



DOI: <http://dx.doi.org/10.46375/relaec.37292>

O LÚDICO, E SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS.

PLAY, AND ITS IMPORTANCE IN THE TEACHING LEARNING PROCESS IN THE EARLY YEARS.

Sheila Toscan (UNIPAMPA), **Rafael Silveira da Mota** (UNIPAMPA), **Mauricio Aires Vieira** (UNIPAMPA)

RESUMO: Este artigo propõe analisar o lúdico e sua contribuição no processo de ensino – aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental, relacionando essa forma de brincar como uma possibilidade para a aprendizagem e não somente como um momento de lazer. O artigo foi elaborado através de uma pesquisa bibliográfica voltada a estudiosos no assunto, sendo que se divide em seções que tratam em especial do lúdico e o papel docente, o lúdico e a Base Nacional Comum Curricular, o lúdico e a aprendizagem e o lúdico inserido na prática escolar, todos assuntos de relevância e que contribuem para que se possa chegar aos resultados obtidos nesta pesquisa bibliográfica.

Palavras-chave: Lúdico; Aprendizagem; Anos Iniciais.

ABSTRACT: This article proposes to analyze playfulness and its contribution to the teaching-learning process of students in the early years of elementary school, relating this way of playing as a possibility for learning and not just a moment of leisure. The article was prepared through a bibliographical research aimed at scholars on the subject, and it is divided into sections dealing in particular with the playful and the teaching role, the playful and the Common National Curriculum Base, the playful and learning and the inserted playful in school practice, all matters of relevance and that contribute to reaching the results obtained in this bibliographical research.

Keywords: Ludic; Learning; Early Years.

Introdução

Como professora da rede pública estadual, trabalho com o componente curricular de Educação Física nos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, e percebo diariamente o quanto relacionar os conteúdos teóricos com a prática auxilia na aprendizagem do aluno. Este artigo dará ênfase especial aos anos iniciais do Ensino Fundamental, sendo esta uma fase da vida do ser humano em que a brincadeira, em que o brincar é algo natural, e está inserido em sua vida diária, contribuindo assim para sua relação também com o ambiente escolar. Pois sabemos o quanto o brincar, o relacionar os conteúdos aprendidos com situações em que o aluno pode experimentar, pode vivenciar com seu corpo as novas experiências, possibilitam novas e importantes formas de aprender.

Arribas (2002, p. 7), descreve que “meninos e meninas em idade escolar têm necessidade de se moverem. Meninos e meninas em idade escolar têm capacidade de se moverem”. Relatando ainda, que o movimento faz parte dos seres vivos, e que este mesmo movimento é algo que evolui ao longo dos anos, junto com o desenvolvimento da pessoa, destacando que as experiências a que a criança é exposta, irão permitir-lhe melhorar e ampliar seu repertório de movimentos, possibilitando assim, um desenvolvimento e uma aprendizagem cada vez maiores.

Este direito da criança de poder expressar-se livremente e de maneira autônoma, deve ser intermediado pelo professor, em atividades que despertem o prazer pelo movimento, bem como sua curiosidade pela aprendizagem, e, “no futuro, transformar essa aprendizagem em

atitudes de convivência e responsabilidade social”. (NISTA-PICCOLO; MOREIRA, 2012, p.30)

Sabemos que a criança aprende inicialmente com seu corpo, aprende através das experiências que lhe são proporcionadas, para após internalizar esse conhecimento e transformar em algo que será utilizado em sua prática diária. Sendo assim este uma construção de conhecimento com muito mais sentido, algo que não será somente memorizado, mas sim realmente compreendido.

Através do exposto acima, e da necessidade que vejo na escola, justifico esse artigo, visando a possibilidade em entender a escolarização nos anos iniciais do Ensino Fundamental, como um momento privilegiado de muita aprendizagem e que pode e deve ser elaborada através do brincar, através do lúdico, deixando de lado aquela educação sempre muito formal e rígida e transformando em momentos de troca de conhecimentos com muita significação. Afinal, conforme Gomes (2009, p.13) “A criança é um ser dinâmico, segundo Piaget (1975), que a todo momento interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas”

No processo de aprendizagem, as interações sociais são indispensáveis, tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Através dos jogos as crianças podem se desenvolver em aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. Por esses motivos, a escola precisa abrir espaço ao lúdico e utilizá-lo como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. (GOMES, 2009, p.13)

Sem desmerecer a educação tradicional, mas aliando a ela essa necessidade do lúdico, trago neste artigo uma pesquisa embasada em estudiosos no assunto, buscando assim entender o lúdico na escola, e sua importância nos planejamentos e desenvolvimento de aulas nos anos iniciais do ensino fundamental para o pleno desenvolvimento do aluno. Apresentando o lúdico como um recurso didático de aprendizagem, e não mais como um mero “tempo livre” e “sem objetivo”, resgatando a importância do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental para que o educador se utilize desta estratégia de ensino durante suas aulas e estabelecendo a relação entre o brincar e o processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais, pois “assim, é através do meio, das relações que estabelece com outras crianças, do ato de se comunicar e de brincar que a criança desenvolve seus aspectos cognitivos, morais, emocionais, sociais e físicos.” (GOMES, 2009, p. 17)

Afinal o ato de brincar, por si só já possibilita inúmeras descobertas para a criança, em que ela utiliza a imaginação para a construção de novas formas e possibilidades de realizar uma mesma tarefa, interagindo com o ambiente em que está inserida e com o grupo.

O ato de brincar vem facilitar a construção da autonomia e da criatividade, possibilitando um processo de aprendizagem significativa na vida da criança. No campo do debate educativo deve-se reiterar nossa atenção para a ideia de que, o lúdico é utilizado como facilitador na aprendizagem. (OLIVEIRA et.al., 2018, p.33)

E, nesse “aprender brincando”, nesta possibilidade do “lúdico como

facilitador na aprendizagem” a construção do conhecimento significativo surge. Pois no momento em que aquilo que é aprendido passa a fazer sentido na vida da criança, acontece a internalização e assim a aprendizagem. Afinal, “o lúdico dentro do processo educativo pode constituir-se numa atividade rica, na medida em que os professores e alunos interagem construindo conhecimentos e socializando se” (OLIVEIRA et.al., 2018, p.34).

Revisão bibliográfica

Lúdico e o papel docente

Por muito tempo, o lúdico era visto somente como o ato de brincar, de se divertir, sem nenhuma conexão com a aprendizagem, ou o desenvolvimento. Entretanto, cada vez mais se encontram estudos que relacionam a utilização do lúdico no desenvolvimento humano pleno e integrado, bem como no processo de ensino-aprendizagem, estimulando a curiosidade, o pensamento e auxiliando na autoconfiança do aluno.

Hoje, existe um consenso de que o lúdico é fator determinante na aprendizagem da criança. O ensino, utilizando meios lúdicos, criaria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Por isso, no universo lúdico, foram criadas as brinquedotecas, os jogos educativos, os brinquedos pedagógicos e outros materiais. (<https://www.educabrasil.com.br/ludico/>).

Compreendemos que o lúdico pode ter relação com o prazer do que se faz, com algo especialmente divertido, espontâneo. Mas que ao

mesmo tempo estimule o gosto pelo aprender, que deixe de ser somente o divertimento espontâneo, para se tornar um divertimento com sentido, e muitas vezes com objetivos na educação.

Para Santos (2000, p. 57), o lúdico pode aqui, ser interpretado como um momento em que a criança tem os sentimentos de liberdade, de descontração. O momento em que ela busca estabelecer contato com o mundo que está a sua volta, estimulando a autonomia dentro de um contexto integral. Neste contexto, Santos ressalta que a palavra lúdico significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, e é relativo também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte” (SANTOS, 2011, p.16).

Conforme exposto, o lúdico é sim um momento de liberdade, em que a criança pode se expor, pode ser ela mesma através de suas experiências, mas que nem por isso é somente um momento de descontração, afinal, quando o relacionamos com o processo de ensino e aprendizagem, ele estará atrelado a competências e habilidades que o professor pretende trabalhar naquela atividade, e que muitas vezes passa despercebido por parecer que a criança está “somente brincando”.

O lúdico está presente em nossa história, mesmo que muitas vezes não percebemos, iniciamos nossa vida através das brincadeiras, do “representar a vida real”. Inicialmente nos expressamos através da brincadeira, mesmo que muitas vezes para nós ela não pareça ter relação com o que estamos vivenciando.

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. (LUCKESI, 2005, p.2 apud SANTOS, 2011, p. 17).

Afinal, por mais que estejamos “somente brincando”, estamos relacionando com nossas experiências, estamos refletindo com o que já aprendemos e especialmente estamos elaborando e criando novas e importantes aprendizagens.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivência, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida. (SANTOS, 2011, p. 20).

Neste espaço do lúdico no ambiente escolar, na prática pedagógica, o professor se torna um elo, entre o aluno/criança e suas possibilidades e descobertas. O professor deixa de ter um papel central para possibilitar que o aluno com sua autonomia possa ser protagonista de suas próprias experiências, em contato com os estímulos proporcionados pelo professor.

O educador poderá utilizar as brincadeiras de modo a levar a criança ter capacidade de resolver suas situações problemáticas. Levá-la a desafiar seus pensamentos. Neste contexto, associamos

nossas ideias sobre o brincar como uma prática pedagógica de enorme contribuição para o desenvolvimento infantil.(OLIVEIRA et.al., 2018, p.23).

E é a partir deste "brincar com sentido", com objetivos, que a criança vai se desenvolvendo, vai internalizando suas próprias descobertas, e as transformando em conhecimento, contando com as ferramentas expostas pelo professor, e agindo de maneira a aprender em suas tentativas.

O brincar permite à criança se preparar para a vida envolvendo o mundo físico e social. Observamos em nosso dia a dia, como a vida da criança gira em torno do brincar. Por este motivo, educadores têm utilizado a brincadeira na educação, por ser um elemento essencial na formação da personalidade, tornando um instrumento para a construção do conhecimento. Assim, o brincar deixa de ser um simples divertimento para se tornar peça fundamental no desenvolvimento físico, intelectual e social. (OLIVEIRA et.al., 2018, p.32).

Trazendo assim a proposta de uma educação mais significativa, aliando conhecimento a brincadeiras, aliando divertimento a desenvolvimento, em uma proposta pedagógica clara, objetiva e que não seja um mero passatempo. Em um espaço que o professor precisa estar ciente de sua proposta pedagógica, que ele consiga ser um observador atento às necessidades dos alunos, e que por mais que sua intervenção muitas vezes não seja necessária, ele compreenda a importância do protagonismo da criança, e em especial aceita sua situação de

mediador do conhecimento, e não mais tendo o papel central de transmissor de conteúdos prontos e muitas vezes sem sentido aos alunos.

Contexto em que a figura do educador merece destaque como mediador no processo de aprendizagem. Entendemos que o trabalho de educar não se limita apenas à transmissão de conhecimento, mas, sim, oferecer ferramentas, onde a criança possa escolher caminhos para a construção de seu conhecimento, compatível com seus valores e com sua visão de mundo. (OLIVEIRA et.al., 2018, p.32)

Neste sentido, a inserção do lúdico na escola requer que os professores estejam abertos às mudanças, as novas práticas, que possibilitem às crianças o espaço e as situações adequadas para a aprendizagem, mas que ao mesmo tempo valorizem as experiências prévias de cada um, e através delas realizem as propostas necessárias, visando o protagonismo e o desenvolvimento pleno.

Diante do processo de ensino-aprendizagem vamos percebendo no cotidiano escolar que cada criança tem seus meios para se apropriar do conhecimento. O professor deve respeitar o aluno em sua singularidade e atender as diferentes formas de ensinar, pois há muitas formas de se aprender. Deve, portanto, através de atividades lúdicas cotidianas, construir e reconstruir vínculos positivos com seus alunos, criando espaços de aprendizagens que favorecerão a construção de conhecimentos por todos. (OLIVEIRA et.al., 2018, p.33).

É imprescindível que se conheça a criança e a turma, bem como a realidade em que esse aluno está inserido, para que assim se possibilite uma educação voltada a totalidade, garantindo a qualidade e equidade, com interações baseadas nos interesses dos educandos visando um desenvolvimento integral não só durante a infância, mas que também perpassa para a vida adulta.

O lúdico acompanha a vida de todas as pessoas, desde o nascimento até a velhice. As ações lúdicas, por meio dos jogos e brincadeiras, são essenciais para a descoberta de um mundo existente no imaginário e na realidade de cada pessoa, possibilitando uma vivência única, exclusiva e inédita, o que favorece o desenvolvimento humano daqueles que brincam, segundo Silva e Pines Junior (2017). (SILVA et.al., 2018, p.16)

O lúdico e a BNCC

A educação é regida por leis, normas, documentos, entre elas iremos debater aqui sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), elaborada por especialistas em cada uma das áreas da educação básica, bem como com a participação por meio de debates de educadores e a sociedade brasileira. Ela traz as habilidades essenciais para os estudantes em cada etapa de ensino, e ao estudá-la encontramos diversas vezes a educação através do lúdico presente em seus dizeres.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação

Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE) (BNCC, 2018, p. 7).

Neste sentido, a BNCC surge para dar um norte aos profissionais da educação, para que a educação seja cada vez mais de qualidade e com equidade, através da definição de habilidades e competências mínimas necessárias para cada etapa da educação básica.

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. (BNCC, 2018, p.8).

E, como podemos perceber, a “competência”, envolve uma série de habilidades que não primam somente a teoria, o conhecimento “mecânico” e decorado, mas também a prática, os procedimentos, as atitudes, em que podemos relacionar com um trabalho mais lúdico em sala de aula. Com um trabalho mais voltado ao saber fazer, e não somente ao memorizar.

Podendo-se destacar em especial a quarta competência geral da educação básica:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes

contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (BNCC, 2018, p. 9)

Possibilitando assim a aprendizagem significativa, a aprendizagem lúdica, em que o professor seja o responsável por mediar o conhecimento ao aluno, mas que ele mesmo possa construí-lo, vivenciando, explorando, compartilhando, se expressando, produzindo. Que o aluno consiga ser criativo, participativo, colaborativo e não somente um mero reproduzidor do conhecimento que lhe foi passado.

Assim, a BNCC propõe a superação da fragmentação radicalmente disciplinar do conhecimento, o estímulo à sua aplicação na vida real, a importância do contexto para dar sentido ao que se aprende e o protagonismo do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida. (BNCC, 2018, p.15).

Ou seja, que o conhecimento tenha relação com a realidade em que o aluno está inserido, que o permita conectar a teoria à prática, a sala de aula ao seu dia a dia. Que o professor procure sempre “conceber e pôr em prática situações e procedimentos para motivar e engajar os alunos nas aprendizagens”. (BNCC, 2018, p. 17).

Em especial na parte em que faz referência somente aos anos iniciais do Ensino Fundamental, traz a importância de “valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil”. (BNCC, 2018, p. 57).

Lúdico e aprendizagem

Não é de hoje que se estuda a importância do lúdico dentro da escola, uma ferramenta de diversas possibilidades e abordagens, onde se aprimoram as habilidades motoras, socialização, cognição, afetivo além da coordenação motora das crianças.

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas, Santos (2012, p. 3-4) “[...] lúdico é reconhecido como elemento essencial para o desenvolvimento das várias habilidades, em especial a percepção da criança. Refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação”. O conceito de atividades lúdicas está relacionado com jogos e com o ato de brincar. (ANDRADE p. 20-21).

Compreendendo assim que o brincar, não é um ato isolado, mas sim pode ser uma ferramenta que quando bem utilizada dentro de uma proposta metodológica, propicia melhora nos aspectos conceituais e altitudinais, pois através da brincadeira e do movimento que esta explora, a criança está utilizando suas habilidades motoras, trabalhando sua atenção, concentração, respeito, de forma lúdica e atrativa, muitas vezes deixando de lado aquele aprender pela repetição mecânica, e o traduzindo em aprender pelas vivências, aprender pelo corpo.

O lúdico resgata o gosto pelo aprender ocasionando momentos de afetividade entre as crianças tornando a aprendizagem prazerosa, as atividades lúdicas permitem também a exploração da criança entre o corpo e o espaço criando condições mentais, para resolver problemas mais complexos. (ANDRADE, 2018, p.21).

Através desta afetividade entre as crianças, deste resgate do prazer pelo aprender, o processo de ensino aprendizagem se torna mais significativo, mais interessante e possibilita assim um desenvolvimento integral, em que a criança transforma seu ato motor (que muitas vezes parece involuntário) em aprendizagem, uma aprendizagem cognitiva, afetiva e social.

As relações entre o brincar e aprender é um grande motivo para que professores e crianças possam fazer do espaço escolar, um especial e educativo lugar para brincar, sonhar, interagir e agradavelmente aprender, para a construção do conhecimento desenvolvendo regras para um convívio social favorável, que a acompanhará no seu processo de crescimento e na sua formação pessoal e profissional. (ANDRADE 2018, p.22).

Sabemos que o ser humano está inserido em um processo de aprendizagem ao longo de toda sua vida. O que muitas vezes parece ser algo natural, e um momento de descontração, pode estar sendo um fator importante para o desenvolvimento pleno, pois, conforme Júnior (p.16533) “O lúdico promove a diversão, a interação entre as crianças, uma vez que dentro do lúdico não tem espaço para distinções”. No lúdico todos

interagem, todos fazem parte, todos se sentem acolhidos e compreendidos, afinal, o brincar é um espaço para muitas possibilidades, compreendendo que, “a criança, portanto, possui grande capacidade de aprendizagem e desenvolvimento motor, uma vez que está no início do processo de desenvolvimento.” (JÚNIOR, p.16534).

Por meio da atividade motora que a criança vai construindo um mundo mental cada vez mais complexo, não apenas em conteúdo, mas também em estrutura, a estimulação psicomotora vem colaborar com a interiorização dessa realidade, pois põe a criança em jogo com objeto, com meio e com ela mesma, criando uma comunicação corporal repleta de significados. (SANTOS, 2012, p.15).

Destacando assim que muitas vezes se torna mais fácil para a criança aprender através dessa internalização da realidade que o lúdico proporciona.

A utilização das várias linguagens do movimento existentes na Educação Física, pautadas em objetivos voltados à maturação psicomotora em cada faixa etária, podem beneficiar a assimilação e acomodação dos processos pedagógicos aos quais a criança será inserida e, ainda, manter a ludicidade e o prazer inerente à atividade física. (SANTOS, 2012, p. 17).

Esse processo inicia-se na infância, quando por meio de jogos e brincadeiras a criança vive experiências que podem contribuir para seu pleno desenvolvimento.

A criança aprende no seu ritmo criando hipótese, chegando à conclusão e elaborando suas regras. Acertando e errando com seus próprios erros e retomando para acertar novamente. Com isso, observamos que o lúdico serve como uma forma para apresentar os conteúdos através de propostas metodológicas, fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante para o seu aprendizado. (OLIVEIRA et.al., 2018, p.35).

Sabemos que cada criança tem seu próprio ritmo de aprendizagem, e que muitas vezes em uma aula mais teórica muitas dessas diferenças se evidenciam e acabam por “rotular” os alunos em mais ou menos inteligentes. Porém, quando utilizamos ferramentas lúdicas nas aulas cada aluno segue em seu próprio ritmo, criando suas próprias conclusões a cada atividade proposta, interagindo com o grupo e buscando soluções para seus “erros”. Deixando de lado assim as dificuldades de cada um, e as tornando em novas possibilidades.

Entretanto, é notável que apesar de termos esse conhecimento teórico, ainda existe uma grande resistência por parte dos professores em inserir essa estratégia de ensino em suas aulas, seja pela necessidade de “vencer” os conteúdos programados para o ano, ou até mesmo pela facilidade em fazer sempre da mesma forma sem ter muito trabalho realizando aulas teóricas e de memorização e não possibilitando ou pouco possibilitando esse espaço de ludicidade no dia a dia da escola.

Lúdico inserido na prática escolar

Durante a infância o brincar está presente diariamente na vida da criança, tanto no ambiente escolar como no familiar, e através desse contato com o lúdico a criança cria momentos de aprendizagens e com isso se desenvolve.

Quando a criança brinca, fantasia algo, aí está o lúdico. A criança se insere nesse espaço através de brincadeiras, jogos e brinquedos. Dito isso, podemos considerar que em boa parte de sua vida o lúdico estará presente, já que pessoas adolescentes e adultas utilizam jogos como forma de interação, entretanto infelizmente para muitos professores muitas vezes o lúdico não é visto como uma possibilidade de ensino-aprendizagem, mas sim como um mero “passar tempo”, sem objetivos e conexão com os conteúdos desenvolvidos.

A educação moderna, herdeira da tradição epistemológica racionalista e mecanicista, ao reproduzir a fragmentação entre as instâncias da experiência humana, caracterizou-se por instituir um ensino eminentemente voltado para a aprendizagem cognitiva conceitual, promovendo uma dissociação entre o pensar, o sentir e o fazer do educando e, deste modo, desprezando toda a experiência subjetiva, estética e lúdica no processo de aprendizagem. Entretanto, no início do século XX, as descobertas realizadas pela ciência deram início a um modo de compreender o homem e a realidade a partir da inter-relação entre elementos e qualidades desses fenômenos. Essa tendência tem igualmente se expressado no pensamento educacional emergente, de

modo que vários são os estudos que têm buscado reintegrar o que fora descartado na educação moderna em função da ênfase ao racionalismo estrito. (SILVA, 2015 p.102).

Cada vez mais compreendemos que a educação precisa ser repensada, afinal, a sociedade evoluiu muito e as crianças chegam cada vez mais “detentoras de seu próprio conhecimento” aos anos iniciais do ensino fundamental. Cada um traz suas experiências de vida e suas necessidades diversas de novas formas de conhecimento, e se compreende que aquela educação de memorização e “decoreba” já não faz mais sentido. Necessita-se uma educação mais prática, uma educação lúdica, em que o aprender seja relacionado com suas experiências, com suas vivências, que a escola não seja simplesmente copiar e aceitar o conteúdo pronto, mas sim uma troca rica de novas possibilidades, desta forma não se perdendo de vista as especificidades de cada criança, seu desenvolvimento e suas necessidades, visando um planejamento pedagógico que garanta incluir atividades lúdicas em suas rotinas diárias de maneira privilegiada, usufruindo de práticas relacionadas ao criar e imaginar, e não somente ao copiar e reproduzir o que já está pronto.

Conforme Silva (2015, p.102) existe uma “necessidade de se promover uma educação que, superando a abordagem conteudista e instrumental, não esteja focada apenas no desenvolvimento da racionalidade, do cognitivo dos educandos”. Mas sim, uma educação que o entenda como um ser inteiro, pensante e atuante, que não deixe de lado seu afetivo e emocional, que seja significativo e que o faça além de pensar, sentir o que está sendo

aprendido, o que está sendo ensinado. Silva (2015, p.102), destaca “sobre a importância da experiência lúdica como um recurso básico para esse desenvolvimento integral do educando têm-se destacado, adquirindo uma posição privilegiada no pensamento educacional.”

Ao refletir sobre um fazer educativo voltado para as qualidades fundamentais do ser humano, Cipriano Luckesi (2000, 2005a, 2005b) propõe uma abordagem que, centrada na ludicidade, considere o ser humano em sua totalidade, auxiliando-o não apenas cognitivamente, mas também emocional e espiritualmente. Há quinze anos dedicando-se ao estudo do tema, o filósofo e educador brasileiro propõe, de forma original, uma compreensão do fenômeno da ludicidade a partir da experiência interna do sujeito. (SILVA, 2015, p.103)

A sociedade, o ambiente escolar, precisa compreender e valorizar cada vez mais o movimento e suas singularidades como auxiliador no processo de aprendizagem, em que não existe um desenvolvimento da criança sem a relação real do corpo e da mente, trabalhando juntos através de propostas mais práticas e que possibilitem essa real conexão, entendendo assim que as propostas a que as crianças são expostas irão lhe proporcionar e lhe permitir melhorar e ampliar seu repertório de habilidades e aprendizagens significativas. Deixando para trás a ideia da ação mecanizada, onde os alunos copiavam as atividades repassadas pelo professor, tendo sempre os mesmos modelos de exercícios.

Buscando assim compreender que a ludicidade é algo que vai muito

além de simplesmente brincar ou jogar sem sentido:

Ao considerar a ludicidade como “um estado interno do sujeito que age e/ ou vivencia uma atividade lúdica”, Luckesi (2002) apresenta uma contribuição significativa para a compreensão desse fenômeno, acrescentando às abordagens correntes, em geral dedicadas às manifestações exteriores do sujeito que vivencia um jogo ou uma brincadeira, um olhar agora focado na dimensão interna do ser humano. (SILVA, 2015, p.104).

É algo que liga o interior com o exterior, que se reflete como um traço do comportamento humano, segundo D’ávila e Mineiro (2019 p.6) “espontâneo, fruto de um estado de experiência ótima, de inteireza, de satisfação do sujeito, sendo um estado de consciência, vivência e percepção interna que rompe com dicotomias.” E ainda mais “atividades lúdicas, segundo Luckesi (2000, p. 96) são aquelas que propiciam “[...] a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida, poderá sê-la ou não.” (D’ÁVILA e MINEIRO 2019 p. 15).

Sendo que, muitas vezes, durante as propostas lúdicas em sala de aula, podemos entender a realidade das crianças, bem como suas dificuldades e possibilitar seu desenvolvimento mais pleno, pois é neste momento que a criança pode ser quem ela realmente é, que pode estar integrando-se e interagindo com o outro.

Dessa maneira, as crianças, em suas interações com outras crianças e em particular com os adultos, buscam interpretar a cultura da qual fazem parte. As crianças não apenas adquirem

os significados do mundo, internalizando valores e normas culturais, como também contribuem para sua produção e mudança. Integrar-se à cultura, portanto, significa (re)produzi-la e (re)criá-la de maneira individual e coletiva (NEVEZ et. al. 2017, p. 349).

E o brincar, o ressignificar, o imaginar, discutir ideias e investigá-las, auxiliam a criança a interpretar sua realidade, a entender o que está a sua volta, a entender sua cultura, suas relações e assim a significar seu aprender. Ainda mais quando, como nos cita NEVEZ et. al. (2015 p. 219-220), “a participação das crianças em uma sala de aula ocorre com e por meio da interpretação tecida discursivamente por aquele grupo acerca dos acontecimentos cotidianos (Corsaro, 2005; Hicks, 1995)”. Ou seja, quando o que lhe é proposto faz reflexão com sua vida, seja algo significativo, em que a criança realmente consiga se apropriar e aprender e não somente a decorar ou memorizar.

Ao aproximarmos as atividades de brincadeira, leitura e escrita, tomamos como referência o significado dessas ações para a criança, de forma a superar sua aparente dicotomia e possibilitar a condução dos trabalhos na educação infantil que tornem possível o brincar letrando e alfabetizando. (NEVES et.al., 2015, p. 240).

Sabemos que a infância é um período de significativas aprendizagens, que serão levadas para a vida, é neste momento que as atividades propostas devem valorizar todas as possibilidades de desenvolvimento: físico, cognitivo, social, de maneira íntegra e plena, através das mais variadas propostas, dentre elas os jogos e as brincadeiras,

pois o que neste período é realmente aprendido se levará como conhecimento para a vida adulta.

Entre os diversos benefícios que estão associados ao desenvolvimento da criança, além dos aspectos físicos e cognitivos, defendidos com rigor na literatura (MITRE; GOMES, 2004; GINSBURG, 2007; SCALHA et al., 2010; TEIXEIRA, 2017), as brincadeiras e os jogos são atividades que representam outras vantagens ao público infantil, tais como o exercício das relações socioculturais, tão importantes nas sociedades vigentes, e nas quais as redes de interdependências recíprocas são dinâmicas e indispensáveis para a construção de um indivíduo mais autônomo. (NEVES et al., 2017, p.10).

Segundo estudos na área, a criança que desde cedo vive em um ambiente que o desafia, que estimula seu cérebro criará mais conexões, que não significa necessariamente mais capacidade cerebral, mas sim, mais caminhos de aprendizagem. Além disso, as brincadeiras dirigidas, criadas para desenvolver determinada habilidade na criança, são muito válidas na medida em que o cérebro recebe maior estímulo e com isso garante maior possibilidade de aprendizagem.

É brincando que a criança aprende a dar sentido ao mundo. A brincadeira exercita o corpo, promove a integração, desenvolve a motricidade, os cinco sentidos, o respeito com o outro, com as regras, a afetividade. O brincar livre é importante, pois estimula a criança a criar, descobrir novas coisas.

Em linhas gerais, é brincando pelo “faz de conta” que as crianças podem vivenciar situações do cotidiano e transportarem o mundo adulto para o seu contexto, conhecendo a realidade de outro ângulo e dentro do limite de sua compreensão (CHICON et al., 2016) – (NEVES et al., 2017, p.13).

É sempre importante destacar que o brincar livre dentro do ambiente escolar não deve deixar de ser um brincar com objetivos, pois o professor poderá dispor materiais e possibilidades para a criança, para que ela a partir do que lhe é ofertado crie e elabore suas próprias vivências.

O objetivo da escola não deverá ser a formação de consumidores de culturas, mas a formação de pessoas sensíveis, capazes de se expressar, movimentar-se e imaginar, de seres que não contentem com a pobreza do que lhes é oferecido, cuja imaginação e criatividade sejam estimuladas para as várias possibilidades de existir no mundo e, sobretudo, para despertar uma ação criativa nesse ser. (RABINOVICH, 2007, p.15).

Tendo o professor neste sentido um papel de observador e mediador, em que sem interferir possibilite novas e importantes aprendizagens, em especial, de forma criativa.

Metodologia

Para que o discurso possa ser reconhecido como científico, precisa ser lógico, sistemático, coerente, sobretudo, bem-argumentado. Isso o distancia de outros conhecimentos, como senso comum, sabedoria, ideologia. (PRODANOV e FREITAS, 2013, p.17).

O estudo proposto se baseia em uma pesquisa bibliográfica:

Elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. (PRODANOV e FREITAS, 2013, p. 54).

Buscando sempre fontes confiáveis e que estivessem de acordo com o tema abordado, afinal “na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar”. (PRODANOV e FREITAS, 2013, p. 54)

A partir de uma pesquisa inicial em muitos artigos e livros, foram selecionadas obras significativas e de acordo com a temática proposta, organizando-se o conteúdo e buscando no conhecimento científico elaborado por estudiosos no assunto subsídios para embasar essa pesquisa, através de referências na área que abordam: a criança, a infância, o desenvolvimento e em especial a brincadeira e o lúdico, como uma proposta de ensino-aprendizagem para os anos iniciais do Ensino Fundamental, bem como em leis e normas que regem a educação e que já tratam do lúdico no ambiente escolar.

Esta é uma pesquisa básica, afinal “objetiva gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais” (PRODANOV e FREITAS,

2013, p. 51), dentro do tema abordado, e previamente selecionados e organizados, sendo de forma qualitativa pois:

Considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. (PRODANOV e FREITAS, 2013, p.70).

Dentro de seus objetivos é considerada uma pesquisa exploratória, analisando livros, artigos, publicações, leis e documentos dentro do assunto. A pesquisa exploratória:

Tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento, isto é, facilitar a delimitação do tema da pesquisa; orientar a fixação dos objetivos e a formulação das hipóteses ou descobrir um novo tipo de enfoque para o assunto. (PRODANOV e FREITAS, 2013, p.52).

Nesta pesquisa, inicialmente foi realizado um breve relato sobre o lúdico, e temas relacionados a ele (brinquedos, brincadeiras, jogos...), possibilitando assim a compreensão da importância deste na educação e no processo de ensino aprendizagem. Após os estudos se partiu para uma leitura mais aprofundada e a coleta de informações, isso tudo a partir dos objetivos já inicialmente propostos. Com esses dados foi elaborada a fundamentação teórica do trabalho, e

após será apresentada a discussão dos resultados.

Discussão e Resultados

Durante a infância o brincar está presente diariamente na vida da criança, tanto no ambiente escolar como no familiar, é impossível separarmos infância de brincadeira, brinquedo, jogos, ludicidade, ou seja, do lúdico. Afinal, é através desse contato com o lúdico que a criança cria momentos de aprendizagens e com isso se desenvolve plenamente.

Entretanto infelizmente para muitos professores muitas vezes o lúdico não é visto como uma possibilidade de ensino-aprendizagem, mas sim como um mero “passar tempo”, sem objetivos e conexão com os conteúdos desenvolvidos.

Buscando assim entender o lúdico na escola, e sua importância nos planejamentos e desenvolvimento das aulas para o pleno desenvolvimento do aluno, apresentando o lúdico como um recurso didático de aprendizagem, resgatando sua importância, em especial, nos anos iniciais do Ensino Fundamental e para que o educador se utilize desta estratégia de ensino durante suas aulas estabelecendo a relação entre o brincar e o processo de ensino aprendizagem nesta etapa da educação, se buscou realizar essa pesquisa bibliográfica.

Percebe-se assim que o lúdico tem uma grande importância para o desenvolvimento do ser humano, possibilitando que a criança se conheça melhor, aprenda a se relacionar com o mundo, buscando sua autonomia e trabalhando de forma integrada teoria e prática, valorizando as atividades que façam com que o aluno desperte em si suas potencialidades, para que assim

consiga se desenvolver plenamente, destacando que atividades que relacionem os conhecimentos estudados com a sua prática diária, em atividades de exploração, manipulação, envolvimento, entre outros. É necessário sempre que o professor avalie e repense constantemente seu planejamento, ajustando o que for necessário ao interesse dos alunos, possibilitando um maior crescimento diante das atividades propostas.

Diante do exposto percebe-se que o tema abordado traz muita contribuição para a educação, possibilitando uma forma de trabalho em sala de aula, que favorece o aprender. Desmistificando a ideia do professor ser sempre o centro do processo de ensino, e possibilitando ao alunos uma nova forma de socializar seus conhecimentos, sendo assim uma metodologia que compreende a importância do brincar, da brincadeira, do lúdico no desenvolvimento da criança, afinal, como já percebemos todo esse processo lúdico faz parte do cotidiano infantil e precisa ser percebido e valorizado pelos adultos que os rodeiam, em especial, o professor na escola. Através do lúdico, possibilita-se aos alunos um ambiente agradável de estudo, em que suas habilidades e competências possam ser cada vez mais desenvolvidas para a construção de um ser humano íntegro e participativo da sociedade que o rodeia.

Comentários finais

Ao finalizar este trabalho, em que se pode realizar uma discussão e pesquisa bibliográfica em relação ao lúdico e sua importância no processo de ensino aprendizagem, se pode perceber o quanto o lúdico, o brincar,

a brincadeira, o jogo são possibilidades importantes de aprendizagem frente às dificuldades dos alunos, e além disso são fundamentais para a formação do aluno como um cidadão crítico e atuante na sociedade, que compreenda regras e saiba refletir sobre as situações que lhe surgirem no caminho. No ambiente escolar, em especial nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a criança necessita deste espaço lúdico para ser ela mesma, para explorar o ambiente ao seu redor e internalizar suas aprendizagens, relacionando-as com as suas experiências prévias do dia a dia, pois o brincar faz parte da infância e deve ser explorado e vivenciado também na escola.

Conforme foi lido no presente trabalho, o “aprender brincando” é benéfico para o desenvolvimento pleno do aluno, em todos os aspectos: mental, físico, cognitivo, motor. Entretanto, é imprescindível que o professor saiba de que maneira o lúdico estará inserido em sua prática pedagógica, em sua prática diária, a partir de quais temáticas e propondo objetivos, de maneira que sua presença seja na mediação do conhecimento a ser explorado, e não mais somente na transmissão de conhecimentos prontos. Sendo que muitas vezes é necessário que o próprio professor consiga repensar e modificar sua metodologia de ensino, saindo do sempre tradicional, para uma metodologia lúdica, que possibilita uma interação e um aprendizado mais significativo e intenso, usando as ferramentas necessárias para isso.

Pois, conforme já exposto, o lúdico favorece uma maior internalização do conhecimento, na medida em que também possibilita maior interação entre alunos, mais

confiança, autonomia, estimulando a criatividade, valorizando as experiências prévias e possibilitando novas vivências, favorecendo assim que o aluno seja o autor de seu próprio conhecimento.

Percebe-se que cada vez mais tem aumentado o debate acerca do tema “lúdico voltado à aprendizagem”, muitos dos trabalhos trazidos neste artigo são recentes e demonstram uma crescente preocupação com uma proposta de ensino mais lúdica, essa metodologia. Através do trabalho, foi possível compreender que o lúdico é uma ferramenta repleta de desenvolvimento, onde a criança aprende primeiramente através da prática, da experimentação, para depois internalizar a teoria, para significar. É um momento onde a criança através de sua própria cultura de movimento se expande, aumentando suas possibilidades e progredindo em suas potencialidades, sendo também importante destacar que por mais que saibamos que cada criança aprende no seu próprio ritmo, no momento da atividade lúdica, essas “aprendizagens de maneiras diferentes” acabam sendo favorecidas, afinal na troca, na interação, um pode aprender com o outro, a sua maneira, e assim elaborar novas aprendizagens.

Através do presente trabalho pode-se perceber o quão importante é a inserção do lúdico na escola, entendendo que deve-se respeitar a criança em seu próprio desenvolvimento, trabalhando assim todos os seus aspectos de forma integrada, buscando a autonomia, a criatividade, a relação da teoria com a vivência diária, afinal a aprendizagem não é reproduzir, mas também: ouvir, sentir, fazer, explorar e participar.

Referências

- ANDRADE, Luzia Rodrigues de. **A importância do lúdico na educação infantil:** um estudo de caso em uma creche pública. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/14099/1/LRA07022019.pdf>> Acesso em: 20 de Set. de 2021.
- ARRIBAS, Teresa Lleixa. **A Educação Física de 3 a 8 anos.** – 7. Ed. – Porto Alegre: Ed. Artmed, 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>> Acesso em: 28 de Set. de 2021.
- GOMES, Kátilla Fernanda. **O lúdico na escola:** atividades lúdicas no cotidiano das escolas de ensino fundamental I no município de Araras. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes_kf_tcc_rcla.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 18 de Set. de 2021.
- JUNIOR, Pedro Fagundes de Lima. **Desenvolvimento motor infantil por meio de atividades lúdicas em um Colégio particular do município de Guarapuava - PR.** Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25851_13519.pdf> Acesso em: 10 de Set. de 2021.
- MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. **Verbetes lúdico. Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil.** São Paulo: Midiamix Editora, 2001.
- Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/ludico/>>. Acesso em 30 dez 2021.
- MINEIRO, Márcia. D'ÁVILA, Cristina. **Ludicidade:** compreensões conceituais dos pós-graduandos em educação. Educ. Pesquisa, São Paulo, v. 45. e208494, 2019.
- NEVEZ, Vanessa Ferraz Almeida. CASTANHEIRA, Maria Lúcia. GOUVÊA, Maria Cristina Soares. **O letramento e o brincar em processos de socialização na educação infantil.** Revista Brasileira de Educação v. 20 n. 60 jan.-mar. 2015.
- NEVEZ, Vanessa Ferraz Almeida. MUNFORD, Danusa. COUTINHO, Francisco Ângelo. SOUTO, Kely Cristina Nogueira. **Infância e escolarização:** a inserção das crianças no ensino fundamental. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 42, n. 1, p. 345-369, jan./mar. 2017.
- NISTA-PICCOLO, Vilma Lení; MOREIRA, Wagner Wey. **Corpo em Movimento na Educação Infantil.** – 1. Ed. – São Paulo: Telos, 2012.
- OLIVEIRA, Juliana Aparecida Santim de. SILVA, Nivaldo Correia da. **O lúdico como ferramenta de aprendizagem na educação infantil.** Revista Saber Acadêmico nº25. Disponível em: <http://www.uniesp.edu.br/sites/_biblioteca/revistas/20181113151737.pdf> Acesso em: 20 de Nov. de 2021.
- PRODANOV, Cleber Cristiano. FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico] : métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico.**

- 2. ed. - Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RABINOVICH, Shelly Blecher. **O espaço do movimento na educação infantil: formação e experiência profissional.** - São Paulo: Phorte, 2007.

SANTOS, Nilza Rosa dos. **Desenvolvimento motor e alfabetização:** Análise da intervenção pedagógica dos professores generalista e de educação física. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/196871303.pdf>> Acesso em: 28 de Set. de 2021.

SILVA, Alessandra Gaspar da. **Concepção do lúdico para professores de educação infantil.**

Disponível em:<http://www.uel.br/cefe/demh/porta l/pages/arquivos/TCC/2011/Alessandra_Gaspar_LEF200_2_011.pdf> Acesso em: 10 de Out. de 2021.

SILVA, Dulciene Anjos de Andrade e. **Educação e ludicidade:** um diálogo com a pedagogia Waldfort. Educar em Revista, Curitiba, Brasil, n. 56, p. 101-113, abr./jun. 2015. Editora UFPR.

SILVA, Tiago Aquino da Costa e. JUNIOR, Alipio Rodrigues Pines. ARAÚJO, Cristiano dos Santos. SILVA, Merie Hellen Gomes de Araújo da Costa e. **Jogos do Mundo todo.** - São Paulo: Supimpa, 2018.