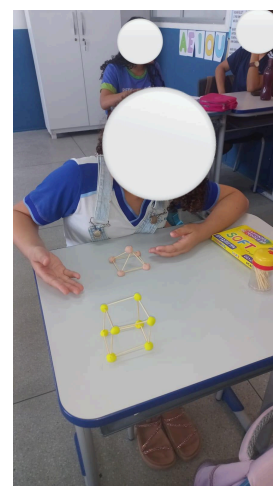
Cartaz dos sólidos  
geométricos  
Fonte:arquivo próprio,  
2025



Cartaz dos sólidos  
geométricos  
Fonte:arquivo  
próprio, 2025



Esqueleto dos sólidos  
geométricos  
Fonte:arquivo próprio,  
2025



Esqueleto dos sólidos  
geométricos  
Fonte:arquivo próprio,  
2025

Outras dinâmicas também foram realizadas como aporte e apoio dos materiais já disponibilizados na escola, sendo o material dourado e os jogos do tempo. São recursos que permitem trabalhar diferentes situações como unidades, dezenas, centenas envolvidos em contagem, noções de quantidades e outras. O segundo apontamento dos jogos do tempo, é a possibilidade de interdisciplinaridade, promovendo noções temporais e lógicas com precisão, se utilizados no momento ideal se torna material ativo e amplia o repertório lúdico da sala de aula em questão, o mesmo proporciona às crianças criação de histórias, estudo de palavras e seus significados e amostragem criativa do real com o imaginário dentro do contexto educativo.



Material Dourado  
Fonte: arquivo próprio, 2025.



Material Dourado  
Fonte: arquivo próprio, 2025.



Jogo do Tempo  
Fonte: arquivo próprio, 2025.



Jogo do Tempo  
Fonte: arquivo próprio, 2025.

De certa forma, as análises de todas as categorias evidenciam o entendimento da professora A1 sobre a temática desta pesquisa. A postura evidencia o senso crítico e a criatividade em englobar as capacidades e necessidades da turma, de modo que eles alcancem os objetivos do ensino e aprendizagem, para que o ano letivo seja proveitoso e de grande valor, gerando prosperidade cada vez maior. Assim, Dallabona e Mendes (2004) destaca

Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento (Dallabona e Mendes, 2004, p. 110).

Diante dos expostos, o trabalho da professora A1 mostra a compreensão ampliada do lúdico e de suas fortalezas, tratando-o não somente como meio dinâmico, mas sim como elemento estruturante no processo de ensino e aprendizagem. Apesar dos problemas concretos existentes, fica visível o esforço da professora em superar e quebrar os paradigmas para melhorar e ampliar a qualidade do ensino. Ela promove o lúdico e os jogos como reflexão, participação e construção do significado pelas crianças. Assim, como os autores acima falam, educar não é somente fazer atividades prontas, mas cultivar um ambiente de entusiasmo, interesse e consciência.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve como objetivo geral analisar como o uso da ludicidade e dos jogos pedagógicos contribui para o processo de ensino e aprendizagem de crianças nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, como também as formas de práticas pedagógicas e o papel da escola nesse processo educativo. Com isso, baseado na entrevista, observações e registros realizados, foi possível identificar a predominância do papel da professora em busca de ampliação nas formas de ensino e aprendizagem, quando associa o lúdico ao papel de motivação; e os jogos como meios de inserir, revisar, fixar e situar conteúdos interdisciplinares em sala de aula.

Entre os aprendizados adquiridos por parte da pesquisadora, destaca-se o quanto a professora compreende a linguagem do brincar para além do passatempo e preenchimento de espaços vazios, pois o papel do mesmo ultrapassa barreiras e limites, gerando novo modo de ver a aprendizagem, sem tanta sobrecarga conteudista e de modo mais abrandado nas cobranças padronizadas aos professores. De modo a interligar o conteúdo, o currículo e as intervenções, nota-se que as atividades previstas devem carregar consigo além de intencionalidade, também objetivos claros e diretos de aprendizagem, respeitando as habilidades, facilidades e limitações de cada criança, mesmo que estejam em uma sala numerosa, como é o caso da turma do 5º ano em observação.

Apesar das limitações estruturais, na qual a escola predomina com aspectos instaurados de meios externos, a atuação da professora reforça sua intenção e trabalho educativo, sem deixar a desejar tanto no querer como no controle das situações diversas de sua sala, pois notamos o quanto a mesma reconhece e intervém no processo de cada criança, com intenção clara de promover aprendizagens para elas.

Esta pesquisa reforça a importância e necessidade de deixar o professor mais livre e com tempo hábil para execução de seus planejamentos diários, com o caminho do lúdico voltado ao melhoramento, e não retrocesso. Pois, a base de aprendizagem será levada para sempre dentro de cada aluno que é tocado pelo meio, a educação transforma momentos e gera resultados positivos quando tem causa e consequência de seu uso. Os jogos são mediações promissoras de um futuro mais dinâmico e conceitual, no qual formula um simples momento em algo carregado de desenvolvimento social, cultural e cognitivo. Mas, para que tais práticas

sejam melhores realizadas, exige que a escola esteja aberta a mudança e apoio formativo, como a realização de oficinas, formações e momentos práticos para os professores.

No ambiente educacional não são apenas as crianças que aprendem, mas também aquele/a professor/a que assume responsabilidades e condições de ensino para seus alunos ao longo de todo o tempo letivo. Mas, essa pesquisa apesar de promover confirmação e respostas objetivas para as inquietações previstas, sofre uma delimitação: o pouco número de participantes entrevistados e observados, essa condição se deu pelo pouco tempo de pesquisa, inviabilizado por outras demandas universitárias. Portanto, não há como tornar amplamente difundida que a entrevista com apenas uma professora concursada da rede municipal seja a mesma realidade em outra situação, mas nos permite criar condições reais para uma divulgação ampliada de que essa realidade também seja encontrada em outras salas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Com a intenção de possibilitar pesquisas futuras, fica evidente a possibilidade de alargar o campo de investigação, tornando capaz de realizar outras entrevistas com diferentes profissionais, bem como em outras escolas. Isso permitiria uma maior aproximação de como o uso dos jogos e a ludicidade são vistos em outros espaços do processo educacional em nossa sociedade.

Por fim, os resultados percorridos ao longo de toda essa pesquisa evidenciam a necessidade de criar novas oportunidades para o professor explorar novos caminhos e metodologias avançadas e melhoradas em sua prática. É papel da escola e dos concedentes garantir condições estruturais, curriculares, físicas e práticas como reconhecimento do trabalho árduo do docente. Diante disso, o papel dos jogos e do lúdico se torna imprescindível, pois será interligação entre a teoria e a prática dentro de um ensino e aprendizagem mais formativo ao longo de todos os anos do processo educacional de turmas do Ensino Fundamental, gerando resultados mais satisfatórios e com melhor qualidade, preservando o imaginário, o real, o cultural e sócio-emocional de cada criança que é atravessada pelas práticas melhoradas dentro do lúdico pedagógico.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Luciana et al. **O jogo como recurso de aprendizagem**. 2010.
- ANDRÉ, Marli Eliza D.A. de. **ETNOGRAFIA DA PRÁTICA ESCOLAR**. Campinas: PAPIRUS, 2008.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei 8.069/90. São Paulo, Atlas, 1991.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- DALLABONA, Sandra Regina et al. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.
- DA SILVA LEITE, Sérgio Antônio. **Afetividade nas práticas pedagógicas**. Temas em psicologia, v. 20, n. 2, p. 355-368, 2012.
- DE SOUZA MINAYO, Maria Cecília; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Editora Vozes Limitada, 2014.
- FERNANDES, VALDIRLENE de Jesus Lopes. **A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil**. Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE-ISSN, v. 6283, p. 2013, 1806.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa** (6a Edição). São Paulo, Atlas, 2017.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Perspectiva, [S. l.], v. 12, n. 22, p. 105–128, 1994. DOI: 10.5007/%x. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745>. Acesso em: 4 ago. 2025.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Ludicidade: o que é mesmo isso, p. 22-60, 2002.
- LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e formação do educador**. Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014.
- MARTINS, Maria de Nazareth Fernandes. **PRÁTICA PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL MEDIADA PELO BRINCAR: de estratégia de ensino à atividade guia do desenvolvimento integral da criança**. 2019. Tese de Doutorado.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento: Um Processo Sócio-Histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.
- PRIETO, Lilian Medianeira; TREVISAN, Maria do Carmo Barbosa; DANEZI, Maria Isabel; FALKEMBACH, Gilse Morgental. **USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS EM ATIVIDADES DIDÁTICAS NAS SÉRIES INICIAIS**. RENOTE, Porto Alegre, v. 3, n. 1,

2005. DOI: 10.22456/1679-1916.13934. Disponível em:  
<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13934>. Acesso em: 4 ago. 2025.

VYGOTSKY, L.S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

## **APÊNDICE 1 - PERGUNTAS PARA ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA**

### **● LUDICIDADE**

**1. Qual sua concepção sobre ludicidade?**

### **● JOGOS PEDAGÓGICOS**

**2. Dentro da ludicidade, existe o uso dos jogos. Qual seu entendimento sobre os jogos pedagógicos?**

**3. Na escola existem jogos pedagógicos? Se sim, você já utilizou? Você pode dar exemplos?**

**4. Você acredita que o jogo pode ser uma ferramenta principal ou apenas uma utilização complementar?**

**5. Os jogos podem ser utilizados para que as crianças superem barreiras?**

**6. Sobre os jogos, você traz eles prontos ou confecciona junto com os alunos?**

**7. Você acredita que usar jogos prontos (confeccionados pela professora) seja mais viável, pois esse tempo será melhor utilizado?**

### **● PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

**8. Diante das dificuldades e vivências nessa turma de 5º ano dos Anos Iniciais, você acha importante utilizar os jogos e a ludicidade?**

**9. Ao entender que essas metodologias são relevantes, com qual frequência você utiliza-as em sala?**

**10. Depois do jogo de fração, por exemplo, após a vivência é importante uma atividade de fixação?**

**11. Os jogos pedagógicos e a ludicidade podem ser utilizados como uma revisão do conteúdo?**

**12. Diante do cenário que os jogos contribuem para as aprendizagens, o currículo deixa aberto ou impede a prática pedagógica do professor?**

**13. O jogo é uma ferramenta interdisciplinar?**

## **APÊNDICE 2 - ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA (PROFESSORA A1)**

### **• LUDICIDADE**

#### **1. Qual sua concepção sobre ludicidade?**

“Ludicidade é trazer, digamos assim, as brincadeiras, jogos, para tornar aquela atividade, aquele momento, mais prazeroso, principalmente porque está lidando com crianças. Isso vai, de certa forma, contribuir para motivar. O lúdico, uma palavra que remete muito a ele é trazer para motivar, para tornar aquele momento mais prazeroso.”

### **• JOGOS PEDAGÓGICOS**

#### **2. Dentro da ludicidade, existe o uso dos jogos. Qual seu entendimento sobre os jogos pedagógicos?**

“Os jogos, além de trazer o lúdico, eles têm que trazer um conteúdo a ser trabalhado. Não é jogar por jogar. É jogar sabendo que tem um objetivo, que por trás daquilo vai se estar avaliando alguma coisa, vai estar se construindo algum conhecimento brincando. É aprender brincando, não é brincar somente por brincar como um passatempo.”

#### **3. Na escola existem jogos pedagógicos? Se sim, você já utilizou? Você pode dar exemplos?**

“Tem. Já utilizei. No caso de jogos pedagógicos que até foram confeccionados, tem o jogo do tempo, tem o da fração, que eles até estavam brincando naquele dia. Tem os jogos de matemática, que eu fiz um da tabuada, em que eles registravam num lugar, viam o número e tinham que competir com o outro para registrar no quadro. Assim, foram várias brincadeiras, assim, onde o jogo fez parte.”

“Tanto os que eram da escola como os que eu trouxe de casa, de perguntar a tabuada também, de uma certa forma brincando. Mas que assim, com frequência não tanto. No caso, eu precisaria trazer muito mais. Mas é como eu te disse, as dificuldades no aprendizado daquele conteúdo ou de ter determinados conhecimentos para poder brincar, eles não têm. Então, o brincar não vai ter a função. Não sabe o conteúdo, não vai saber brincar.”

#### **4. Você acredita que o jogo pode ser uma ferramenta principal ou apenas uma utilização complementar?**

“Não, ele é útil.”

“É muito útil, podendo servir para as duas funções, a depender de como vai ser empregado, porque à medida que ele está jogando lá, você vai notar se ele construiu a habilidade, se ele está com dificuldade na jogada, na brincadeira, tanto de matemática quanto de português também, que os jogos podem ser usados em diferentes disciplinas. Aí, nesse caso, você vai estar avaliando ele e entregando o conhecimento no brincar, mas, ao mesmo tempo, se ele não construiu o conhecimento, ele vai mostrar dificuldade no brincar também. E pode ser que o colega, brincando com ele, acabe sanando aquela dificuldade.”

“Há uma troca. Tem esse momento também. Com quem ele está jogando, com quem ele está brincando, ele compartilha tanto a dificuldade de não saber fazer aquela jogada quanto de ver o colega jogando e aprender com ele ou do próprio colega explicar para ele para poder talvez vencer a jogada.”

### **5. Os jogos podem ser utilizados para que as crianças superem barreiras?**

“Supera, desde que tenha uma condução, né? Porque se ele não conseguiu compreender, digamos, aquela atividade, aquele conteúdo de forma tradicional, sem o uso de um recurso. Aí, no caso do jogo, vai ser um recurso que pode trazer a ele esse conhecimento.”

“Mas se não houver uma intervenção, muitas das vezes, um direcionamento de como vai ser o jogo, de quais os comandos que vai realizar, aí ele também vai ficar tão perdido quanto uma atividade escrita.”

“O brincar também é uma atividade, além de escrever, além de contar, além de registrar.”

### **6. Sobre os jogos, você traz eles prontos ou confecciona junto com os alunos?**

“Depende do jogo. Se trouxer o jogo para que eles confeccionem, eles vão ter a motivação dos elementos que vai produzir, de como vai confeccionar, qual a motivação de se fazer aquilo, como que eu vou montar, quais as regras que vai ter. É um ganho a mais quando eles próprios fazem o brinquedo. Só que corre o risco também deles perderem o interesse depois do brincar, porque já tiveram muito trabalho.”

“Se teve que dar muito tempo fazendo. Tem que pensar nisso também, a que público você vai atender. Porque o professor vai conhecer, se a turma tem muito mais consciência de se

planejar, de fazer aquilo passo a passo, ou se ele vai perder o interesse no meio do caminho. Aí cabe ao professor avaliar a turma que tem, ver se vale a pena lidar com esse risco, correr esse risco, de produzir e depois trabalhar com eles. Ou simplesmente traz o jogo só para aplicar. Aí vai depender da turma e do conhecimento que o professor tenha da turma, ver se vale a pena.”

**7. Você acredita que usar jogos prontos (confeccionados pela professora) seja mais viável, pois esse tempo será melhor utilizado?**

“Fazendo um jogo, dependendo do que você vai ter como objetivo. Digamos assim, se o meu objetivo for, de português, trabalhar um texto instrucional, então a confecção do jogo é perfeita. Agora sim, se eu vou trabalhar com jogos matemáticos, devido às demandas que têm, às dificuldades que eles apresentam como minha turma não será viável, a minha prioridade é que eles tenham conhecimento do conteúdo, para depois eu trazer esse jogo para que eles apliquem aquele conteúdo, como fixação.”

“Tipo, um jogo é só como se fosse um aparato geral. É, exatamente, para trazer aí as necessidades dele. E o tempo árduo que eu tenho, me impede de fazer determinadas questões, de vivenciar assim. Eu entendo a importância dessa vivência do jogo, como o prazer lúdico, fazer com que o momento se torne mais prazeroso, só que eu vou tirar deles também o direito de ter conhecimento do conteúdo, devido às dificuldades que eles já trazem. Eles têm avaliações que demandam deles conhecimento, e que se eu for priorizar a vivência do jogo, eu não vou conseguir essas habilidades construídas com eles.”

● **PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

**8. Diante das dificuldades e vivências nessa turma de 5º ano dos Anos Iniciais, você acha importante utilizar os jogos e a ludicidade?**

“É muito importante e eu percebo que eles gostam. Só que, muito mais do que trazer esse jogo, é preciso que eles dominem o conteúdo. Porque, às vezes, o foco vai no jogo e acaba deixando também as dúvidas e o aprendizado daquele conteúdo sem ser vivenciado também. Tem que misturar. Tipo assim, traz o conteúdo ou traz o jogo para antecipar o conteúdo ou para vivenciar a atividade de forma mais prática com o jogo. Um sendo o inverso do outro.”

“Ou, geralmente, quando se prepara uma aula que queira ser mais dinâmica, vai trazer o jogo como um incentivador. E, depois, você vai apresentar o conteúdo por si. Mas isso pode acontecer o inverso, depende da prática do professor e da metodologia que ele vai usar.”

**9. Ao entender que essas metodologias são relevantes, com qual frequência você utiliza-as em sala?**

“Trago... Trazer constantemente, não. Vez por outra, eu trago de forma a se tornar um momento mais prazeroso. Só que, na dificuldade da turma, como eles têm muita dificuldade no aprendizado do conteúdo, eu, de certa forma, não trago com tanta frequência. Porque, como a turma é numerosa, eles têm...dificuldades. Uns alcançam as habilidades, outros já demandam atenção individualizada.”

“Aí, sendo o jogo usado, eles teriam que ter dominado o conteúdo pra ter uma finalidade constituída. Se não dominar o conteúdo, o jogo não vai ter aquele princípio maior. Que seria de trabalhar determinado conteúdo usando aquele jogo. Se for usar, trocando ele, só pela, digamos assim, a instrução do jogo pelo jogo, sem o viés pedagógico, não vai dar certo.”

**10. Depois do jogo de fração, por exemplo, após a vivência é importante uma atividade de fixação?**

“Precisa. Assim, eles começaram a usar a caixinha daquele jogo de fração, depois de a gente ter feito, de ter visto o conteúdo, ter explicado, de a gente ter feito vários tipos de atividades no quadro, no caderno, na folhinha, com recursos também. Eles usaram massinha para fazer a representação da fração, para fracionar os pedaços de massinha.”

“Então, a gente vivenciou o conteúdo de diferentes formas para depois eles terem contato com o jogo. Porque se eu entregasse o jogo antes, só seria antecipação. Mas com a finalidade de destrinchar as habilidades, eles não saberiam, porque eu não tinha apresentado ainda. Mas eu fiz o inverso, eu deixei o jogo por último.”

**11. Os jogos pedagógicos e a ludicidade podem ser utilizados como uma revisão do conteúdo?**

“Com certeza. Pode sim, e de uma maneira bem dinâmica, né?”

“Uma pena, assim, que tem vezes que não dá por conta do padrão que se exige de avaliação. Aí tem avaliações que são formalizadas e que precisam do registro escrito. Aí demanda o tempo. Essa avaliação que poderia acontecer de uma maneira mais prazerosa através do jogo onde ele mostraria na prática não pode ser efetivada porque demanda tempo para fazer uma atividade escrita em folhas ou registrando em algum outro lugar de registro escrito. Aí demanda mais tempo. Mas se for fazer uma avaliação completa no jogo teria também essa participação porque seria a prática.”

### **12. Diante do cenário que os jogos contribuem para as aprendizagens, o currículo deixa aberto ou impede a prática pedagógica do professor?**

“Por vezes, sim. Porque, como eu falei em relação à avaliação, se não houvesse essa formalização de ter a avaliação escrita, de ter um registro, de ter que avaliar dessa forma lá para poder ter uma nota, atribuir uma nota, e vem o padrão pronto só para você entregar, expor para eles, né? Se não houvesse isso, a gente ficaria mais aberta a dedicar mais tempo para esses momentos.”

“E se fosse uma coisa condicionada, digamos assim, que sempre que houvesse o uso do jogo houvesse uma intenção por trás dela. Não entregar necessariamente o jogo para passar o tempo, para que aquele tempo fosse consumido e que não tivesse um objetivo por trás daquilo, né? Aí, o direcionamento seria outro.”

“O jogar para aprender, para compartilhar conhecimento, para que ele alcance as metas desejadas, aí seria um outro olhar. Mas quando o jogo é usado só como ferramenta para ocupar o tempo, para que ele não fique, às vezes, conversando, para que ele não fique exposto a perigos, digamos assim, né? Ocupar aquele tempo usando o jogo e não direcionando o jogo para uma atividade ou para um conteúdo que foi visto, aí ele perde a função.”

### **13. O jogo é uma ferramenta interdisciplinar?**

“Pode, pode sim. Ele bem elaborado e o professor sabendo o que vai fazer com ele. Porque assim, tem situações em que pode ser usado da seguinte maneira. Eu não trouxe um material, uma atividade, acabou o tempo da aula, a atividade que eu já esgotou, eu vou trazer o jogo só para complementar o tempo. Mas quando o jogo é visto, assim, eu preciso desenvolver tal habilidade com a minha turma. Então, eu penso no jogo como uma ferramenta, além do

brincar, trazer o conteúdo. E posso englobar disciplinas diversas como artes, matemática, português e outras.”

“Então, tem que ser pensado, primeira coisa, o objetivo que eu tenho com aquele jogo. Porque trazer o jogo só para passar o tempo não vai ter finalidade. Principalmente na hora de brincar, eles não se sentem motivados. Agora, quando mexe com eles, para eles trazerem o conhecimento que eles têm, ou que eles vão descobrindo ao longo do jogo, trazendo um direcionamento, aí a finalidade basta ser outra, aí motiva. Mas quando não tem esse foco, esse rumo, eles não querem jogar.”

“ Não sei se tu viu o jogo do relógio do tempo. Eles estavam curiosos para saber o jogo do tempo. Aí eu entreguei a eles, só que eu não tinha explicado. A gente começou a ver a questão das medidas, só que não trabalhou necessariamente da forma comum, né? Com atividades, tubinhos. Aí entregou, eles não quiseram continuar, porque eles notaram que eles não sabiam o jogo.

Não tinham construído as habilidades. Já o da fração, eles queriam continuar, porque já sabiam, entendesse? O interesse partiu do conhecimento que eles já tinham. Não da descoberta do jogo. Se eu fosse lá brincar com eles, se eu estivesse com tempo para brincar com eles e fazer essa construção, seria levado de um outro olhar. Mas como eu não estava com tempo para fazer essa condução, eles insistiram em que eu entregasse para eles conhecerem. Mas não teve retorno positivo. Eles fecharam, guardaram o jogo e foram brincar um com o outro.”