

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS

Janeleide da Silva Durval¹

Maria José Moreira²

Márcia Lúcia de Mélo³

RESUMO: A presente pesquisa teve como objetivo investigar as contribuições da ludicidade no 1º ano do ensino fundamental. Assim, representa um aporte no processo de ensino-aprendizagem, avaliando a compreensão do professor alfabetizador sobre o potencial da ludicidade no processo de alfabetização da criança. Este trabalho baseia-se em Oliveira (2010, p.32), que nos instiga a refletir sobre a ludicidade, onde a criança constrói e desconstrói, tornando a aprendizagem mais leve. A abordagem da pesquisa é qualitativa e descritiva, realizada em duas escolas: uma privada (EP) e outra pública (EM) no município de Escada, localizado na zona da mata do estado de Pernambuco. Os sujeitos da pesquisa foram dois professores referidos como P1 e P2. Ambas as escolas privadas e públicas estão localizadas no centro da cidade, atendendo a um público-alvo com condições econômicas menos favoráveis. A escola municipal atende a um público diversificado. Durante a pesquisa, observou-se a importância da ludicidade como tema e as contribuições da ludicidade no 1º ano do ensino fundamental. Os objetivos eram confirmar as respostas obtidas. Essa hipótese foi confirmada pelos relatos de todos os professores, que reconheceram a importância da construção da ludicidade no desenvolvimento sistemático e na atualização de ferramentas lúdicas.

1993

Palavras-chave: Aprendizagem. Lúdico. Docente. Contribuições. Conhecimento.

ABSTRACT: The present research aimed to investigate the contributions of playfulness in the 1st year of elementary school. Thus, it represents an input in the teaching-learning process, assessing the literacy teacher's understanding of the potential of playfulness in the child's literacy process. This work is based on Oliveira (2010, p.32), which prompts us to reflect on playfulness, where the child constructs and deconstructs, making learning lighter. The research approach is qualitative and descriptive, conducted in two schools: one private (EP) and one public (EM) in the municipality of Escada, located in the forest zone of the state of Pernambuco. The research subjects were two teachers referred to as P1 and P2. Both private and public schools are located in the city center, catering to a target audience with less favorable economic conditions. The municipal school serves a diverse audience. During the research, the importance of playfulness as a theme and the contributions of playfulness in the 1st year of elementary school were observed. The objectives were to confirm the obtained responses. This hypothesis was confirmed by the reports of all teachers, who recognized the importance of building playfulness in the systematic development and updating of playful tools.

Keywords: Learning. Playfulness. Educator. Contributions. Knowledge.

¹Graduanda em pedagogia, FAESC- Faculdade da Escada.

²Graduanda em pedagogia, FAESC- Faculdade da Escada.

³Mestre em ciências da Educação. Professora Orientadora da FAESC- Faculdade da Escada.

INTRODUÇÃO

Este trabalho de pesquisa surgiu com o intuito de tornar o processo ensino aprendizagem mais leve, motivando a criança a vontade de aprender. Ainda em suas palavras Oliveira, (2010, p.32) ressalta a reflexão sobre a ludicidade, onde as crianças desenvolvem através das brincadeiras, constrói e desconstrói ludicamente, tornando assim o aprendizado mais leve, então trazendo isso para a à sala de aula, é necessário a percepção do professor para a utilização destes recursos, que possa ter um retorno desta aprendizagem com sucesso.

É necessário também que esta visão do professor para utilizar a ferramenta lúdica de maneira sistemática, trazendo uma aprendizagem com êxito no processo, em que serão desenvolvidas as habilidades trabalhadas no cotidiano, isso nos remete a pensar o quanto é importante executar as atividades nessa linhagem, todavia é preciso que seja bem elaborada com todo o suporte para que nutra êxodo. Desta forma destaca-se a seguinte questão: **Quais as contribuições do lúdico no 1º ano do Ensino Fundamental anos iniciais?**

Segundo este questionamento a hipótese, traz que a contribuição do lúdico através das brincadeiras, possivelmente pode tornar o aprendizado mais leve, no desenvolvimento da sala de aula, é necessário a percepção do professor para utilizar a ferramenta lúdica de maneira sistemática, trazendo uma aprendizagem com êxito no processo, onde será desenvolvida as habilidades trabalhadas no cotidiano, isso nos permite a pensar o quanto é importante executar as atividades nessa temática de pesquisa.

Tendo como objetivo geral: investigar quais as contribuições do lúdico no 1º ano do Ensino Fundamental anos iniciais no processo de ensino aprendizagem. E para tanto os objetivos específicos: Identificar como o lúdico contribui na aprendizagem do aluno no 1º ano do Ensino Fundamental dos anos iniciais; verificar se o professor alfabetizador tem conhecimento da potencialidade do lúdico no processo de alfabetização da criança; analisar como acontece a prática de alfabetização do professor da escola campo de pesquisa.

De acordo com o interesse da pesquisa este trabalho surgiu com o Intuito de tornar o processo ensino aprendizagem mais leve, instigando neles a vontade de aprender. Ainda em suas palavras Oliveira, (2010, p.32) nos faz fazer uma reflexão sobre a ludicidade, onde as crianças desenvolvem através das brincadeiras, onde constrói e desconstrói ludicamente, tornando assim o aprendizado mais leve, então trazendo isso para a à sala de aula, faz-se

necessário a percepção do professor para a utilização destes recursos utilizados, onde possa ter um retorno desta aprendizagem com sucesso.

REFERENCIAL TEÓRICO

A contribuição do lúdico no processo de Aprendizagem no Ensino Fundamental nos anos iniciais

O lúdico como parte do processo de construção das práticas pedagógicas nas séries iniciais, representa uma proposta educacional para o desenvolvimento da criança e essencial para descobertas de novos saberes.

De acordo com a fala de Oliveira (2010), é importante salientar que as crianças no brincar torna-se agentes da sua própria experiência social, estabelecem diálogos, organizam autonomia, suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras, enfim, é claro que essa aprendizagem nos anos iniciais se torna mais acessível, prazeroso e motivador, quando é abordado ludicamente, no qual o educando aprende brincando, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança. Porém deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico, ou seja, da brincadeira com a finalidade, com direcionamento de atingir os objetivos.

1995

Então ao adentrar nesse universo onde há momentos de descontração e motivação, o educador torna um facilitador no processo dessa aprendizagem, na qual o aluno aprende com facilidade, tornando mais leve e prazeroso. Nesse sentido Rau (2007, p.32) afirma: “qualquer atividade dirigida e orientada a um resultado, possui finalidades pedagógicas”.

De acordo com Rau, a utilização de jogos e atividades lúdicas é facilitadora no processo de ensino aprendizagem. Para ele, o trabalho utilizando a ludicidade contribui para a interação entre discentes e docentes. Dessa forma, a ludicidade quando é utilizada com intuito de ensinar, de mapiar à aprendizagem, pode ser entendida como um recurso facilitador tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa.

Uma vez que esses recursos trazem benefícios cognitivos desse educando, todavia, essa aprendizagem acontece através da motivação do qual o professor norteia essas atividades, pois através dessa instigação e motivação é que o educando começa despertar e desenvolver a autonomia e, automaticamente inicia o processo de alfabetização, onde através dessa ludicidade acontece o “estandarte”, a maturação da decodificação de códigos onde eles começam o processo da leitura , haja vista que faz necessário esse incentivo, onde eles

adentram no universo da leitura, essa que sempre será fomentada pelos jogos lúdicos, onde se tornam prazerosa.

A importância do professor na alfabetização da criança através da ludicidade

O lúdico contribui para o processo de alfabetização dos alunos, pois a ludicidade compreende o modo mais prazeroso de desenvolver aprendizagem, fazendo com que o aluno se aproprie da escrita mais facilmente e mais rapidamente. Além disso, a atividade lúdica desperta no aluno mais interesse e os deixam mais envolvidos e motivados.

Segundo Goes (2012), traz a necessidade de que não descarte o brincar quando criança se insere no Ensino Fundamental. Para ela é essencial que criança saia da Educação Infantil sem perder esses momentos do brincar assim, possa aprender brincando. De acordo com (Goes, 2012) “as crianças de cinco e seis anos estão em uma fase na qual brincar é importante para que suas funções superiores se desenvolvam”.

Diante do exposto acima é possível perceber que o brincar é de suma importância na vida da criança, assim, ao adentrar no ambiente escolar, é necessário que essa brincadeira seja direcionada, com objetividade, onde o professor enquanto mediador norteia essas atividades para que essa aprendizagem aconteça de forma suave, espontâneo e leve, para que o aluno comece a gostar de aprender o que é posto em sala de aula.

Ele ainda diz que, essas fases da vida da criança são muito significativas, basta o educador reaproveita-las como recursos didáticos, adequando-as para o processo de aprendizagem na leitura, pois o universo lúdico traz bastantes atividades voltadas para o desenvolvimento cognitivo, intelectual e social das crianças.

De acordo com Piaget (1976):

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensorio motor e de simbolismo, uma assimilação do real à realidade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu... (Piaget, 1976, p.160)

Ainda segundo Piaget, está fase de criatividade e imaginação é de grande importância, uma vez que essa criatividade seja abordada pelo professor sistematicamente onde os mesmos adentrarão no universo cognitivo, social e intelectual da criança possibilitando uma aprendizagem com êxito, pois a imaginação faz com que se torne leve e fácil essa aprendizagem.

E preciso compreender e aproveitar essas desenvolturas apresentadas em sala de aula para tornar no educando uma aprendizagem significativa, para que eles percebam que o

ambiente escolar é o lugar onde é estimulado o conhecimento, e que a ludicidade trás de maneira mais suave, onde é utilizado a imaginação, o aprender e o brincar de dentro das habilidades propostas no cotidiano em sala de aula.

O papel do professor é moldar essas atitudes para uma melhoria nesse processo ensino aprendizagem, contudo é necessário adentrar nesse universo imaginário da criança para moldar todas à proposta lançada, sistematizando o aprender dele, sobretudo a desenvoltura de cada criança, pois sabemos que o “estandarte” de cada um acontece diferenciadamente.

As práticas de alfabetização do professor nos anos iniciais

A Prática docente é a junção de teoria e prática no exercício de ensinar e aprender conhecimentos, na ação pedagógica. Essas práticas envolvem tomar consciência de todo processo educativo e as ferramentas utilizadas pelos professores para que aconteça. Na alfabetização o uso de diferentes práticas lúdicas é enriquecedora para a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno. Os jogos e as atividades lúdicas aparecem como estratégias pedagógicas. Segundo, (Brasil, 2012, p.23) “[...] em relação às formas de organização do trabalho pedagógico, os jogos se configuram como atividades lúdicas desenvolvidas como recursos em várias modalidades da atividade pedagógicas atrelado à mediação do docente”.

1997

Tendo em vista que o papel do professor é realizar uma prática pedagógica que proporcione o desenvolvimento e uma aprendizagem prazerosa e significativa. O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a integração com o ambiente onde vive, promovendo e estimulando a criatividade do aluno. De acordo com Fernandes (2013, p.9), “Por serem uma atividade didático-pedagógica que o profissional deve utilizar para tomar o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares e que seja apreciada com uma atividade tão séria quanto a outra tarefa”.

Dessa forma não cabe a utilização de jogos e brincadeiras apenas para aprender o tempo livre das crianças. Ao contrário, o educador deve estar consciente na finalidade que a atividade que a atividade lúdica irá fomentar na aprendizagem do aluno.

Segundo Piaget (1978), diz que:

Está intimamente ligada ao símbolo, uma vez que por meio dele, a criança representa ações, pessoas ou objetos, pois estes trazem como temática para essa brincadeira o seu cotidiano (contexto familiar e escolar) de uma forma diferente de brincar com assuntos fictícios, contos de fadas ou personagens de televisão (Piaget,1978, p.76).

Contribuindo com a fala de Piaget (1978), o brincar nos anos iniciais facilita e norteia a vida do educando, contribuindo em um desenvolvimento mais leve e prazeroso através de recursos oferecidos pelos docentes com um intuito de facilitar a compreensão e estimular a aprendizagem, concedendo o aprimoramento e estimulando o aluno ao prazer da leitura visando o mesmo desenvolver o gosto pela leitura e escrita com recursos da ludicidade que foram oferecidos e renovando habilidades proposta aos educandos.

METODOLOGIA

De acordo com os estudos de (Morán, 2015), destaca que as metodologias precisam acompanhar os pretendidos, se queremos que os alunos sejam proativos precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de matérias relevantes.

Esta pesquisa oferece uma metodologia qualitativa, norteando na busca ativa. O conhecimento da ludicidade com objetivo de inovação no ensino aprendizagem ao investigar o lúdico na contribuição no processo da alfabetização dos alunos ao analisar como acontece a prática quando é oferecido o lúdico na vida do discente oferecendo e facilitando uma compreensão com leveza e aprimoramento, motivando e investigando um norte através do lúdico atrelando a ludicidade contribuindo na vida do aluno desenvolvendo na parte do conhecimento cognitivo na aprendizagem.

Enfim essas atividades lúdicas permitem as crianças, experimentar, sentir, criar e recriar situações, dessa forma aperfeiçoando o desenvolvimento cognitivo. Segundo Oliveira (2016, p.16) “contudo, cada professor escolhe e planeja as atividades lúdicas a serem desenvolvidas em sala de aula de acordo com os objetivos e conteúdo a serem trabalhados na turma...”.

Corroborando com a fala de Oliveira (2016), é importante salientar que através da objetividade o nível de aprendizagem que é ofertado contribuindo em um aprimoramento e estimulando a aprendizagem renovando habilidades propostas ao educando.

A escola campo de pesquisa está localizada na cidade de Escada-PE, sendo da rede pública pertencente ao estado de Pernambuco a instituição é formada por um corpo docente de 11 professores, onde 10 tem curso de pedagogia, com especialização psicopedagogia, 01 ainda se encontra em formação no curso de pedagogia. Enquanto a estrutura física está organizada em 4 salas de aula funcionando em dois horários das 07:30 às 11:30 e das 13:00 às

17:00, 1 secretaria, 3 banheiros, 1 cozinha. A mesma atende da Educação Infantil ao Ensino Fundamental dos anos iniciais com aproximadamente 130 alunos.

Para o desenvolvimento da pesquisa foram entrevistadas 2 professoras graduadas, em pedagogia, chamado P1 e P2 para preservar a identidade dos mesmos. O professor P1 é formado em pedagogia tendo 16 anos de experiência e o P2 é formado em pedagogia e especialista em neuropsicopedagogia clínica tendo 10 anos de experiências.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A contribuição do lúdico é uma ponte mediadora eficaz no processo da aprendizagem do aluno, possibilitando uma visão ampla que colabora e proporciona os discentes momentos prazerosos no ensino aprendizagem, instigando e renovando os conhecimentos, contribuindo para interação entre discente e docentes.

Dessa forma, a ludicidade quando é utilizada com intuito de ensinar, de mapiar a aprendizagem, pode ser entendida como um recurso facilitador tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa, os recursos trazem benefícios cognitivos desse educando, todavia, essa aprendizagem acontece através dessa instigação e motivação, haja vista onde eles adentram no universo da leitura, essa que sempre será realizada pelos jogos lúdicos, onde se tornam prazerosa.

1999

Neste sentido surgem a seguinte questão: **Com base nas teorias da ludicidade como você define este conceito no campo de pesquisa?**

SUJEITOS	RESPOSTAS
P1	A ludicidade é uma ferramenta que fomenta o processo ensino aprendizagem, uma vez que a criança aprende brincando, porém faz necessário que o professor direcione essa aprendizagem, para que aconteça a interação, assim desenvolvendo o conhecimento do aluno. Conhecimento esse que se torna muito mais leve e proveitoso quando se coloca essa ludicidade de maneira correta e direcionada.
P2	Sabendo que a ludicidade é de suma importância na aprendizagem do aluno, é preciso mediá-la de maneira direcionada para que haja aprendizagem significativa no processo ensino aprendizagem, vale salientar que a ludicidade proporciona ao educando uma aprendizagem de maneira leve, descontraída, assim desenvolvendo nas áreas do conhecimento.

De acordo com os professores entrevistados observa-se que para P1 e P2, afirmam que a ludicidade é uma ferramenta de suma importância no ensino aprendizagem, uma vez que a criança aprende brincando, porém, faz necessário que o professor direcione recursos lúdicos proporcionando uma aprendizagem mais leve, proveitosa e descontraída, assim

desenvolvendo nas áreas do conhecimento. Rau (2007, p.32) afirma “qualquer atividade dirigida e orientada a um resultado, possui finalidades pedagógicas”.

Sendo assim, a utilização de jogos e atividades lúdicas é facilitadora no processo de ensino aprendizagem. Para o teórico citado, o trabalho utilizando a ludicidade contribui para a interação entre discentes e docentes, a ludicidade quando é utilizada com intuito de ensinar, pode ser entendida como recurso, facilitador tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa. Diante disso: **Qual a contribuição da ludicidade no processo da alfabetização? Justifique?**

SUJEITOS	RESPOSTAS
P ₁	A ludicidade é importante no processo de alfabetização, pois torna as atividades mais prazerosas, e por diversas vezes mais fácil para a acomodação do aprendizado. Além de proporcionar um ambiente favorecedor, estimulando a mente criativa da criança fazendo com que ela crie situações onde o educando possa se desenvolver nos aspectos social, cognitivo e físico. A ludicidade surge na alfabetização para possibilitar uma melhor estratégia de melhorar o desempenho das crianças.
P ₂	A ludicidade é importante na alfabetização pois favorece uma aprendizagem mais significativa, pois os alunos têm mais satisfação em participar, com isso o professor consegue obter excelentes resultados onde que por muitas vezes não ia conseguir através de atividades monótonas e repetitivas.

De acordo com o exposto acima referente a contribuição da Ludicidade no processo da alfabetização, P₁ e P₂ enfatizam nas suas respostas, que a ludicidade é de grande importância no processo da alfabetização, proporcionando um ambiente favorecedor, estimulando a mente criativa da criança fazendo com que a mesma crie situações onde o educando possa se desenvolver nos aspectos social, cognitivo e físico, possibilitando e oferecendo melhores resultados no ensino aprendizagem de forma lúdica.

Sendo assim, P₁ e P₂ enfatizam que a ludicidade é fundamental na vida dos alunos na alfabetização, proporcionando e facilitando além de proporcionar um ambiente favorecedor estimulando e proporcionando novas estratégias melhorando e facilitando o ensino. De acordo com Fernandes (2013, p.9) “Por Serem uma atividade didática pedagógica que o profissional deve utilizar para torna o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares e que seja apreciada com uma atividade tão séria quanto a outra tarefa”.

Dessa forma, o lúdico norteia proporcionando na alfabetização conhecimento quando vem com recursos na ludicidade de forma a agregar facilitando o desenvolvimento e necessidade de cada criança, contribuindo e possibilitando nos aspectos, social no cognitivo e físico, direcionando as atividades para mais satisfação e leveza no ensino aprendizagem.

Diante disso: **Quais os maiores desafios enfrentados ao utilizar o lúdico no processo ensino aprendizagem?**

SUJEITOS	RESPOSTAS
P1	Um dos maiores desafios enfrentados pelo educador é insatisfação da unidade escolar, uma vez que a criança vai aprender brincando e, para que isso aconteça, terá muitas desconstrução e isso requer gritos, falas , músicas e na maioria das vezes a falta de experiência em perceber as reais necessidades, pois a aprendizagem através da ludicidade requer um planejamento, onde essa brincadeira irá ser um aporte para que o processo ensino aprendizagem, o conhecimento desse educando aconteça com sucesso.
P2	O maior desafio é a dificuldade que o professor terá de apresentar as propostas para o grupo, onde terá de desenvolver habilidades de brincadeiras com elaboração para que não se torne um simples ato de brincar por brincar, faz-se necessário a construção do conhecimento, onde através das brincadeiras os adultos estabelecem com as crianças laços de confiança possibilita uma aprendizagem significativa.

Em virtude da entrevista do P1 e P2, ambas sentem as mesmas dificuldades em trabalhar com o lúdico, pois em muitos casos as crianças demonstram falta de interesse nas atividades realizadas, por não serem de forma lúdicas e sim mecânica. De acordo com Santos (1997, p.14), “quanto mais o adulto vivencia sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”.

2001

Mediante o ressaltado acima, para que o trabalho seja realizado de forma prazerosa e eficaz deve-se desenvolver e planejar a aula de forma lúdica, pois o brincar proporciona a interação possibilitando uma aprendizagem significativa. Sendo assim, o professor deve introduzir a ludicidade de forma que a criança consiga adquirir o conhecimento e a aprendizagem com sucesso. Diante disso: **Em sua concepção, quais os benefícios das atividades lúdicas na aprendizagem das crianças?**

SUJEITOS	RESPOSTAS
P1	A atividade lúdica é de grande valia para o desenvolvimento do aluno, pois através dele ela consegue aprender com mais facilidade promovendo maior desenvolvimento cognitivo e estimula o interesse proporcionando uma aprendizagem de qualidade.
P2	O lúdico contribui e influência na formação cognitiva do aluno, possibilitando criatividade, interação e o crescimento. O aluno aprende com mais facilidade, adquiri mais confiança, aprimora os conhecimentos e tem progressos em diferentes aprendizagens.

Com base nas informações a atividade lúdica propões diversos benefícios para o desenvolvimento da criança. É possível identificar que P1 e P2 enfatizam que a ludicidade tem fundamental importância na aprendizagem das crianças, pois possibilita o

desenvolvimento cognitivo, social e intelectual do ser. Silva (2012, p.10),” menciona que as brincadeiras e jogos são imprescindíveis no desenvolvimento da criança, pois possibilita a exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento”. Sendo assim, a ludicidade é considerada indispensável, pois ela pode ser o sucesso para o desenvolvimento e formação da criança. Diante disso: **Quais recursos facilitaram a aplicação da ludicidade em suas aulas? Justifique.**

SUJEITOS	RESPOSTAS
P1	Na aplicação da ludicidade não introduzo os jogos como uma simples diversão e interação. Pois, o lúdico revela uma lógica da subjetividade para estruturação da personalidade e das estruturas cognitivas, ou seja, insiro experiências práticas, histórias, dinâmicas em grupo, enfim, tudo que possa ajudar na aprendizagem da criança.
P2	A introdução do recurso pedagógico pode ser a saída para melhorar o processo de ensino aprendizagem e tornar as aulas mais dinâmicas e prazerosas. Por isso trago para minha didática jogos e atividades lúdicas, como: dinâmicas, dança e música, histórias, enfim, tudo que desenvolve as crianças.

De acordo com a entrevista de P1 e P2 pode-se perceber que a ludicidade aplicada em sala de aula beneficia o conhecimento do aluno e proporciona uma aprendizagem significativa e prazerosa. Os professores contribuirão em sua sala de aulas métodos para o desenvolvimento, ondem a criança aprendem brincando e com alegria. Segundo Rau (2007, p.32), diz que, “toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem”.

No entanto, ressalta-se a importância de desenvolver práticas que facilitem o desenvolvimento de sua didática na sala de aula, ou seja, introduzir sempre jogos e brincadeiras para que a aprendizagem seja de forma leve, dinâmica e prazerosa. Desta forma a criança irá desenvolver interesse e melhorar seu desempenho possibilitando o desenvolvimento de habilidades que auxiliam no processo de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa investigou as contribuições do lúdico no 1º ano do Ensino Fundamental anos iniciais. Dessa forma, apresenta-se como resultado a visão do professor para utilizar a ferramenta lúdica de maneira sistemática, trazendo uma aprendizagem com êxito no processo, em que serão desenvolvidas as habilidades trabalhadas no cotidiano, a importância do lúdico no ensino aprendizagem na contribuição do lúdico utilizando a ferramenta no cotidiano da sala de aula.

A hipótese confirma que a construção do lúdico traz um aprendizado mais leve no desenvolvimento da sala de aula, confirmando a importância, percepção do professor para utilizar a ferramenta lúdica de maneira sistemática, proporcionando um aprendizado com êxito, desenvolvendo as habilidades trabalhadas na sala, emitindo o pensar, executar a temática proposta.

Dessa forma, percebe-se que a ludicidade é fundamental na contribuição do conhecimento da criança por meio de recursos lúdicos, oportunizando o aluno para se aperfeiçoar em sua formação contínua. Desta forma, analisamos que as escolas Campos de pesquisa, ressalta a importância no processo da alfabetização proporcionando um ambiente favorecedor, estimulando a mente criativa de criança possibilitando e desenvolvendo, aspecto social, cognitivo e físico possibilitando e oferecendo melhores resultados no ensino-aprendizagem de forma lúdica.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Brinquedos e brincadeiras na creche: manual de orientação pedagógica**. Brasília: MEC/SEF, 2012.

FERNANDES, Valdirlene de Jesus Lopes. **A ludicidade nas práticas pedagógicas da educação infantil**. Revista eletrônica, 2013. Disponível em: Acesso em: 15 jul. 2014. 2003

GOES, Elaine G. T. **Transição da educação infantil para o ensino fundamental de nove anos: um olhar sobre a infância**. Maringá, 2012.

MORÁN, J. **Mudando a Educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofélia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acessado em: 04 set. 2020.

OLIVEIRA, J. R. **O prazer de aprender brincado**. Niterói: Ática, 2010.

PIAGET J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar; 1978a.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem representação de jogo**. São Paulo: Zandar, 1976.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

RAU, Maria Cristina Trios Dorneles. **A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**. 2. Ed. São Paulo: Ibpex, 2013.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVA, J. R. **A brincadeira na educação infantil**: uma experiência de pesquisa e intervenção. 2012, 172 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de PósGraduação em Educação, Faculdade de Ciências e Tecnologia da UNESP, Presidente Prudente, 2012.