



*Anais do Congresso de Iniciação Científica, Estágio e Docência do Campus Formosa  
A relação teoria e prática no cotidiano escolar  
Universidade Estadual de Goiás  
03 e 04 de novembro de 2016*

**PROPOSTAS MOTIVADORAS DE ENSINO**<sup>1</sup>

*Jenifer Florêncio de Souza Patez*<sup>2</sup>

*Marilda de Paula Mamedio*<sup>3</sup>

**RESUMO**

Este artigo tem como objetivo analisar o lúdico como um recurso pedagógico para o ensino fundamental. A importância do lúdico no desenvolvimento da criança tem sido afirmada por vários autores, que atestam que o lúdico é um ótimo recurso pedagógico, que se bem utilizado leva a criança a aprender com prazer e qualidade. O trabalho em questão tem como base uma pesquisa bibliográfica, com autores renomados como: Vygotsky, Almeida, Grassi entre outros que realizaram pesquisas importantes sobre esse tema. Esse trabalho apresenta de forma clara, a importância da ludicidade para a educação, principalmente a das crianças. Pretende-se com essa pesquisa, apresentar ao educador um novo método, caso esse não o conheça, e conhecendo o lúdico, ressaltar sua qualidade. O instrumento utilizado para a coleta de dados foram observações feitas na escola, com foco maior nos professores. Na discussão e resultados, foi constatada a grande carência de uma educação voltada para o lúdico em sala de aula, resultando no comprometimento da aprendizagem do aluno e no fracasso escolar. Ressalta-se também, a importância do professor ter domínio do método, senão não terá o resultado esperado, o lúdico deve ser aplicado de forma sistemática para que se obtenha o sucesso que se almeja.

**Palavras-chave:** Lúdico. Aprendizagem. Desenvolvimento da criança. Recursos

**INTRODUÇÃO**

O lúdico é um importante recurso pedagógico, é atestado por vários autores a riqueza desse método. A ludicidade é muito importante para educação, principalmente para as crianças.

Baseado nas observações feitas no estágio supervisionado do Ensino Fundamental I foi feita a escolha pelo tema Propostas Motivadoras de Ensino, pois foi observado uma grande carência por parte dos alunos em relação a aprendizagem. Ainda hoje, usa-se repetidamente o método tradicional nas escolas, focando apenas na facilidade e comodidade do professor e não

---

1 Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia como requisito parcial para a conclusão da disciplina de Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental I – Universidade Estadual de Goiás-Unidade Universitária de Formosa-GO.

2 Acadêmica do 8º semestre do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Goiás. E-mail: jeniferflorencio@hotmail.com.

3 Professora Orientadora de Estágio Supervisionado do Ensino Fundamental I. Mestranda do Curso de Gerontologia pela FUNIBER. Especialista em Educação Especial numa Perspectiva de Educação Inclusiva pela UEG/. E-mail: marildamamedio@hotmail.com.

na aprendizagem do aluno.

Reconhecidamente, quando a aprendizagem se torna monótona, o aluno perde o interesse em aprender e fica na sala de aula apenas de corpo presente. O lúdico é uma ferramenta pedagógica, que se bem utilizada enriquece a aula, transformando uma aula tediosa, em um processo de aprendizagem prazeroso.

A delimitação do tema em destacar a influência das propostas pedagógicas motivadoras na aprendizagem do aluno tem como objetivo fazer com que o educador reconheça a importância do lúdico como recurso motivador para a aprendizagem. Procurando incentivar o educador, para que este insira nas suas aulas jogos e brincadeiras, com o intuito de ajudar no progresso do seu aluno e conseqüentemente no sucesso de ambos, professor e aluno.

O presente artigo procura mostrar a importância do lúdico como recurso pedagógico, pois através de jogos é possível ensinar os alunos de forma prazerosa e mais efetiva. Estabelecer relação entre o método tradicional e a desmotivação do aluno, pois quando um método não funciona o educador tem o dever de recorrer a outro, o método tradicional tem sua importância, mas é preciso mesclá-lo com outro método, para que a aprendizagem seja plena.

O objeto da pesquisa foi à aprendizagem do aluno. Para tanto, destaca-se como questão da pesquisa: Se o lúdico é tão importante para a aprendizagem do aluno, porque é tão pouco utilizado? Os sujeitos da pesquisa são os professores de 1º a 4º ano, de uma escola municipal de Formosa.

Mostrar a relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, muitos pensam que brincadeiras e jogos são coisas banais, brincadeira é coisa séria, se trabalhada de forma sistemática surtirá o efeito esperado.

Averiguar se o educador tem domínio sobre o lúdico, se sabe adaptar jogos para a sala de aula, se conhece sua importância, se sabe mediar às brincadeiras e jogos, se entende a real importância dessa ferramenta no processo de aprendizagem das crianças do 1º ao 5º ano.

A pesquisa foi embasada em renomados autores, como Vygotsky (1998), Grassi (2008), Almeida (2000), Oliveira (2008), Carvalho (2005), entre outros, que abordam a importância do lúdico no desenvolvimento infantil e também na escola.

Para alcançar os objetivos propostos, foi utilizado o método da pesquisa exploratória, a partir do roteiro de observação, baseado em informações coletadas do cotidiano das turmas de 1º ao 4º ano, no decorrer do período de estágio supervisionado no Ensino Fundamental I, realizado em uma escola da rede municipal de ensino de Formosa-GO. O período da pesquisa

foi no primeiro semestre do ano de 2016.

Os dados coletados no período de observação serão analisados, utilizando a abordagem qualitativa dos dados, para posteriores considerações finais, tendo como meta identificar se os objetivos traçados ao iniciar esse estudo foram alcançados e, a partir deles elaborar e destacar possíveis propostas interventivas.

## **O LÚDICO NAS INTERAÇÕES – O BRINCAR NA INFÂNCIA**

A busca pelo conhecimento começa na infância, a infância é a idade das brincadeiras. Através das brincadeiras, a criança satisfaz suas necessidades, é uma das formas mais eficazes de envolver as crianças nas atividades, pois as brincadeiras e os jogos fazem parte do mundo da criança.

Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas, são atividades de entretenimento, que dão prazer e divertem as pessoas. Com as “brincadeiras de faz de conta”, as crianças começam a assimilar a realidade e o mundo a sua volta.

Segundo Piaget citado por Antunes (2003, p.30), “as crianças até três anos de idade, quando jogam, não percebem nessa ação qualquer diferença com o que os adultos consideram trabalho”. Vivem a fase que Piaget chama de anomia, as crianças não conseguem assimilar a realidade do adulto, e imitam o pai ou a mãe, mas não tem plena noção do que estão fazendo. As regras são obedecidas, por que é ensinado que tem que obedecer e não por entenderem o que é certo e o que é errado. Uma criança que chora quando sente dor é um exemplo dessa fase.

A criança não tem objetivos ou regras a serem seguidas, e dessa forma, não podem compreender as regras, portanto ajudam a mãe ou o pai, não porque sabem da importância do que está sendo feito e sim porque é divertido, interessante, é algo novo.

De acordo com Antunes (2003), entre quatro e cinco anos, a criança modifica sua forma de pensar, e começa a buscar benefícios através do jogo, mesmo que estes sejam o elogio por sua ação. Como se pode perceber, o jogo tem papel importante no desenvolvimento da criança, se usado como ferramenta de conhecimento e caso seja bem explorado, o desenvolvimento da criança será pleno. Não se deve considerar o jogo ou a brincadeira como algo banal, o adulto deve ser mediador das atividades e levá-las a sério, jogar apenas como passatempo não adianta, é necessário visar a aprendizagem da criança, pois brincando ela aprende com prazer. A brincadeira se refere à ação de brincar, é uma reação espontânea e sem estruturação, já o jogo envolve regras.

Brincando a criança desenvolve a criatividade, se torna mais independente, aprende com prazer, compreende e interage com o mundo a sua volta, constrói e desconstrói seu mundo, dá asas a sua imaginação, desenvolve a coordenação motora, é uma criança mais feliz.

Em seu estudo sobre o desenvolvimento da criança Piaget *apud* Palangana (2015), se dedicou a descobrir como o ser humano pensa, porque a criança pensa diferente do adulto evoluído e apresenta o pensamento próximo ao adulto primitivo. Acreditava que a infância é considerada um período particular do processo de formação do pensamento, que só se completa na idade adulta. Os adultos associam fatos de sua vida com base no que viveram em sua infância, sejam coisas boas ou ruins.

Conforme Machado (2003) a mãe brinca com seu bebê mesmo antes dele nascer, pois fica imaginando como será ser mãe, e associa as lembranças de quando brincava com sua boneca. Assim, quando o bebê nasce, já há uma relação criada da mãe com o bebê e do bebê para com a mãe, pois esse já reconhece sua voz.

Percebe-se, o estímulo dado às crianças é muito importante, desde o ventre de sua mãe a criança já estabelece relação com o mundo e quando a mãe brinca com o seu bebê, o está ensinando a brincar também.

De acordo com Piaget *apud* Palangana (2015), ao brincar a criança consegue assimilar o mundo do seu jeito, pois a interação depende da função atribuída ao objeto e não da natureza dele. Primeiro seria o jogo simbólico solitário e depois o sociodramático, a representação de papéis. A criança desenvolve assim sua cognição, sua inteligência, onde ela já consegue assimilar as coisas que acontecem a sua volta.

Diz Vygotsky *apud* Palangana (2015), que o mundo ilusório é o mundo da criança pequena que não tem capacidade de esperar. Seus desejos irrealizáveis podem se tornar possíveis através da brincadeira. A imaginação seria um processo psicológico novo para a criança em desenvolvimento, representando uma forma humana de atividade consciente, não estando presente na consciência de crianças muito pequenas. Há uma crença de que o brincar é a imaginação em ação, para esse autor é justamente o contrário: imaginação é o brinquedo em ação.

De acordo como Winnicott (1971, p.288) “para a criança é muito difícil assimilar a realidade, entra no mundo da fantasia, cria seu próprio mundo, fazendo um paralelo com o mundo real”. Nesse mundo, seus desejos são realizados, tudo é possível, os objetos ganham vida, existem fadas, bruxas e duendes, ela pode ser o que quiser, a criança atribui seus sentimentos aos brinquedos e histórias. Por exemplo, ela veste uma capa e vira um super-herói, um graveto é uma varinha mágica, um pedaço de pau é uma espada, a vassoura vira

cavalo, a boneca é seu bebê, as crianças acreditam que tudo isso é verdade.

A imaginação é primária, estando presente desde o princípio na consciência infantil, da qual procede todo o resto da personalidade. A criança é o único ser, segundo Freud, que está completamente emancipado da realidade. É um ser que se acha submerso no prazer, cuja função principal da consciência não consiste em refletir a realidade em que vive, mas apenas em servir aos seus desejos e às suas tendências sensoriais (VYGOTSKY, 1998, p. 161).

O lúdico é um instrumento pedagógico que possibilita as crianças a aprenderem a relacionar-se com os outros, promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Através da brincadeira, a criança satisfaz seus desejos imediatos, expõe alegria, tristeza, raiva, amor, amizade. Além de se desenvolver o cognitivo e o emocional, a criança também se socializa com as pessoas ao seu redor. Através do brincar, a criança descobre um mundo novo, no qual ela compartilha com quem estiver disposto a brincar com ela.

O Lúdico: um importante recurso pedagógico

Os recursos pedagógicos existem para auxiliar o professor na aprendizagem do aluno, um ótimo recurso pedagógico, mas pouco explorado é o lúdico. O lúdico vem do brincar, das brincadeiras e as pessoas ainda associam o ato de brincar como uma coisa banal, como se fosse apenas um passatempo.

De acordo com Vygotsky (1998), a brincadeira infantil é o mais precioso instrumento de educação do instinto, em que a criança é capaz de concentrar-se em uma determinada atividade até cansar-se, encontrando uma satisfação interna e infinita que se repete na realização das suas próprias ações.

Com a citação acima podemos perceber que brincadeira é coisa séria, que a brincadeira, o jogo, são muito ricos e devem ser explorados, de maneira sistemática, onde o professor media a brincadeira e direciona o aprendizado da criança.

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina (GRASSI, 2008, p. 33).

Percebe-se, que através da brincadeira a criança consegue assimilar o mundo real. Brincando ela imita o adulto, satisfaz seus desejos, interage com as pessoas a sua volta e demonstra seus sentimentos, seja positivos ou negativos.

No ambiente escolar, o lúdico também deve ser utilizado. Como foi dito é uma importante ferramenta de aprendizagem, mas para isso a escola e o professor devem estar

preparados para usar esse recurso. O professor que não tem domínio do conteúdo proposto, não sabe ensinar e ele tem duas saídas ou aprende ou ignora. O que vemos na maioria das vezes, são professores despreparados que não sabem e não procuram aprender.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63).

O professor precisa entender a importância do que ele ensina e deixa de ensinar ao aluno, é preciso um comprometimento maior de todos com a educação. Fala-se muito do fracasso escolar, mas pouco se faz. A educação brasileira está na U.T.I., ela grita por socorro e a sociedade finge que não ouve como se o problema não fosse coletivo e sim individual.

A utilização dos jogos e brincadeiras na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico com sujeitos que apresentam ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o desejo de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de estruturas de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção de conhecimentos, enfim a aprendizagem (GRASSI, 2008, p. 103).

O aluno quando entende que aprender é prazeroso, busca cada vez mais conhecer e não pára, pois o conhecimento é infinito. É necessário que o educando entenda para que aprende, a aprendizagem precisa ter significado para o aluno, o professor precisa mediar esse conhecimento, tornando assim, o aluno agente do seu próprio conhecimento, onde professor e aluno ensinam e aprendem.

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento das crianças (OLIVEIRA, 2008, p. 67).

Como vimos, fica claro que a escola deve utilizar o lúdico na aprendizagem do aluno, e quanto mais novos os alunos melhor. Pois a criança pequena tem muita imaginação, é necessário usar essa imaginação de forma positiva, o professor deve manuseá-la para a aprendizagem. Pois se a criança, desde a mais tenra idade percebe que brincando ela aprende, o processo de ensino-aprendizagem se torna prazeroso e, portanto mais fácil.

O brincar na teoria de Winnicott é proporcionar a criança a um ambiente afetivo e seguro, pois o brincar, a criança precisa se sentir em segurança e relaxada, respeitar a sua capacidade de criar na brincadeira; isso não significa deixar de compartilhar dessa brincadeira, que vem a enriquecê-la e

não se constitua na imposição do nosso brincar sobre aquele da criança (CARVALHO, 2005, p.47).

A escola precisa criar um ambiente propício à brincadeira, a criação, ao aprendizado da criança. O brincar vem enriquecer a aprendizagem e o convívio das crianças com os demais. Uma escola comprometida com a educação só tende a alcançar o sucesso, que seria a aprendizagem de forma efetiva de seus alunos.

## **METODOLOGIA**

### Natureza da Pesquisa

De acordo com Buy (1996, p. 22), “atualmente se tem notado um interesse maior por pesquisa de base interpretativista, não só por apresentar um foco de investigação diferente, revelador, portanto, de novas descobertas que não estão ao alcance da pesquisa positivista”. Com base na citação acima, entende-se que o pesquisador que fica fora da sala de aula, se torna distante da realidade do seu sujeito de pesquisa. Já o pesquisador que fica dentro da sala de aula, o foco fica na sala de aula, na aprendizagem e nas relações estabelecidas entre professor e aluno.

Esta pesquisa se caracteriza como uma pesquisa qualitativa que usa a técnica de pesquisa em observações com, para Backes (2001, p.438) o campo de pesquisas qualitativas se constitui de diversas possibilidades metodológicas, as quais permitem um processo dinâmico de aderência a novas formas de coletas de dados.

A coleta feita nesse trabalho foi feita com roteiro de observação, conforme Buy (2011), a observação é uma técnica de coleta de dados, que não consiste em apenas ver ou ouvir, mas também em examinar fatos que se deseja estudar. É um elemento básico de investigação científica, utilizado na pesquisa de campo como abordagem qualitativa. Os instrumentos metodológicos utilizados foram às anotações feitas no estágio realizado na escola municipal de Formosa, dessas anotações surgiram questionamentos como: metodologia do professor, domínio de conteúdo e uso de recursos.

Os relatórios construídos a partir do roteiro de observação estão distribuídos na tabela a seguir, cujo objetivo é facilitar comparação, compreensão e análise dos dados para posterior reflexão a partir da abordagem qualitativa dos resultados alcançados;

Tabela 01 – Resultado da pesquisa: dados da escola e dos alunos

<b>TURMAS Série/ano</b>	Turma A	Turma B	Turma C	Turma D
<b>Metodologia do professor</b>	A professora mescla o método tradicional com o lúdico, sendo mais utilizado o lúdico. Nessa classe observou-se a predominância do lúdico, porque as crianças são menores, entre 5 e 6 anos e abordagem ludicidade aplicada em crianças menores é melhor para seu desenvolvimento. A metodologia utilizada por essa professora tem bons resultados, pois os alunos são motivados, alegres, carinhosos e disciplinados e ela consegue fazer isso em uma sala de 30 crianças.	A professora mescla os métodos, ela usa o tradicional e o lúdico também. Foi possível observar que dessa forma, os alunos não ficam entediados, e sim motivados, pois cada aula tem uma novidade, eles sentem prazer em aprender e isso reflete também na disciplina, são calmos, atentos e alegres.	A professora mal usa o método tradicional, e não utiliza o lúdico, por achar trabalhoso, e também por acreditar que não surtirá efeito algum. Sua falta de domínio de classe, impossibilita que qualquer atividade seja feita de forma eficaz. A indisciplina da sala é muito grande, a maioria dos alunos não tem interesse em aprender, e a professora não faz nada para mudar isso.	A professora usa o método tradicional, mas também insere o lúdico. É uma professora exigente, que motiva seus alunos e não aceita indisciplina. Todo conteúdo ministrado é bem explicado, os alunos interagem com a professora e se preocupam em aprender.
<b>Domínio de Conteúdo</b>	Na sala A, a professora se mostra bem preparada para ministrar o conteúdo proposto. Além de ter uma boa didática, o que facilita o desenvolvimento de seus alunos e também tem um ótimo domínio de classe.	Na sala B, a professora tem total domínio do conteúdo ministrado e também domínio de classe. Tanto que isso reflete nos alunos, que são disciplinados e conseguem transmitir o que aprenderam com qualidade. A professora dessa sala, sabe ser carinhosa e firme, ela é uma ótima professora.	Na sala C, a professora não tem domínio de conteúdo, ela não consegue transmitir aos alunos o conteúdo, não tem domínio da sala, os alunos não tem respeito algum por ela. Ministra o conteúdo de forma incompleta, seus alunos mal sabem ler e escrever e não a respeitam.	Na sala D, a professora tem domínio do conteúdo e também da sala, é uma professora exigente e de pulso firme. Os alunos são motivados, compreendem o conteúdo e são muito espertos.
<b>Uso de Recursos</b>	Na sala A, a professora utiliza bastante o lúdico,	Na sala B, a professora utiliza todos os recursos	Na sala C, a situação é inversa, a professora só utiliza	Na sala D, a professora também utiliza

	utiliza canções, brincadeiras, dramatização na leitura, dança e todo o recurso que a escola oferece. A professora é realmente comprometida com seu trabalho.	disponíveis para seus alunos. Desde músicas, vídeos, peças de teatro, dramatização de histórias. A professora trabalha de forma que seu aluno aprende e se desenvolva.	recursos tradicionais, parecendo não se importar com a qualidade do ensino. Ela não tem interesse algum em mudar seu método, ele demonstra desmotivação e falta de interesse por seus alunos e isso reflete na forma com que ela ensina.	os recursos disponíveis para a aprendizagem dos seus alunos. Ela explora os recursos que tem e averigua se os alunos estão absorvendo o conteúdo, caso contrário procura outros métodos.
--	--	--	--	--

Fonte: Pesquisa pela autora, no período de janeiro/junho de 2016.

## DISCUSSÃO E RESULTADOS

A partir dos dados coletados feito com a ajuda do roteiro de observação e transcritos para a tabela 01, segundo (Backes, 2001) a opção mais adequada que facilita as abordagens qualitativas é a coleta de dados por categorias de respostas, utilizando o referencial teórico como embasamento para a discussão. O grupo focal representa uma técnica de coleta de dados que, a partir da interação grupal, promove uma ampla problematização sobre um tema ou foco específico.

### Categorias

#### 1 Aprendizagem do aluno e metodologia do professor

O professor precisa fazer um diagnóstico de sua turma, antes de escolher sua metodologia. É dever do educador trocar o método, caso o aluno não esteja se adaptando. A criança precisa encontrar o prazer em aprender, e nas brincadeiras ela o encontra.

O brincar na teoria de Winnicott é proporcionar a criança a um ambiente afetivo e seguro, pois o brincar, a criança precisa se sentir em segurança e relaxada, respeitar a sua capacidade de criar na brincadeira; isso não significa deixar de compartilhar dessa brincadeira, que vem a enriquecê-la e não se constitua na imposição do nosso brincar sobre aquele da criança (CARVALHO, 2005, p.47).

A citação acima nos esclarece que para criança brincar e posteriormente aprender, ela precisa de um ambiente seguro, que ela possa se soltar e seja tratada com carinho. Assim como em casa, na escola a criança também precisa encontrar um ambiente propício para se desenvolver, o conhecimento não deve ser imposto, a criança não deve ser forçada a nada.

A educação lúdica vem para somar, a brincadeira deve ser utilizada para despertar o prazer da criança em aprender, o lúdico não pode ser mal utilizado, pois seu resultado será o insucesso.

### **Domínio do lúdico**

A ludicidade é uma ferramenta importantíssima para a aprendizagem plena do aluno, como já foi dito acima, é importante que o professor tenha domínio do que está ensinando, senão não faz sentido algum aplicar este método.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63).

Conforme a citação acima, se o professor não tiver domínio da educação lúdica, ele não pode aplicá-la. Isso se estende, a todo o trabalho do professor, ele deve ter domínio do seu método, seja ele qual for. Pois aquele que não sabe, não pode realizar, não pode ensinar e isso é crucial para a aprendizagem do aluno.

### **Utilização do lúdico como recurso pedagógico**

O lúdico é um recurso pedagógico muito rico, que se baseia em jogos e brincadeiras. O professor ensina através de jogos, ele passa a ser o mediador do conhecimento do aluno e o aluno consegue construir o seu próprio conhecimento.

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento das crianças (OLIVEIRA, 2008, p. 67).

Oliveira reitera o que já foi dito, as brincadeiras têm nítida função pedagógica e a escola deve se apropriar desse método para estimular o desenvolvimento da criança. A criança é um ser com muita imaginação, e o professor deve se aproveitar inserindo o lúdico, a criança deve aprender no seu mundo imaginário, tornando assim, a aprendizagem rica, interessante e motivadora.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi apresentado neste trabalho, o lúdico é uma ferramenta pedagógica importantíssima para o desenvolvimento da criança. Através dos jogos e brincadeiras, a criança satisfaz seus desejos, expressa seus sentimentos e se socializa com o mundo ao seu redor. É brincando que a criança consegue assimilar a realidade, criando um mundo mágico.

O professor precisa compreender que brincadeira é coisa séria. Se aliar a teoria e a brincadeira, o professor criará uma forma eficaz de aprendizagem, trabalhando o lúdico. A criança que aprende brincando, descobre o prazer em aprender. Desenvolve a capacidade cognitiva, social e motora.

Vale ressaltar, que não se deve aplicar o jogo sem um conhecimento prévio do educador. Não se deve levar um jogo e dá-lo as crianças para ser usado como quiserem, é preciso que se tenha um conhecimento prévio e aplicar o jogo de forma sistemática. O educador deve contextualizar o conteúdo ministrado, com a realidade do aluno. Assim, a atividade terá sucesso, não só para o educador, mas também para os alunos e a escola. Inserir a ludicidade no currículo escolar, só vem melhorar a forma de ensinar e aprender.

Quando o aluno se desenvolve, o professor também evolui, pois aprende a ensinar melhor, ensinar com qualidade. O professor passa a ser mediador do conhecimento do aluno e não apenas o repassa, e o aluno se torna agente do seu conhecimento. Temos com isso, a Aprendizagem Significativa de Ausubel.

Esta pesquisa não acaba aqui, espera-se que sirva de alicerce para outros educadores. Este trabalho é uma semente, outras serão plantadas. O caminho para se obter uma educação de qualidade é longo e árduo, mas para aqueles que se atreverem a percorrê-lo, terão grandes descobertas e aprendizagens inesquecíveis.

Sugere-se, que outras pesquisas sobre o lúdico e sua importância sejam efetuadas, a fim de acrescentarem novas descobertas a educação, para que enfim possa-se ter uma educação digna e de qualidade para todos, principalmente para nossas crianças.

## REFERÊNCIAS

**ALMEIDA, Paulo N. Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos.** 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

**ANTUNES, Celso. Jogos para bem falar.** São Paulo: Papyrus, 2003.

**BUY, Anna. Técnicas de Pesquisa.** Rio de Janeiro: PUC, 2011.

**BACKES, D. S. Grupo focal como técnica de coleta e análise de dados em pesquisas qualitativas.** O Mundo da Saúde, São Paulo, 2011.

**CARVALHO, A. O brincar.** Belo Horizonte: UFMG, 2005.

**GRASSI, T. M. Oficinas psicopedagógicas.** 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

**OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. A criança e as brincadeiras na representação de professores,** 2008.

**PIAGET, J. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Znanh, 1971.

**VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente.** 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

**WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade.** Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1971.