



O LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS: Propostas e Práticas para um Ensino Ativo e Criativo

Erica Aires de Castro¹

Fares Frades Coelho²

Pollyany Pereira Martins³

RESUMO

Este estudo traz abordagens sobre o lúdico e seu respectivo uso nas séries iniciais como metodologia e estratégia de ensino, buscando apresentar a importância da sua utilização e os benefícios e contribuições que o mesmo pode proporcionar no processo de ensino aprendizagem. Sabe-se que o brincar é algo inerente ao ser humano e, está presente em nossas vidas desde nosso nascimento, de forma que as brincadeiras entre mãe e filho podem ser consideradas como processos de aprendizagem. O estudo foi desenvolvido através de revisão bibliográfica, motivado basicamente pela curiosidade intelectual dessa pesquisadora, em verificar a utilização como proposta de ensino ativo e criativo, apresentando como objetivo maior buscar analisar a importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental. O estudo permitiu verificar que a utilização do lúdico, dos jogos e brincadeiras é um ótimo facilitador no processo de ensino aprendizagem, e, que é possível conseguir uma efetiva participação e aprendizado por parte dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Ensino. Aprendizagem.

Considerações Iniciais

Este estudo aborda sobre a utilização do lúdico nas series iniciais como metodologia e estratégia de ensino, buscando estabelecer continuidade discursiva a respeito do processo de aprendizagem com as crianças de forma divertida e criativa. O gosto pela atividade lúdica é inerente ao ser humano e por ele passam grande parte dos contatos sociais que a criança estabelece ao longo de sua vida. Assim, é necessário saber quanto à utilização da metodologia

¹ *Graduanda em Pedagogia pelo Instituto Federal Goiano (IF-Goiano) Iporá-Go; e-mail: erica.castro@estudante.ifgoiano.edu.br*

² *Docente tutor pelo Instituto Federal Goiano (IF-Goiano) Iporá-Go; e-mail: farescoelho@gmail.com*

³ *Docente orientadora do trabalho pelo Instituto Federal Goiano (IF-Goiano) Iporá-Go; e-mail: martinsgeo@yahoo.com.br*



do lúdico pode contribuir para o processo de ensino aprendizagem, quais estratégias que o docente pode desenvolver e utilizar para melhorar a participação e o aprendizado de seus alunos.

Dessa forma, o problema que direcionou a realização deste estudo foi averiguar de modo sistematizado se o Lúdico é uma alternativa metodológica para enriquecimento do processo de ensino aprendizagem? Buscando respaldar-se na hipótese que o lúdico se torna um recurso metodológico que possibilita maior atração no desempenho de atividade e contribuem no desenvolvimento do aluno; sendo um facilitador para a aprendizagem. Sendo bem aplicado, proporciona resultados significativos no processo de ensino-aprendizagem, principalmente com crianças que apresente dificuldade de aprendizagem.

Assim o objetivo geral a ser alcançado está em analisar a importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental. O estudo desenvolvido é o básico, que é motivado basicamente pela curiosidade intelectual do pesquisador em verificar a utilização como proposta de ensino ativo e criativo. Elegeu-se como metodologia para alcançar os objetivos acima listados a pesquisa bibliográfica mediante a revisão narrativa, buscando embasamento em autores como Brougere, Friedman, Kishimoto para melhor fundamentar e esclarecer o tema abordado. A coleta de dados foi bibliográfica, em livros, artigos e teses publicados sobre o tema e disponibilizados de forma virtual na plataforma Oasisbr.

No entanto, o caminho metodológico percorrido, foi o da formulação do problema e hipótese, delineamento do plano de trabalho, seleção e organização das fontes de trabalho e estudo, leitura, análise, interpretação crítica dos artigos e conteúdos selecionados e posterior redação e escrita do artigo. Trata-se de um tema importante, pois, cada vez mais está se buscando uma educação onde o aluno possa também participar do processo de ensino aprendizagem, contribuindo e participando da construção do conhecimento. Cabendo a nova geração de pedagogos, dar continuidade teórica e prática; haja vista que, ao se encontrar no processo de ensino, a aprendizagem deverá pautar-se pela ênfase no aluno, e, a partir do aluno. Acredita-se que os jogos podem desempenhar um importante papel nesse processo; porém, é fundamental que o professor pedagogo tenha habilidades aguçadas ao escolher um jogo em específico, para o que se pretende ensinar, tendo os cuidados em buscar atender ao desenvolvimento de competências dos alunos referente a cada conteúdo e conceitos próprios das disciplinas estudadas na matriz escolar.



O gosto pela atividade lúdica é inerente ao ser humano, e por ele, passam grande parte dos contatos sociais que a criança estabelece ao longo de sua vida. Assim, é necessário saber o quanto a utilização da metodologia do lúdico pode contribuir para o processo de ensino aprendizagem, quais estratégias que o docente pode desenvolver e utilizar para melhorar a participação e o aprendizado de seus alunos.

Busca-se cada vez mais, a construção de um ensino que forme alunos críticos e participativos para o seu contexto de vida, e não apenas no saber escolar. Deste modo, entende-se que para uma eficaz aprendizagem escolar, o conhecimento associado à aplicação do lúdico, representados pelos jogos em suas diversas modalidades, podem garantir efetiva participação e aprendizado por parte dos alunos.

Este estudo está estruturado em três seções: a primeira traz inicialmente um breve contexto histórico do lúdico, apresentando o que vem a ser os jogos, brincadeiras e o brincar, em seguida é apresentado o lúdico como prática pedagógica e na terceira seção apresenta-se o lúdico e a sua relação entre professor aluno, e, a aprendizagem a partir do lúdico, para além da sala de aula. E, por fim são apresentados os resultados e considerações finais sobre o tema apresentado neste estudo.

Breve Histórico sobre o Lúdico

Desde o nascer as brincadeiras e brincar estão presentes na vida das crianças, sendo por meio deles que as crianças conseguem desenvolver inúmeras capacidades e podem conhecer o mundo. Através do brincar e da brincadeira as crianças também passam a conhecer regras e normas, fantasiar e trabalhar a imaginação o que constituem e ajudam no processo de aprendizagem.

O lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar através dos jogos. As atividades lúdicas podem ser um meio incentivador no ensino da aprendizagem da matemática. São as transformações passada pela sociedade que vêm exigindo uma mudança no ensino, sendo o professor o responsável direto por estas transformações e desenvolvimento do aluno. Observamos que: Lúdica deriva – se do latim *ludus*, de *ludere*” (HUISINGA, 1995 apud MONTEZEL 2005, p. 25).



Ainda na visão do autor acima citado, efetivamente o termo *Ludere* pode ser usado para designar várias coisas – o borbulhar das águas, os saltos dos peixes, assim a sua etimologia reside na não seriedade, ou seja, o lúdico abrange os jogos infantis de recreação, as competições, as representações litúrgicas teatrais, os jogos de azar e outros. Na era contemporânea, o jogo é tratado como competição, esporte, não transportando para as questões educacionais, como; artes, dramaturgia, entre outros. (MONTEZEL, 2005)

É importante observarmos que o “Lúdico na Educação é importante na medida em que tomamos consciência de que jogar e viver é uma oportunidade criativa para encontrar com a gente mesmo, com os outros e com o todo” (BROTTO, 2001). O lúdico está inteiramente relacionado a brincadeiras, mas desenvolvidas como método de aprendizagem que proporciona ao aluno a oportunidade de interagir com ele e com o mundo que o cerca, trazendo benefícios incontestáveis.

Segundo Macedo (2006) a atividade lúdica é aquela que se executa no jogo. O lúdico relaciona-se tanto com o Jogo como com o brinquedo; refere-se a qualquer objeto ou atividade que vise mais ao divertimento que a qualquer outro propósito; por fim, é o que se faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de fazer.

Bougrere (2003) distingue o jogo em três acepções centrais: a. O jogo como atividade lúdica, tanto do ponto de vista do sentimento de quem participa desse tipo de atividade, como pelo seu reconhecimento objetivo; b. O jogo como uma estrutura ou sistema de regras (existe e subsiste de modo abstrato independente dos jogadores); c. E o jogo como material ou objeto (tal como jogo de xadrez e outros), podendo ser associado também ao termo “brinquedo”.

Dessa maneira, é coerente afirmar que a ludicidade não é metodologia recente, pois teve origem na história Greco–Romana, fato referenciado quando Platão defendia o conceito de um sistema educacional para o seu tempo, mas, principalmente, por tê-lo integrado a uma dimensão ética e política, onde preconizava na visão de Sampaio (2000) que “educar era tão importante e tinha como fim a busca da felicidade e compromisso de toda a sociedade”.

Somente após o Renascimento que o jogo passa a ser visto como uma brincadeira livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo, tornando-se uma forma adequada para a aprendizagem escolar. A nova ótica de visão do jogo relaciona-se com a nova imagem da criança que começa a surgir a partir do Romantismo, que passa a ver a criança dotada de valor positivo e natureza boa, expressando-se através do jogo.



Conforme descrito por Kishimoto (1998 p.62), foi a partir de Groos, no início do século XIX, que se passa a ver o jogo como uma necessidade biológica, um instinto, um ato voluntário, “uma ação marcada pela espontaneidade, inata e de natureza prazerosa e livre e, por último relata sua relação com a educação”.

Brougère (2003 p. 28) em seu livro *Jogo e Educação* faz uma análise do que é o jogo, considerando seu conceito polissêmico, e adaptando-se de acordo com o contexto utilizado, desde o seu surgimento o conceito de jogo muda, o que antes era proibido em determinadas épocas pode ser normal e relevante, de acordo com as diversas culturas e momentos vivenciados. Dessa forma a cultura lúdica torna possível a aprendizagem do lúdico. Isto é, a pessoa que participa da cultura, aprende a jogar. A noção de jogo para o autor provém da compreensão do seu lugar em diferentes contextos sociais, sendo por ele considerado como um fato social.

O brincar para as crianças não deve ter espírito de competição, mas sim o prazer de descobrir e aprender. Conforme Piaget (1984):

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade. (PIAGET, 1984, p.56)

Nesse sentido o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana, assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica e, de acordo com Neves (2009, p.45), “a criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não costuma ser prazerosa”, sendo necessário que os docentes desconstruam esse pensamento quebrando este paradigma.

A Utilização do Lúdico como Prática Pedagógica

Determinada pela Lei de Diretrizes e Bases da educação em geral e principalmente o Ensino Fundamental, é dever do poder público assegurar a formação educacional como também para o exercício da cidadania da sociedade fornecendo-lhes meios de atingi-los. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases - LDB seção III artigos 32º, 33º, 34º, o ensino fundamental tem duração de oito anos, é obrigatório e gratuito na escola, e o objetivo “é a formação básica do cidadão, cujo aluno deve desenvolver o pleno domínio da leitura, escrita e



cálculos, compreender o ambiente natural, social e político, adquirir conhecimentos, habilidades e formar valores”, conforme BRASIL (1996).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais apresentam uma visão de integração do aluno como agente do processo de aprendizagem, através de situações em que o aluno vivencie de forma prática o que está sendo ensinado e de modo que tudo isso possa contribuir para sua inserção no meio social. Neste contexto, o jogo se torna um instrumento capaz de concretizar esse pensamento a partir do momento em que trabalha a questão da interdisciplinaridade e da socialização dos conteúdos específicos de cada disciplina.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RCNEI (BRASIL, 1998, p.21), ressalta a importância no brincar, dessa forma de acordo com o ressaltado no referencial sintetiza-se a seguir alguns dos “benefícios” dessa atividade citados:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (RCNEI, 1998, p. 21)

Em seu livro *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação*, Kishimoto (1998) coloca que Jogos podem constituir: “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto.” (Kishimoto, 1998 p.16), e, que os brinquedos permitem que a instância infantil manipule os objetos presentes em sua realidade. Esses ainda podem representar as figuras que protagonizam o imaginário criado na mente da criança através de desenhos. Os referidos objetos ainda são responsáveis pela expressão do mundo real e de seus respectivos valores e opiniões.

Segundo Kishimoto (1998, p.56) “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”. Ainda segundo o mesmo autor, desde a antiguidade o jogo era considerado algo não sério e estava relacionado ao processo de relaxamento, ou seja, o jogo estava limitado somente ao processo de recreação, não sendo visto como algo propício ao aprendizado.

Para os psicólogos, a maioria deles, o jogo também não é fim, mas um meio de estudo e interpretação de casos e situações psíquicas para a compreensão do comportamento



humano. Para muitos pedagogos, também, o jogo é um meio para se chegar a aprendizagens específicas e contribuir para o desenvolvimento humano. (BROUGERE, 2003, p. 29)

Psicólogos, principalmente aqueles que seguem a linha freudiana utilizam a brincadeira infantil como meio de estudar a criança percebendo seus comportamentos e diagnosticando problemas. Miller e Chomsky com suas teorias passam a relacionar as teorias dos jogos com a linguagem, onde a ação comunicativa passa a acontecer no desenrolar das brincadeiras, o que permite a criança decodificar textos e aprender a falar.

Souza, (2015) coloca que a ludicidade na educação infantil é uma importante ferramenta pedagógica e que os professores podem utilizá-la em sala de aula para ampliar a concepção e o desenvolvimento integral das crianças e ao mesmo tempo, observar se os educadores se preocupam e trabalham a importância do lúdico no dia-a-dia escolar. Dessa forma, independente de qual for à brincadeira, a criança tem sempre algo a aprender; isto é, com o brincar a criança estará sempre em desenvolvimento e contribuindo para seu o crescimento, sem deixar de dizer que o brincar é um divertimento e conseqüentemente ela vai se tornando cada vez mais feliz e confiante tanto consigo mesma, como com as outras crianças. (Vanzella e Batista, 2017).

Na visão de Santos, (2017), a ludicidade por meio das brincadeiras pode ser um excelente meio de incentivar e auxiliar a aprendizagem de diferentes áreas atuando assim de forma multidisciplinar, pois a mesma esta interligada ao conhecimento adquirido da realidade e a associação de tudo que se busca. Sobre isso, Prado e Batista (2017) colocam que o brincar é um facilitador para a aprendizagem do aluno. A escola deve estimular e respeitar o potencial do aluno, esperar que ocorra em seu tempo a aprendizagem.

Dessa forma as brincadeiras realizadas pelas crianças nos diversos momentos dentro do universo escolar podem também contribuir significativamente no processo de ensino aprendizagem, onde através das relações e interações que elas realizam entre si vão construindo um aprendizado importante para além da sala de aula. Prado e Batista (2017) reforçam ainda dizendo que o uso de brinquedos e jogos na educação infantil com fins pedagógicos desempenha importante papel no desenvolvimento da criança, permitindo à ação, afetividade, a construção, as representações mentais, e as trocas nas interações. Assim, as brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante para o auxílio do ensino aprendizagem bem como para que se estructurem os conceitos de interação e cooperação.



Nesse sentido, o lúdico como forma de método de ensino da aprendizagem pode ser um meio de desenvolvimento da criatividade e autonomia da criança. E não só do cognitivo. Nesse processo de ações inclusivas favorece o reconhecimento das necessidades educacionais e como as crianças lidam com o conhecimento (MARQUES, 2012).

Florêncio *et al* (2019) coloca que o lúdico estimula a conhecer, a compreender, a interagir, a dialogar e a apreender os conhecimentos específicos, além de ajudar a criança a conhecer regras. Para isso, o professor deve organizar os conteúdos, principalmente os considerados mais complexos, planejar as atividades e deixar os alunos cientes dos objetivos da atividade lúdica que será aplicada.

Assim, os alunos vão aprendendo, estimulados pela brincadeira ou pelo brinquedo, partindo do abstrato para o concreto. Vanzella e Batista (2017) enfatizam que o brincar na educação infantil é instrumento apropriado para o progresso do discente, bem como para método de ensino que desenvolve alguns elementos de ampla importância para vivermos em sociedade, como aprender a respeitar regras gerais no cotidiano. Sendo necessário que o docente se aproprie dessa metodologia e busquem desenvolver estratégias e ações que possam contribuir para esse processo, pois estas ações possibilitam aumentar a capacidade de informação da criança, sendo importante que se observe a escolha dos jogos e brincadeiras, pois, estes devem ser adequados e priorizados para alcançar resultados positivos no trabalho pedagógico do docente.

Friedman (2000, p.67) considera que “os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo”. Amaral *et al* (2018) seguindo essa perspectiva, os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolve os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades.

Desta forma podemos entender através das palavras dos autores que existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades infantis, pois, os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante



às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

A educação lúdica é uma ação essencial para a criança. A utilização das brincadeiras refletirá em todos os segmentos da vida, por exemplo: Uma criança que brinca com bolinha de gude ou de boneca com seu colega, não está simplesmente brincando ou se divertindo, está desenvolvendo inúmeras funções cognitivas e sociais.

A prática do ensino lúdico exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e codificação do meio. Nessa perspectiva, é através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

O lúdico: um enlace de relações ensino e aprendizagem para além da sala de aula

O jogo é uma atividade física ou intelectual formada por um conjunto de regras e define um indivíduo (ou um grupo) como vencedor e outro como perdedor, já brincadeira é a ação de brincar, divertir, entreter, distrair. Geralmente são jogos livres que têm a finalidade de encenar e utilizar objetos lúdicos, assim estas duas atividades são algo presente na vida das crianças, e, através dos mesmos elas conseguem se comunicar e desenvolver muitas habilidades e competências, além também de propiciar bons relacionamentos e fortalecer vínculos. Grandó (2004) apud Maluta (2007, p. 11) estabelece que o jogo é:

Atividade lúdica que envolve o desejo e o interesse do jogador e, além disso, envolve a competição e o desafio e estes motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar. (GRANDO apud MALUTA, 2007, p.11)

Machado (1966) salienta que a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação que são possíveis no contato direto com o jogo. Esta concepção reconhece o papel dos jogos para formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas



do raciocínio rápido e estruturado nas atividades operacionais. De acordo com Vygotsky (1984):

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. (VYGOTSKY, 1984, p.78)

Nesse sentido, podemos inferir que o jogo a atividade lúdica, despertam o imaginário da criança, permitindo que ela aprenda através das vivências realizadas nas brincadeiras e jogos, observando também que nestes momentos lúdicos é possível que a criança desenvolva pontos como respeito, dinamismo, respeito às regras, espírito de competição desenvolvendo satisfatoriamente outras atividades educativas. Assim, o desenvolvimento das atividades na educação infantil, precisa de metodologias que envolvam e prendam a atenção das crianças, sendo necessário que as atividades desenvolvidas sejam de maneira prazerosa e lúdica, sendo, no entanto, os jogos e as brincadeiras a melhor solução para que eles possam se interessar em desenvolver as atividades propostas pelo professor.

A utilização dos jogos nas atividades de aprendizagem ajuda a desenvolver o interesse de cada um tornando-os capazes de compreender com clareza as atividades e trabalhos aplicados na escola, deixando de existir diferenças entre alunos em relação ao aprendizado. Todos têm a capacidade de aprender, de uma maneira totalmente interessante para sua idade.

Além de um bom aprendizado, o lúdico proporciona um ótimo relacionamento entre docente/discente/aprendizagem, pois um depende do outro. Na visão de Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

O docente deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar logicamente. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar da disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí a necessidade de implementar atividades lúdicas na escola. Vanzella e Batista (2017) reforçam afirmando que o docente deve utilizar os jogos e brincadeiras como forma alternativa de



atividades recreativas em suas aulas aumentando a possibilidade das crianças aprenderem, crescerem e adaptarem-se ao meio social, aproveitando todas as oportunidades de conhecimento disponíveis que o brincar lhes proporciona, nessa primeira etapa da sua educação formal.

Goleman (1999, p. 76) desenvolveu o conceito de inteligência emocional e salienta: “A preparação da criança para a escola passa pelo desenvolvimento de competências emocionais – inteligência emocional – designadamente confiança, curiosidade, intencionalidade, autocontrole, capacidades de relacionamento, de comunicação e de cooperação”. Portanto, os docentes devem estar preparados para essa forma de ensino, tornando as aulas produtivas, com brincadeiras dirigidas.

A capacidade lúdica do docente é um processo que precisa ser pacientemente trabalhada. Ela não é imediatamente alcançada. O docente que, “não gostando de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume postura artificial facilmente identificada pelos discentes”. (KISHIMOTO, 1998, p. 122)

Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas como mediadores desses conhecimentos, devem oportunizar condições para que por meio do desenvolvimento dessas atividades, a criança possa construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento.

É necessário que o professor seja o mediador desses jogos e brincadeiras, para que essa atividade lúdica não seja apenas para passar o tempo dentro da escola. Mas sim, que tenha objetivos educativos e que cada brincadeira tenha resultados esperados de progresso e de aprendizagem das crianças, determinados pelo professor no momento da elaboração do seu plano de aula. (VANZELLA E BATISTA, 2017). Tornando-se, as atividades lúdicas um importante meio para iniciar mudanças dos valores sociais predominantes. Uma vez que, se reconhece a característica lúdica inserida nos jogos, como potencial instrumento que proporciona um aprendizado mais prazeroso que envolve troca de ideias e contribui para a qualidade de vida (MOREIRA, 2010); e da formação do sujeito enquanto ser em transformação.

Para Brougère (2003, p. 82) “A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação”. Através da brincadeira a criança entra na sua cultura particular, se relaciona com a história, cria a sua própria dinâmica e transforma a brincadeira de acordo com a naturalidade de como ela vê o mundo.



Sendo assim, podemos inferir que as brincadeiras são fundamentais e essenciais no processo de ensino aprendizagem e para o desenvolvimento das crianças, pois, através das mesmas as crianças aprendem a socializar-se, conhecer o mundo, gerando e criando conhecimentos sobre o mundo e sobre si próprias através das relações que elas constroem com os demais pares.

Considerações finais

Com a pesquisa foi possível trazer nesse texto discussões sobre a utilização da ludicidade como estratégia e metodologia de trabalho especificamente na educação infantil, enquanto uma ferramenta facilitadora do processo de ensino aprendizagem. Sabe-se que esta etapa da educação básica é a porta de entrada das crianças em um universo novo e cheio de novidades e aprendizagens. Aprendizados estes que levamos para a vida toda, e, os quais alicerçam as bases de nossos conhecimentos e informações, tudo que acontece ao nosso redor não nos passa despercebido e pode contribuir significativamente no nosso processo de aprendizagem, quer seja de forma positiva ou de forma negativa.

O estudo dos autores apresentados nos permitiu compreender o lúdico como uma importante ferramenta pedagógica a ser utilizada pelos docentes em seu ambiente de sala de aula, pois ela permite a ampliação da concepção e o desenvolvimento integral das crianças, sendo útil para trabalhar também aspectos cognitivos e emocionais, trabalhar a interação, respeito às regras, permitindo também através das atividades físicas e mentais favorecer a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

Por meio do estudo bibliográfico e das pesquisas realizadas a respeito da utilização do lúdico como prática pedagógica pode-se perceber que a ludicidade encontrada nos jogos proporciona um aprendizado mais prazeroso, de forma que a educação lúdica é essencial para a criança, refletindo em todos os segmentos da sua vida. Infere-se também que o professor ao fazer uso do lúdico como estratégia de trabalho deve propiciar a criança liberdade para brincar e ao mesmo tempo também desenvolver e trabalhar brincadeiras e jogos dirigidos.

E, retomando o objetivo maior deste estudo que foi o de analisar a importância do lúdico dentro do processo de ensino aprendizagem, concluímos que o mesmo foi atingido, pois, o estudo realizado demonstrou que o jogo e as atividades lúdicas, são capazes de despertar o



imaginário da criança, permitindo que elas aprendam através das atividades desenvolvidas durante as brincadeiras e jogos, contribuindo significativamente como facilitador de desenvolvimento de pontos como respeito, dinamismo, respeito às regras, espírito de competição desenvolvendo satisfatoriamente outras atividades educativas.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Kelly Cebelia das Chagas do. CARE, Jucimara Rojas. HAMMES, Cristiane. A ludicidade no contexto escolar: a importância do desenvolvimento de atividades lúdicas nas aulas de educação física.

BRASIL, Ministério da Educação, **Parâmetros Curriculares Nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, 1997.

_____. **Referencial curricular nacional para a educação infantil. Formação pessoal e social**. V. 1. Brasília: MEC, 1998.

_____. **LEI N° 9.394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996**. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm- acesso em 21 de agosto de 2021.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos: Projeto Cooperação, 2001.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8.ed. São Paulo. Cortez, 2003.

_____. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003

ELIAS, C. S. et al. Quando chega o fim? Uma revisão narrativa sobre terminalidade do período escolar para alunos deficientes mentais. SMAD: **Revista Electrónica en Salud Mental, Alcohol y Drogas**, v. 8, n. 1, p. 48-53, 2012.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID> Acesso no dia 20 de agosto de 2019.

FRIEDMAN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

FLORENCIO, Roberto Remígio. RODRIGUES, Cristiane Coelho. OLIVEIRA, Marcleide Sá Miranda. A importância do lúdico no processo de desenvolvimento da criança. **Revista Ouricuri**, Juazeiro, Bahia, v.9, n.2. p.001-015. jul./dez., 2019.

GOLEMAN, Daniel. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. São Paulo: Graffex, 1999.



HUISINGA, Johan – **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1996. in MONTEZEL, Edna Aparecida. O Lúdico e sua Importância na Aprendizagem Matemática: Jogos e Brincadeiras na Aprendizagem de Matemática, 2005.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeiras e a educação**. Cortez: São Paulo, 2003. 7 ed.

MACEDO, Lino de. **Jogo e Projeto: Pontos e Contrapontos**. São Paulo: Summus, 2006.

MACHADO, N. J. **Matemática e educação: alegorias, tecnologias e temas afins**. São Paulo: Cortez, 1966.

MALUTA, Thais Pariz. **O jogo nas aulas de matemática: Possibilidades e limites**. São Carlos: Universidade Federal de São Carlos. Trabalho de Conclusão de Curso, 2007. 73 p.

MARQUES, C.L. **Metodologia do Lúdico na prática docente para melhoria de aprendizagem na educação inclusiva**. EIXO Inst. Federal de Brasília, v.1. n. 2, 2012.

MOREIRA A.J, **Jogos e Brincadeiras Populares na Formação de Professores de Ed. Física: considerações sobre a ascensão cultural e a emancipação humana presente na pedagogia da autonomia**. Revista Eletrônica de Culturas e Educação, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, n.1, p.1-13, out/2010.

NEVES, L. R.; SANTIAGO, A. L. **O uso dos jogos teatrais na educação: possibilidades diante do fracasso escolar**. 2. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2009.

PRADO, Juliana de Fatima Rocha Campos. BATISTA, Flóida Moura Rocha Carlesso. A importância da ludopedagogia: a arte de ensinar – disponível em <file:///C:/Users/ADM/Desktop/TRABALHOS%202020/TRABALHOS%20PEDAGOGIA/IFGOIANO/TRABALHOS%20ERIKA/2022/4784-36055-1-PB.pdf> - acesso em 01 de março de 2022

PIAGET, Jean. **A Linguagem e o Pensamento da Criança**. São Paulo: Martins Fontes, 6ª ed. 1993.

SANTOS, Iara Alves dos. **Ludicidade no processo de aprendizagem: relato de experiência da prática de ensino sobre o lúdico nas aulas de educação física** – disponível em https://bdm.unb.br/bitstream/10483/22803/1/2017_IaraAlvesDosSantos_tcc.pdf - acesso em 10 de fevereiro de 2022

SAMPAIO, Silva da Ozoria; SILVA, Sampaio da Rosimery. **A Origem do Lúdico na Educação**. Universidade Tiradentes, 2000.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem**. 2015. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-na-aprendizagem.aspx> acesso em 05 de abril 2022.

VANZELLA. Carla Moreira. BATISTA, Flóida M.R.C. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil – disponível em <file:///C:/Users/ADM/Desktop/TRABALHOS%202020/TRABALHOS%20PEDAGOGIA/IFGOIANO/TRABALHOS%20ERIKA/2022/4784-36055-1-PB.pdf>

