



RECURSOS LÚDICOS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA: ESTUDO DE CASO EM UMA ESCOLA PÚBLICA

PLAY RESOURCES AND MEANINGFUL LEARNING: CASE STUDY IN A PUBLIC SCHOOL

DOI: 10.5281/zenodo.10612215

Aline Francisca da Silva Santos¹

Priscilla Maciel Rodrigues Tamaio²

Michel da Costa³

Elisete Gomes Natário⁴

RESUMO

A presente pesquisa originou-se da questão: “O que (des)motiva os alunos a irem à escola?”, por meio da metodologia do estudo de caso, buscou-se uma experiência bem-sucedida em que desvelassem algumas importantes variáveis que faz com que os alunos tenham vontade de aprender e os processos de ensino e de aprendizagem tornam-se ao mesmo tempo motivador, desafiador e divertido. Objetivo geral dessa pesquisa é compreender como os docentes que atuam na da educação fundamental obtém resultados na aprendizagem das crianças, também chamando atenção á forma com que os alunos são ensinados, avaliados, com quais instrumentos que o professor realiza suas aulas. Por meio de observações “in loco” e utilizando entrevistas semiestruturadas como instrumento metodológico revelam que a professora que foi sujeito dessa investigação indica algumas possibilidades para que os alunos consigam aprender nas diferentes disciplinas, inclusive em matemática, onde muitas pesquisas indicam que há um grande problema em motivar os alunos nesse componente. O uso de materiais manipulativos, considerações acerca da aprendizagem significativa e valorização do potencial dos educandos são aspectos que já demonstram possibilidades em responder à questão motivada.

Palavras-chave: Lúdico. Brincadeira. Jogos. Ambiente escolar. Práticas docentes. Ensino fundamental.

ABSTRACT

The present research originated from the question: “What (dis) motivates students to go to school?”, Through the case study methodology, we sought a successful experience in unveiling some important variables that makes students want to learn and the teaching and learning processes become motivating, challenging and fun at the same time. Through on-site observations and using semi-structured interviews as a methodological tool reveal that the

¹ Egressa do Curso de Pedagogia da Universidade Metropolitana de Santos - UNIMES

² Egressa do Curso de Pedagogia da Universidade Metropolitana de Santos - UNIMES

³ Professor Doutor do Curso de Pedagogia e Mestrado Profissional – Práticas Docentes no Ensino Fundamental da Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES

⁴ Professora Doutora do Curso de Pedagogia e Mestrado Profissional – Práticas Docentes no Ensino Fundamental da Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES



teacher who was the subject of this investigation indicates some possibilities for students to learn in different subjects, including mathematics, where many researches indicate that there is a big problem. to motivate students in this component. The use of manipulative materials, considerations about meaningful learning and appreciation of the students' potential are aspects that already demonstrate possibilities to answer the motivated question.

Keywords: Playful. Just kidding. Games. School environment. Successful practices in elementary school.

1 INTRODUÇÃO

A escolha da temática dessa pesquisa foi motivada pela observação decorrente dos estágios regulares do curso de pedagogia quanto às frustrações, desanimado, cansaço dos alunos, tais atitudes podem ser decorrentes da metodologia de ensino aplicada ao passar os conteúdos curriculares.

A importância do tema é mostrar o lúdico como possibilidade para uma aprendizagem significativa, pois a dinâmica com uso desses recursos ajuda a sair da proposta maçante, tanto para o aluno como para o professor, tendo práticas com uma atenção maior e sensível com o conhecimento novo.

Costa (2015) indica jogos como possibilidades para desenvolver aspectos da resolução-problemas desde o início da Educação Básica, onde o lúdico ocupa papel relevante e indissociável das práticas contextualizadas e que considere a aprendizagem significativa.

Contribuindo para a construção do conhecimento no ensino fundamental, bem descontraídas, dinâmicas para um melhor aprendizado.

Uma análise de ressignificação das atividades lúdicas com possibilidade para desenvolvimento de conteúdo em atividade significativa com um tema no qual já existente, mas não sendo utilizado por todos os docentes.

Muitas das vezes os professores não se propõem a fazer algo diferente por causa do trabalho que virar a ter ao elaborar um projeto ou até mesmo um plano de aula, ao usar músicas, usar materiais diferenciados, até mesmo histórias para organizar os pensamentos e criar conjuntos de imaginações nas crianças e estabelecer relações



afetivas para que possa construir os conhecimentos onde o professor seja o mediador, não o centro do saber.

Nesse panorama, coloca-se em pauta a seguinte questão que norteou a pesquisa: “Quais as motivações para a aprendizagem dos alunos durante a consolidação do processo de letramento e alfabetização?”

Assim, a presente investigação buscou compreender a importância do lúdico como possibilidade de aprendizagem significativa, bem como analisar qual é a relevância do lúdico no desenvolvimento das metodologias utilizadas em sala de aula.

Pressuponho que assim esclareceremos muitas dúvidas, pois, muitos educadores ainda possuem barreiras no desenvolvimento das habilidades por usar de métodos tradicionais nos alunos, simplesmente de forma rigorosa por alguns docentes.

Tendo essa visão, acreditamos-me esse tema seja muito interessante para que todos tenham mais conhecimento no desenvolvimento dos conteúdos curriculares como sendo aplicada de forma que os alunos tenham um resultado de boa qualidade para sua cidadania e contribuir para o seu melhor desenvolvimento como educador.

Este trabalho possui obras das referências, textos além da pesquisa de campo, delimitada como estudo de caso, além das observações in loco, também se utilizou entrevistas semiestruturadas com a professora que foi participante dessa pesquisa.

2 COMPREENSÃO DO LÚDICO

Lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim *ludus* que remete para jogos e divertimento. O lúdico não é uma brincadeira é uma sensação, e a brincadeira é uma atividade que proporciona o lúdico.

A atividade lúdica proporciona o prazer (sensação) no ato da brincadeira (atividade), que permite que a criança possa criar imaginar, ter uma relação positiva com os jogos, si mostrar e construir sua personalidade e valores.

Não podemos esquecer de que quando se brinca se aprende a brincar antes de tudo a brincar, a controlar o universo particular simbólico.



O lúdico abrange o brincar e o jogar, ele não é sinônimo de prazer, o efeito do lúdico e o que causa o lúdico é a liberdade. O jogar é atividade física ou intelectual, social que supõe regras que define um vencedor e outro perdedor. Os jogos com regras representam desafios e sua repetição provoca sucessivas aprendizagens. Através dos jogos e brincadeiras que as crianças se desenvolvem e passar a ter uma aprendizagem significativa.

Le Boulch (1983, 2004) defende a ideia de que a educação psicomotora na idade escola deve ser uma experiência ativa, contextualizando com o seu meio, seja individual ou em grupo para ser o seu desenvolvimento por meio de jogos.

O ideal é que professor possua o domínio da prática, servindo como mediador do conhecimento fazendo a interação com o meio, aprender é construção, ação e tomada de consciência. O professor não só ensina mais aprende com os alunos. O importante é que as aulas lúdicas tenham um embasamento teórico para que os alunos fiquem apenas brincando.

Nos anos iniciais do fundamental é importante que o professor tenha uma visão de que a ludicidade também deve passar por uma transformação, as aulas lúdicas devem ser relacionadas na necessidade de cada aluno, porque o cantar, dançar e jogar não bastam, é preciso buscar proximidade da escola com a realidade deles fora da escola.

Através do estudo bibliográfico feito sobre John Dewey na obra Democracia e Educação (1916), que relata que a criança se desenvolve no mundo social, a partir de uma relação mediada no trabalho da escola, educar a criança como um todo. Considerando o brincar como uma ferramenta pedagógica. O lúdico é para uma finalidade no qual a aprendizagem por prazer, não para receber recompensa (nota), ou por medo de ser reprovado e ser mal visto pelos familiares.

3 JOGOS PARA APRENDIZAGEM

O componente curricular Matemático é sempre temido pelos alunos, talvez porque muitas vezes é abordada em um ensino tradicional, aulas expositivas onde só o



professor fala, enche a lousa de conteúdo, e deposita o conhecimento, sendo o professor o protagonista.

O ensino tradicional ainda é uma realidade em várias escolas do país, esse processo podemos chamar de linear, pois é um processo contínuo onde o aluno é aquele indivíduo que não sabe nada, e o professor é o dono do saber.

(...) a doutrina segundo a qual todo o conhecimento tem sua origem no domínio sensorial, na experiência. Esta teoria, considera que a mente do aluno nada contém e portanto, é receptiva e passiva. O conhecimento viria do objeto e o aluno o recebe passivamente através de experiências.(BECKER, 1994, p.4 *apud* CABRAL, 2006, p.9)

A utilização de jogos em sala de aula possibilita que os alunos desenvolvam a socialização, criatividade, cooperação, competição, memorização, os aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores e de valorizar o prazer na escola. Os jogos são vistos como recurso didático uma ferramenta para o professor em sala de aula.

O cotidiano matemático faz parte do dia a dia dos alunos como calendários, gráficos, contas, relógios e tabelas. A linguagem falada e escrita e a linguagem matemática devem andar juntos sempre, e compartilhar de uma mesma base cognitiva. E devemos levar em conta o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático da criança que é específico e que demanda estratégias inovadoras e envolventes.

É fundamental que nós professores mediadores do conhecimento, sempre aproxime ao máximo nosso aluno das vivências matemáticas, fazendo com que eles observem que ela está em todos os lugares e de diferentes formas.

Utilizando os jogos podemos desenvolver a parte afetiva, social e cognitiva. As afetivas podem trabalhar frustrações e prazer, a social interação com diferentes pessoas, e a cognitiva pela promoção de conhecimento e descobertas e estratégias para conquistar os objetivos do jogo proposto.

No momento do jogo a criança compartilha muitas informações através da ação a sua forma de pensar, desde que o professor reconheça nas ações os indícios que está buscando. Assim podemos relacionar o jogo a metodologia da resolução de problemas.



As atividades propostas devem ser repletas de desafios para que desperte nos alunos a vontade de aprender e descobrir as relações matemáticas presente a sua volta.

O aluno quando resolve situações-problema ele desenvolve procedimentos e modos de pensar, desenvolve habilidades básicas como verbalizar, ler e interpretar e produzir texto, simultaneamente adquirir confiança no seu modo de pensar e autonomia, tal como evidencia Costa (2010).

4 BRINCADEIRAS NA PERSPECTIVA SOCIOCULTURAL

Lev Semyonovich Vygotsky (1896-1934), foi um psicólogo, proponente da Psicologia cultural-histórica. Pensador importante em sua área e época, foi pioneiro no conceito de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida. Bem à frente do seu tempo Vygotsky já possuía uma visão diferenciada no que hoje se diz ensinamento utilizando o lúdico.

O pensamento de Vygotsky, é que todo indivíduo adquirir seus conhecimentos a partir de relações interpessoais de troca com o meio, por isso é chamado de interativo. Afirma que aquilo que parece individual na pessoa, na verdade é resultado da construção da sua relação com o outro. O docente precisa ter o domínio da teoria para orientar os alunos durante as atividades lúdicas, considerando o seu contexto sociocultural.

A teoria sociocultural de Vygotsky traz que o professor para desenvolver o trabalho do lúdico na sala de aula, precisasse compreender que a relação do indivíduo com meio que está inserido, e assim o educando desenvolverá melhor.

Suas relações sociais no futuro se forem dados a ela a oportunidade de vivenciar atividades lúdicas durante a infância, pois brincando, a criança vai aprendendo as regras do jogo sem perceber, ocasionando mudanças ao indivíduo na sua conduta social.

Para Vygostky (1999), o jogo envolve uma situação imaginária que a criança cria, sendo a brincadeira nesse mundo infantil a imaginação em ação. Defende, também, que não existe atividade lúdica sem que as regras estejam presentes. No momento em que se tem uma situação imaginária, que se constitui como brinquedo, automaticamente



as regras estão inseridas, embora que essas não apareçam de forma explícita e não sejam regras formalizadas.

Dessa forma, a teoria de sociointeracionista indica que o papel do docente na visão educacional é que o processo de desenvolvimento dos alunos seja uma orientação que estimule o nível de desenvolvimento proximal, fazendo com que avance nas suas funções mentais, sendo capaz de resolver situações mais complexas, sendo então que o lúdico para a criança é fundamental para o seu processo de desenvolvimento.

5 PERCURSO METODOLÓGICO

A presente investigação é de abordagem qualitativa, delimitada como *estudo de caso*, considerando:

Pesquisa que se concentra no estudo de um caso particular, considerado representativo de um conjunto de casos análogos, por ele significativamente representativo. A coleta dos dados e sua análise se dão da mesma forma que nas pesquisas de campo, em geral. O caso escolhido para a pesquisa deve ser significativo e bem representativo, de modo a ser apto a fundamentar uma generalização para situações análogas, autorizando inferências. Os dados devem ser coletados e registrados com o necessário rigor e seguindo todos os procedimentos da pesquisa de campo. Devem ser trabalhados, mediante análise rigorosa, e apresentados em relatórios qualificados. (SEVERINO, 2016, p. 128)

A escolha pela docente, sujeita dessa pesquisa foi em virtude inicialmente da escola em que trabalha, pois é uma instituição de ensino que possui bons resultados em avaliações institucionais, tendo como registro de IDEB – Índice de Desenvolvimento da Educação Básica: 7,5 (sete e meio) nas três aplicações da Prova Brasil, de 2011 a 2015.

Ao buscar a Unidade de Ensino, procuramos uma professora que possui mais tempo de serviço na escola, ela possui 15 anos de serviço na rede municipal de ensino de Cubatão, dos quais 13 nessa escola.

Para conseguir compreender a condução dos processos de ensino e de aprendizagem pela professora pesquisada, utilizou-se como instrumentos de coleta de dados a observação *in loco*, associada à entrevista semiestruturada.



Ao iniciar nossa entrevista com a professora sobre o tema em questão analisamos que um dos maiores problemas que a sombra o trabalho do docente é a questão familiar de alguns alunos. No geral, são famílias com baixa escolarização, estruturas diferenciadas, porém reconhecem o valor da escola e da educação na vida de suas crianças. Pois, educar os filhos para ter um compromisso com sua formação formal e comportamentos adequados de estudos (dentro e fora da sala de aula) e atitudes dentro da escola é uma tarefa difícil, que muitas famílias delegam para a escola.

Na sala na qual fizemos nossa pesquisa é de uma faixa etária entre 8 a 9 anos, e um dos outros desafios dentro da sala de aula é como prender a atenção dos alunos e fazê-los desenvolver uma visão crítica sobre a realidade que os cerca.

Por isso a ludicidade deve permear todo o universo infantil, inclusive na escola. A criança aprende muito mais quando está envolvida e brincando, pois, faz parte do impulso infantil.

Dentro da sala de aula, os jogos e as brincadeiras devem estar presentes, permeando o desenvolvimento dos conteúdos. Através deles, compreendem melhor o que se deseja ser passado, se envolvem e o a aquisição do conhecimento torna-se mais fácil e prazerosa. Com isso os alunos apresentam desempenho melhor nos componentes curriculares que são apresentados de uma forma mais interessante, que chame a atenção e que seja divertido.

Logicamente que não é todo componente que apresenta possibilidade de trabalhada através de jogos, brincadeiras, desafios, construções, atividades concretas e manipulações, geralmente na matemática podemos utilizar uma gama de possibilidades. Mas a troca de informações, o compartilhamento do raciocínio com os amigos, de descobrir novas formas de resolver uma questão é indispensável para qualquer componente.

Um desafio, é o que traz mais dinamicidade para as aulas e torna a construção do conhecimento mais tranquila e prazerosa.

A professora relatou que os alunos foram convidados, dentro de um projeto desenvolvido durante o ano sobre VALORIZAÇÃO das Culturas Negras e Afroidentidade, a aprender um jogo chamado "Amarelinha Africana". Tal jogo, focando



na área específica de Matemática, trabalha condenação motora global, deslocamento, trajeto, ritmo, localização espacial, trabalho em equipe, formas geométricas, além das habilidades descritas na BNCC (BRASIL, 2018) em História, Geografia e Língua Portuguesa (regras de jogo).

Diversas pesquisas mostram que as crianças necessitam do movimento, da atividade física, para realização de novas sinapses e desenvolvimento cerebral, com o "nascimento" de novos neurônios. As crianças atendidas na Recuperação Paralela brincavam desse jogo antes da aula propriamente dita.

A entrevistada afirma que o mais interessante foi o desenvolvimento positivo desses alunos nas aulas de recuperação. Apesar de serem ministradas após o horário normal de aulas (e as crianças estarem já cansadas), o fato de brincarem antes de irem para a classe os tornava mais atentos, comprometidos e interessados nas aulas. O desempenho deles melhorava muito quando brincavam, e o resultado não poderia ser outro, todos se recuperaram nas avaliações e passaram a acompanhar a classe com mais facilidade.

Esse é somente um dos exemplos de várias outras práticas que podem dar certo em sala de aula, segundo a professora.

O trabalho por meio de jogos é uma ferramenta útil e eficaz, pois permite aos alunos uma aprendizagem mais significativa, lúdica e efetiva. O professor deve estar atento ao jogo e aos alunos, suas considerações e comentários, para que possa fazer as intervenções necessárias à reflexão, aprendizagem e evolução no processo de construção do conhecimento.

É fato que ludicidade deve permear todo o processo de aprendizagem, para que se torne mais atraente e efetivo.

Essa é uma das premissas trazidas pela BNCC, uma vez que o processo de investigação, levantamento de hipóteses, tentativas de resolução, erros e acertos permitem que os alunos construam seu conhecimento com bases sólidas e de forma que terão uma aplicação prática.



A expressão "situações-problema" imediatamente nos remete ao campo de pensamento lógico-matemático. Contudo, as situações-problema podem ser utilizadas em todas as áreas do conhecimento, portanto é um meio para levar o aluno à reflexão.

A curiosidade é inerente ao ser humano, e se nos utilizarmos dessa curiosidade para alavancar o progresso do aluno, mais fácil e prazeroso será esse processo. E tal curiosidade é aguçada quando se propõe uma situação-problema, onde o aluno precisa se utilizar de todos seu arcabouço de conhecimentos, em várias áreas de conhecimento, para tentar solucionar, achar respostas, chegar a uma conclusão sobre o problema apresentado.

Como mostra nessa foto a professora fez todo o processo de teoria e prática pedagógica com o lúdico.

Figura 1 – Crianças jogando dominó envolvendo sistema monetário brasileiro



Fonte: Arquivo dos pesquisadores

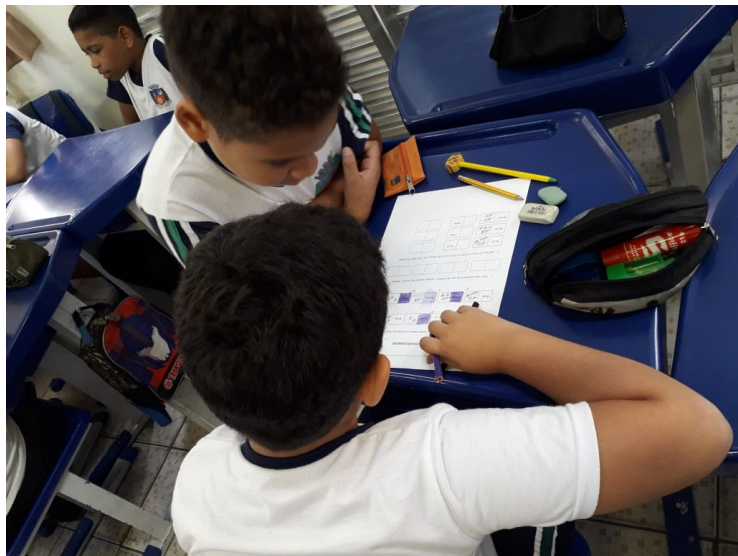
A atividade de "treino" pode até ter tido seu valor; porém, muita coisa mudou, as crianças estão habituadas com a tecnologia, com atividades mais rápidas e dinâmicas. Atividades que utilizam métodos "convencionais" ainda são muito utilizadas nas escolas, infelizmente, mas não atingem mais plenamente seus objetivos. As escolas e os professores precisam estar atentos e utilizarem métodos e ferramentas que estimulem os alunos a buscarem a construção de seu conhecimento. Em matemática, por exemplo, os



algoritmos não podem ser tratados como única forma de resolver uma situação problema. Ele pode, sim, ser utilizado, como uma das ferramentas para resolução do problema; todavia, ao lado de outros, como cálculo mental, estimativa, estratégias pessoais etc.

Tudo pode ser trabalhado por meio de jogos, da brincadeira, das experiências e experimentações, de vivenciar no concreto toda a teoria. A criança tira suas conclusões sobre a teoria através das trocas, das reflexões e vivências proporcionadas pelo jogo. Desenvolve seu raciocínio, pensamento lógico e crítico, argumentação, vocabulário, trabalho em equipe, empatia, tudo através de vivências lúdicas, conforme percebe-se na experiência da Figura 2.

Figura 2 – Crianças registrando o percurso de raciocínio-lógico



Fonte: Arquivo dos pesquisadores

Nesse panorama, a ludicidade permeia todo o universo infantil. A brincadeira, o jogo, a alegria fazem parte do desenvolvimento infantil. Então, todas as habilidades podem e devem ser trabalhadas com a ajuda dessas ferramentas. Não deixando de esquecer que temos que preparar um ambiente alfabetizador, conforme ilustra a Figura



Figura 3 – Ambiente alfabetizador e recursos lúdicos presentes na sala de aula





Fonte: Arquivo do pesquisador

As atividades, por vezes, não saem como o esperado, como planejamos. Não só as atividades lúdicas, mas atividades em geral. Vários fatores podem interferir, como os alunos estarem focados em outros assuntos, trazerem outras demandas, ou a atividade planejada estar abaixo ou acima das habilidades dos alunos. Pode ser muito fácil ou muito difícil, ou não chamar tanto a atenção da classe, como você achou que chamaria. Mas, sempre que isso acontece, é necessária uma parada para reflexão e replanejamento, pois sinaliza algo sobre a turma (ou sobre determinado aluno) que precisa ser trabalhado pelo professor.

No desenvolvimento da atividade lúdica, não existem grandes dificuldades para as crianças, elas gostam muito de trabalhar dessa forma. O que pode acontecer é que o conteúdo abordado ou as habilidades trabalhadas nesta atividade esteja aquém ou além do que a criança tem a capacidade para assimilar.

Além disso, alguns alunos não têm o hábito de jogar em suas casas com a intervenção de um adulto. Então, alguns jogos são desconhecidos pelos alunos (como cartaz , trilhas, dominós etc.), mas nada que o aluno não consiga aprender com rapidez.

As crianças ficam muito mais interessadas e estimuladas a construir seus conhecimentos quando estes são introduzidos através de atividades desafiadoras ,



lúdicas, com brincadeiras e jogos que tornem a aquisição do conhecimento mais leve e divertido.

Elas gostam muito de atividades que envolvam movimentação corporal (localização espacial, deslocamentos, corridas, jogos cooperativos, sempre com um objetivo claro do que precisa ser trabalhado. Nunca é o jogo pelo jogo. Sempre com uma intencionalidade, um porquê de estar sendo realizada.

Além disso, as experiências práticas, tudo o que traz a realidade e as vivências para dentro da sala de aula tornam o aprendizado contextualizado e prazeroso.

O trabalho da professora está alinhado com a BNCC (e com o Currículo Paulista, que é o Currículo elaborado a partir da BNCC e que pautará o trabalho da rede de ensino de Cubatão a partir de 2020), uma vez que tudo é trabalhado a partir da realidade do aluno, dos conhecimentos que ele tem, e essa realidade é trazida para a sala de aula a fim de contextualizar toda a construção do conhecimento.

Além disso, o trabalho com o lúdico e com as tecnologias dentro da sala de aula é uma das premissas da BNCC, e o desenvolvimento das habilidades dentro dos diversos campos e áreas do conhecimento devem estar pautadas e fundamentadas nessas práticas.

Figura 04 – Dinâmica e organização da sala de aula



Fonte: Arquivo das pesquisadoras



O trabalho com Projetos temáticos interdisciplinares também é uma das formas que as habilidades devem ser desenvolvidas, de acordo com a BNCC, e essa é uma prática consolidada, conforme verifica-se na Figura 5.

Figura 5 – Projetos Temáticos Interdisciplinares



Fonte: Arquivo da pesquisadora

Relata a professora feliz com o seu desenvolvimento como docente: *“Acredito que o trabalho desenvolvido por mim e por minhas colegas em nossa Unidade Escolar seja eficaz e traga para os alunos boas oportunidades de aprendizagem e reflexão, para que eles levem tais conhecimentos construídos juntamente conosco para sua vida”*.

A docente acrescenta, ainda, que acredita que o trabalho desenvolvido por ela e por suas colegas na Unidade Escolar seja eficaz e traga para os alunos boas oportunidades de aprendizagem e reflexão, para que eles levem tais conhecimentos construídos juntamente conosco para sua vida.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa proporcionou a compreensão de diversos aspectos relacionados nos processos de ensino e de aprendizagem, bem como utilização de recursos lúdicos e materiais manipulativos, assim como evidenciado o papel da mediação realizada pelo professor durante o ensino e a aprendizagem de seus alunos.



A investigação possibilitou consolidar que é possível trabalhar com o lúdico em todos os componentes curriculares, com uma facilidade maior em matemática devido ao seu campo amplo para usar os jogos e brincadeiras com ludicidades, e com isso desenvolver naturalmente o raciocínio lógico dos alunos.

Entanto o professor não deve se limitar aos jogos prontos, podendo apresentar um repertório de novos jogos que sejam adequados aos conteúdos abordados na sala de aula, com atividades diferenciadas, porque a aula tradicional é muito cansativa, e o lúdico faz despertar no aluno o desejo do saber, ou seja, do aprender desenvolvendo sua identidade, pois cria conceitos e relações lógicas de socialização o que é de suma importância para seu desenvolvimento pessoal e social.

Sendo assim, compreende-se que o Lúdico na sala de aula aprimora o processo de ensino-aprendizagem, e proporciona a interação do aluno de uma forma espontânea.

A relação professor e aluno é fundamental nesse processo de ensino-aprendizagem. O aluno não deve ser um agente passivo, por isso cabe ao docente proporcionar aos educandos momentos diversificados e divertidos para que juntos construam o conhecimento. O ambiente escolar deve estar bem preparado, para favorecer a socialização entre os alunos, cabe o professor promover esse ambiente da sala de aula propício, que os alunos possam explorar e desenvolver características próprias da ludicidade e interação, e a partir dessas experiências o aluno construa uma visão mais ampla sobre o mundo.

A relação professor e aluno é essencial nesse processo de ensino-aprendizagem. O aluno não deve ser um agente passivo, por isso cabe ao docente proporcionar aos educandos momentos diferentes e divertidos para que juntos construam o conhecimento. O ambiente escolar deve estar bem preparado, para favorecer a socialização entre os alunos, cabe o professor promover esse ambiente da sala de aula propício, que os alunos possam explorar e desenvolver características próprias da ludicidade e interação, e a partir dessas experiências o aluno construa uma visão mais ampla sobre o mundo.

Nossa abordagem não esgotou o assunto, já que as múltiplas variáveis que encontramos na investigação requer mais pesquisas para explorar melhor os dados e considerações.



Dessa forma, concluímos que há perspectivas de novas pesquisas nesse contexto ou em situações semelhantes, pois os envolvidos em educação precisam de referências positivas que identifiquem alguns possíveis caminhos a trilhar no processo educativo.

Referências

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Parte referente aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf Acesso em: 10 abr. 2022.

CABRAL, M. A. *et al.* A utilização de jogos no ensino de matemática. 2006.

COSTA, M. FERREIRA, F. N. Jogos e Resolução de Problemas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Pôster apresentado em XIV CIAEM-IACME, Chiapas, México, 2015. **Anais do XIV CIAEM-IACME.** Disponível em: http://xiv.ciaem-redumate.org/index.php/xiv_ciaem/xiv_ciaem/paper/view/1097/448 Acesso em: 10 abr. 2022.

LE BOULCH, J. **A educação pelo movimento.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1983.

LE BOULCH, J. **O Desenvolvimento Psicomotor: do Nascimento aos 6 anos.** 2004. Porto Alegre: Artes Médicas.

SANTANA, P. O.; FERREIRA, O. P. **Usando Jogos Para Ensinar Matemática.** Dia-a-dia Educação – Paraná. 2007, 7: 905-4. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/905-4.pdf> Acesso em: 10 abr. 2022.

SCHIMIDT, I. A. John Dewey e a Educação Para uma Sociedade Democrática. **Revista UNIJUI.** Disponível em: <https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/1016/772> Acesso em: 10 abr. 2022.

SCHNEIDER, C. **Matemática: O processo de ensino-aprendizagem,** 2007.

SILVA, B. C. M, SANTOS, L. J. M. **A importância do lúdico na Educação Infantil,** 2017, Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm> Acesso em: 10 abr. 2022.



ROLOFF, E. M. A importância do lúdico em sala de aula. *X Semana de Letras*, 2010, 70.

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Tradução José Cipolla Netto et al. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.