

UMA ANÁLISE CRÍTICA SOBRE A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A CRITICAL ANALYSIS OF PLAY AND LEARNING IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

Maria Cristina Campos Saraiva

Mestre em Educação pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões (URI)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6313276081091722>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0386-2656>

E-mail: cristinamell33@gmail.com

Jordana Wruck Timm

Pós-Doutorado em Educação

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2321130536522951>

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4445-1909>

E-mail: jordanawruck@hotmail.com

Resumo: A ludicidade, compreendida como uma ferramenta didática, e sua importância e relevância em uma perspectiva de aprendizagem significativa são os principais pontos de discussão no presente artigo, o qual objetivou discutir sobre como a ludicidade pode contribuir no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A metodologia usada nesse artigo foi a revisão bibliográfica. Concluiu-se que, na etapa dos anos iniciais, as crianças ainda se apropriam das brincadeiras como forma de elucidar o mundo que as cerca. Por meio das atividades lúdicas é possível ter a possibilidade de uma aprendizagem muito mais significativa, que poderá proporcionar à criança a capacidade de desenvolver os fatores cognitivo, psicomotor e social. Para tanto, existe a necessidade de o professor buscar novas formas de trabalhar determinados conteúdos, de forma que a criança aprenda brincando e que esse aprender esteja vinculado ao seu meio social.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Ensino Fundamental. Docência.

Abstract: Playfulness, understood as a teaching tool, and its importance and relevance in a meaningful learning perspective are the main points of discussion in this article, which aimed to discuss how playfulness can contribute to the learning process in the early years of Elementary School. The methodology used in this article was a bibliographic review. It was concluded that, in the early years, children still use games as a way of elucidating the world around them. Through playful activities it is possible to have the possibility of much more significant learning, which can provide the child with the ability to develop cognitive, psychomotor and social factors. To this end, there is a need for the teacher to seek new ways of working with certain content, so that the child learns through play and that this learning is linked to their social environment.

Keywords: Playfulness. Learning. Elementary School. Teaching.

Introdução

A ludicidade desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental ou, como também é conhecido, Ensino Fundamental I, contribuindo para o desenvolvimento integral das crianças. Ao incorporar elementos lúdicos, como jogos, brincadeiras e atividades recreativas, o ambiente educacional se torna mais atrativo e estimulante. Nesse contexto, a ludicidade não apenas torna as aulas mais divertidas, mas também promove a construção do conhecimento de forma significativa.

No Ensino Fundamental I as atividades lúdicas proporcionam um espaço para a exploração, experimentação e interação social, elementos essenciais para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças. Além disso, o uso de jogos pedagógicos e dinâmicas favorece a construção de habilidades como a criatividade, o raciocínio lógico e a cooperação.

É importante reconhecer que a ludicidade não é apenas uma pausa nas atividades escolares, mas sim uma abordagem pedagógica que integra o brincar aos processos de ensino e de aprendizagem. Ao adotar estratégias lúdicas, os educadores conseguem tornar as aulas mais envolventes, despertando o interesse dos alunos e favorecendo a retenção do conteúdo.

Dessa forma, a ludicidade no Ensino Fundamental I não apenas proporciona momentos de diversão, mas se configura como uma ferramenta educacional poderosa, contribuindo para a formação de crianças mais motivadas, participativas e capazes de aprender de maneira ativa e prazerosa. Assim, o presente artigo, metodologicamente ancorado em uma revisão bibliográfica, tem como objetivo geral discutir sobre como a ludicidade pode contribuir no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Estudar a ludicidade no Ensino Fundamental I, partindo da abordagem do ‘aprender brincando’ e suas possíveis contribuições nesse nível de ensino é o princípio dessa pesquisa. A partir desse viés, a pesquisa tem como tema central a ludicidade no Ensino Fundamental. Assim, é necessário revelar, em uma breve introdução da pesquisa, como as atividades lúdicas e o conteúdo curricular podem habitar o mesmo espaço na escola, de modo a proporcionar uma aprendizagem integral e significativa para o aluno, a fim de agilizar o processo de aprendizagem que é tão importante para as crianças nessa fase do Ensino Fundamental I.

Desenvolvimento, resultados e discussão

A criança tem o direito de brincar, esse direito está previsto na Declaração Universal dos Direitos da Criança, que assegura a plena participação da criança nas brincadeiras, jogos, recreação e outras práticas educacionais que possam desenvolver sua aprendizagem de forma integral (ONU, 1959).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI) também defendem que a criança é um ser que possui seus direitos garantidos em lei, enfatiza-se aqui o direito de brincar. Em consonância com o exposto, o documento define que:

A criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos, que se desenvolve nas interações, relações e práticas cotidianas a ela disponibilizadas e por ela estabelecidas com adultos e crianças de diferentes idades, nos grupos e contextos culturais nos quais se insere. Nessas condições ela faz amizades, brinca com água ou terra, faz de conta, deseja, aprende, observa, conversa, experimenta, questiona, constrói sentidos sobre o mundo e suas identidades pessoal e coletiva, produzindo cultura (Brasil, 2013. p. 86).

Sobre interações na infância, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), reforça que:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano na infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as

interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (Brasil, 2018, p. 37).

A BNCC prevê que essas interações e brincadeiras são necessárias e devem acompanhar até os anos iniciais do Ensino Fundamental aponta:

[...] para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na educação infantil. Tal articulação precisa prevê tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (Brasil, 2018, p. 57).

Sabe-se que, na prática, a sala de aula tem sido palco de práticas pedagógicas mecânicas e sem atrativos, como consequência, vazias. Sendo assim, os jogos e brincadeiras desenvolvidos de forma consciente e com objetivos se tornam fortes aliados na solução de tal problema, uma vez que despertam na criança o interesse pela descoberta, apesar dos avanços tecnológicos, as atividades que envolvem o brincar e os jogos lúdicos não podem ser esquecidos no ambiente escolar, pois continuam a serem atraentes, prazerosos e educativos.

Desta forma, fica evidente que trabalhar o lúdico com as crianças auxilia no desenvolvimento de seu relacionamento pessoal com os que a rodeiam e seu imaginário flui com criatividade diante das diversas ocasiões, sem a influência das interferências e obstáculos que a vida apresenta. Para a criança, brincar significa vitalidade, é sinônimo de vida ativa e, sendo assim, torna-se possível considerar essa atividade como meio da criança dominar conflitos e experiências cotidianas, porém, para que esse objetivo seja alcançado, faz-se necessário conhecer sobre a importância do brincar e suas funções no cotidiano da escola. Nesse sentido, no entendimento de Friedmann (2012, p. 29), na medida em que “[...] a criança cresce e a cada vez que um novo objeto, atividade ou desafio é apresentado a ela, o exercício da repetição, por meio da experimentação com seus sentidos e suas ações, são o caminho inicial para que ela apreenda o mundo à sua volta”.

Sendo assim, no Ensino Fundamental, especificamente nos anos iniciais, o educador poderá elaborar propostas de atividades lúdicas em seu planejamento, buscando estabelecer relações entre as brincadeiras infantis e o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, de modo que essa relação possa favorecer o desenvolvimento pleno do seu aluno.

Nesse âmbito, a brincadeira não só possibilita o desenvolvimento psicomotor na criança, como também precisa ser contextualizada com o espaço físico e temporal no qual se desenvolve, dando a possibilidade de a criança construir e a partir da sua interação com a brincadeira desenvolver novas estratégias para sair de algum conflito que se apresente. Considerando esse processo dinâmico de troca de conhecimento, a criança sente prazer no envolvimento de aprendizado e se sente pertencendo ao contexto no qual está inserida. Desse modo, fica evidente que o lúdico contribui para a construção da autoestima da criança e para sua autoafirmação como pessoa plena. Ainda, os jogos e as brincadeiras, de forma geral, devem ser elementos que possibilitem a criança a interação e a exploração do mundo, encorajando-a a se posicionar em relação a si e a sociedade.

Diante disso, fica evidente que, enquanto docente, deve-se saber de que forma usar os jogos como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento psicomotor do estudante e que é necessário saber, também, que por meio das brincadeiras e dos jogos lúdicos em sala de aula é possível desenvolver o hábito do pensar nos discentes, sem desviá-los do mundo real e de seu cotidiano. Acredita-se que esse tema seja de grande importância não apenas para o professor, que se configura como um meio, mas principalmente pelo maior conhecimento e compreensão sobre a utilização dos jogos lúdicos na construção e no desenvolvimento da aprendizagem estudantil.

Sendo assim, o lúdico vem como ponte entre o ensino e a aprendizagem, por meio da qual é possível favorecer o aprendizado na/da criança, logo, os profissionais da área educacional precisam o inserir em seus planejamentos diários, em busca de resultados mais satisfatórios de aprendizagem

ou de uma abordagem mais prazerosa. Nesse contexto, evidencia-se que a ausência do lúdico poderá interferir no desenvolvimento da criança no que concerne a sua interação social, de leitura, escrita, imaginação, deixando-as deficientes nessas etapas. As atividades lúdicas propiciam grandes significados para a vida, auxiliando no entendimento dos valores e podendo socializá-los junto aos seus pares. Entretanto, a prática do lúdico precisa ainda ser analisada com mais profundidade, pois nem todos os profissionais de educação utilizam dessa estratégia pedagógica, por uma série de motivos, como o tempo de aula ser curto, a turma ser dispersa e, conseqüentemente, ficar desordenada, pouco tempo para pesquisar jogos ou até mesmo produzi-los (Vygotsky, 2007).

A escola costuma ampliar essas possibilidades de aprendizado, promovendo momentos lúdicos com atividades pedagógicas. O jogo promove a aprendizagem aliada aos conteúdos na escola. A justificativa do autor segue na linha de Alarcão (2011), que o professor deve se apropriar nessas estratégias de ensino e aprendizagem e o lúdico vem a ser uma dessas estratégias que farão com que surjam sujeitos autoconfiantes. Isso é um fato já explicado inúmeras vezes por outros autores. Então, na visão desses autores, o papel do professor é propiciar momentos de aprendizagem, inserindo o lúdico em suas práticas pedagógicas em sala, a fim de transformar a realidade vigente.

Uma das formas de fazer isso é o professor disponibilizar e/ou criar materiais pedagógicos, como jogos, e preparar um ambiente acolhedor para que as atividades com jogos estejam disponíveis a todas as crianças, com a possibilidade de se desenvolver a aprendizagem, buscando sempre se comprometer com a temática, pois, através do lúdico, o aprendizado costuma se fazer de forma mais prazerosa e consistente, faz-se necessário ter disponibilidade para desenvolver essas atividades com as crianças, mesmo sabendo das dificuldades, sabendo que isso irá exigir maior atenção e dedicação na realização das atividades, considerando também os casos em que não há nem mesmo espaço em sala e materiais pedagógicos para isso.

Portanto, é importante estimular, desde a formação inicial, os professores a construir o hábito de inserir o lúdico em suas atividades com as crianças, criando seus próprios materiais e jogos didáticos. A explicação para isso, portanto, não é tão fácil quanto parece, pois requer de um projeto pedagógico no incentivo a tal prática e engajamento do professor na defesa do lúdico. Trata-se de uma intencionalidade ao fazer a aprendizagem acontecer, mas o fato é que isso não parece fazer sentido, afinal, só a intencionalidade não é suficiente, há de se ter a ideia de que não só a brincadeira e o jogo são objetos do lúdico, mas também o contato com a música, dança, teatro e outros estão atrelados a atividades lúdicas, assim, na prática, é contraditório imaginar que o lúdico é exclusivamente o brincar.

Conforme Friendmann (2012) relata sobre o efeito que o lúdico apresenta nas crianças, refere-se exclusivamente a capacidade de o lúdico favorecer a relação entre o social e o mundo infantil na prática. O lúdico vem agilizar os processos de ensino e de aprendizagem. Sem ele, esses processos não se darão por completo, por exemplo, a falta do conhecimento sobre o lúdico nas instituições escolares tira o direito de a criança brincar em outros níveis, junto com os conteúdos curriculares, isso está simplificado porque se deve considerar ainda que para que esse processo aconteça há de se ter todas as condições ambientais, materiais, pedagógicas, formação de professores, mas isso é só um detalhe.

O trabalho com o lúdico nas escolas passa por toda uma cultura local, na qual as crianças se envolverão com as brincadeiras da região, isso demanda também um estudo mais aprofundado sobre o tema, mas é relevante destacar que deve ser preservada a cultura local, a fim de que as próprias crianças tenham intimidade com as brincadeiras. Comprova-se isso quando nas escolas, nas datas comemorativas, como na semana da criança, por exemplo, as brincadeiras são bem lembradas pelas próprias crianças que sugerem exemplos de brincadeiras favoritas que costumam brincar em casa ou na escola.

Por muito tempo foi preciso que houvesse mudanças para que se pudesse associar a uma visão positiva as atividades espontâneas das crianças, então surgindo à importância do brinquedo e das brincadeiras e a forma de brincar na vida das crianças como parte do processo educacional. Todo esse processo educativo deve respeitar a identidade do educando e levar em consideração os seus ritmos próprios e o seu nível de desenvolvimento. Kishimoto (2011, p. 3) explica que:

Ser criança é ter identidade e autonomia, é poder expressar suas emoções e suas necessidades, é formar sua personalidade, é se socializar em contato com a multiplicidade de atores sociais, é expressar a compreensão do mundo pelas linguagens gestuais, artísticas além de oral e escrita. Ser criança é ter direito à educação, ao brincar, aos amigos e ao conhecimento, mas é, principalmente, à liberdade de escolha.

A infância é conhecida como a idade das brincadeiras, é por meio delas que as crianças satisfazem os seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói, constrói e reconstrói o mundo. Sendo assim, torna-se de fundamental importância a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo de aprendizagem, pois os conteúdos podem ser ensinados por meio de atividades lúdicas.

A ludicidade é um tema bastante discutido e difundido principalmente entre os profissionais da Educação Infantil, todavia, agora esse tema também se tornou motivo de debates e discussões entre os educadores que trabalham com os anos iniciais do Ensino Fundamental, assim é possível afirmar que esse termo revela o uso do lúdico como forma de fazer o ser humano pensar, sentir e agir, sem medo de errar. Contudo, vale ressaltar que, para Luckesi (2000, p. 52), “A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas a presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, a atitude do sujeito envolvido na ação”.

Nesse contexto, o lúdico passa a ser um facilitador da aprendizagem nas salas de aula, um instrumento fundamental para que se desenvolva uma boa aprendizagem e um desenvolvimento adequado do discente. Os processos de ensino e de aprendizagem não devem ficar limitados apenas ao livro didático, isso para evitar que os discentes percam o interesse pelas aulas, sendo assim, os docentes precisam buscar sempre metodologias diversificadas para atrair a atenção e o interesse dos alunos pelo processo de ensino e facilitar o seu aprendizado. O educador deve ser um facilitador dos processos de ensino e de aprendizagem, com a intenção de proporcionar que o educando expresse suas dúvidas e desperte os seus interesses, o lúdico entra como ferramenta-chave para esse processo.

Nem as escolas e nem os professores podem deixar de lado a prática lúdica em sala de aula, nem minimizar a sua importância e os seus efeitos na vida da criança, não podendo esquecer que as brincadeiras lúdicas também fazem parte do aprendizado do aluno. Vygotsky (2016) indica que a relevância do lúdico é indispensável para a criação da situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se organizam. A riqueza dos contos, lendas e acervo de brincadeiras construirão o banco de dados de imagens culturais utilizadas nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança se movimenta em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares; expressa-se através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

Brincar é uma forma de aprender usando a imaginação de uma forma organizada e saudável, construindo um mundo muito interessante de ficção e sonhos, dando asas à imaginação, pois é muito bom aprender brincando. Vale destacar a importância da escola nesse processo de aprendizagem, pois ela precisa reconhecer na ludicidade a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança. O lúdico vem como um facilitador da aprendizagem, um bom desenvolvimento mental desenvolve as expressões no processo de comunicação e construção de conhecimento. É indispensável que o educador seja o mediador de todo o processo, criando, em sala de aula, os momentos para os jogos didáticos e as brincadeiras, compreendendo que também se pode ensinar a criança brincando.

A ludicidade é uma metodologia pedagógica com enfoque no desenvolvimento e construção da linguagem, gestos, sons, imagens, fala e escrita, por meio da qual a prática pedagógica do professor pode ser voltada para os jogos e brincadeiras. Com essa prática, o educador vai ajudar o discente a ter autonomia na hora de tomar suas decisões, além de ajudar para que ela tenha capacidade de raciocínio rápido, que é muito importante para que a criança desenvolva a sua capacidade criativa, bem como melhorar e aprimorar o seu aprendizado. Essa metodologia

pedagógica ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade. Tanto os jogos como as brincadeiras proporcionam, na Educação Infantil, desenvolvimento físico mental e intelectual. É notório que cada vez mais se precisa do lúdico no processo de alfabetização, pois ao separar o mundo infantil do adulto e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, observou-se a importância da criança que brinca, ela se torna um ser com mais competências e capacidades de realização.

Tendo em vista que para aprender a criança necessita de um ambiente pedagógico rico em estímulos e muita afetividade, o ato de brincar é uma realidade do dia a dia da criança, quando brinca, ela está praticando e exercitando a sua imaginação. A brincadeira permite que o educando relacione seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo até então desconhecido. Tanto os jogos como as brincadeiras ensinam regras, despertam a atenção, desenvolvem as características pessoais, sociais e culturais da criança e colaboram para a saúde mental, facilitando a socialização, comunicação e expressão das crianças.

A criança que brinca tem capacidade de compreender e entender as ações dos outros, consegue compreender o pensamento e a linguagem do outro. Pois a aprendizagem e o desenvolvimento da criança estão estritamente ligados, levando em consideração que as crianças se inter-relacionam umas com as outras e com o meio social no qual estão inseridas. Segundo Maluf (2007, p. 21), “É importante a criança brincar, pois ela se desenvolve permeada por relações cotidianas e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que o cerca”. O ato de brincar pode ser conduzido independentemente de tempo, espaço, ou de objetos, isso proporciona que a criança crie, recrie, invente e use sua imaginação, tornando o espaço escolar atrativo.

Pode-se perceber que ainda não é dado o real valor para a ludicidade, como uma metodologia importante, que deve fazer parte da base curricular. Muitas vezes a falta de conhecimento teórico dificulta para que o professor compreenda o lúdico como sendo um fator essencial ao desenvolvimento da criança como indivíduo. O lúdico deve se fazer presente em todos os momentos do processo pedagógico, pois torna o aprendizado mais dinâmico, utilizando-se de vários recursos disponibilizados na escola.

A prática da ludicidade no processo pedagógico nos anos iniciais pode se caracterizar como um elemento gerador de melhorias e adaptação ao processo didático-pedagógico, tendo em vista que uma de suas principais características é fornecer aprendizagem de uma forma satisfatória e agradável para os educandos. Portanto, a prática do lúdico promove a aprendizagem e proporciona o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança, ou seja, possibilita um desenvolvimento real, completo e agradável. Para que o lúdico auxilie na construção do conhecimento é necessário que o professor faça a mediação da atividade planejada por ele e estabeleça os objetivos para que a brincadeira tenha um caráter pedagógico, promovendo, dessa maneira, a interação social e o desenvolvimento intelectual.

O lúdico é importante para o crescimento das crianças, inclusive intelectualmente, pois as brincadeiras trazem consigo “um brincar comprometido com a qualidade de vida da criança” (Meyer, 2008, p. 22). O lúdico é considerado um meio de comunicação e por isso estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade, pois trabalha a imaginação e auxilia na aprendizagem significativa. O lúdico utilizado como metodologia é um instrumento a mais para os professores utilizarem na aprendizagem dos alunos, porém para que seja alcançado o objetivo dessa metodologia tão importante na aprendizagem, é necessário um equilíbrio entre em sua utilização na obtenção dos objetivos, ou seja, a aprendizagem significativa e de qualidade.

O ensino por meio das atividades lúdicas é significativo, pois a criança aprende brincando sem cobranças, através de regras que proporcionam conhecimento. Na educação da criança o processo de ensino é de suma importância, porque desenvolve a coordenação motora, a imaginação, a socialização e, conseqüentemente, a aprendizagem.

Do ponto de vista pedagógico, a ludicidade possui liberdade para trabalhar a expressão e a comunicação dos alunos, pois é uma metodologia menos rígida, por isso mais agradável para ‘aprender brincando’. Por meio dela o educando desenvolve sua capacidade de explorar, refletir, imaginar os conteúdos e adquirir o conhecimento necessário para uma aprendizagem significativa. O espaço para se utilizar o lúdico é de extrema importância e pode estar em qualquer lugar

agradável para o cotidiano da criança, seja na escola, em casa, nas praças, na rua, tudo que seja possível tornar a aprendizagem algo natural, pois dessa forma estará inserida no seu dia a dia.

Friedmann (1996, p. 41) considera que o lúdico permite uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo. Para o autor, é por meio do lúdico que se torna possível estabelecer um ensino-aprendizagem cooperativo e de interação, isso possibilita uma socialização que permitirá ao aluno se apropriar da vida em sociedade com excelência e plenitude.

As brincadeiras fazem parte da infância, é algo natural no processo educativo da criança e assim como o repertório linguístico, também é regional. As brincadeiras proporcionam muitos benefícios, pois desenvolvem a cooperação, as regras, o respeito ao próximo, as diferenças entre outros. Ao brincar a criança entra no mundo da imaginação e consegue realizar seus desejos e construir uma aprendizagem sem frustrações.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo, desde os mais remotos tempos. Por meio deles, não apenas as crianças, mas até os adultos desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um indivíduo capaz de enfrentar desafios e contribuir na construção de um mundo melhor. A ludicidade, desenvolvida a partir dos jogos e brincadeiras, permite que as crianças possam ir adquirindo experiências no decorrer de sua vida, assim como o adulto que desenvolve sua personalidade através da sua experiência vivida, a criança cresce e se aperfeiçoa por meio da criação e desenvolvimento das suas próprias brincadeiras e com o relacionamento desenvolvido com as demais crianças e adultos.

A contribuição dada pelos adultos é o reconhecimento da importância dos jogos e brincadeiras, assim como o ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem interferir na iniciativa da própria criança. No início, a criança está imersa apenas ao círculo representado pelos pais, mas aos poucos, ela passa a ampliar esse círculo, incluindo outros indivíduos que podem ser crianças e/ou adultos, sendo a brincadeira o meio natural para a criação e desenvolvimento de novos relacionamentos. A ludicidade pode proporcionar um estado de plenitude, ou seja, de estar pleno naquilo que se faz com prazer, pode estar presente em diferentes situações da vida. Almeida (2008, p. 18) diz que “O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”.

A utilização do lúdico na escola é um recurso muito importante para a busca da valorização e o desenvolvimento das relações, as atividades desenvolvidas devem possibilitar o resgate de valores já esquecidos, despertar as habilidades sociais e culturais e a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo a sociabilidade e a criatividade e, porque não, afirmar que a ludicidade contribui na aprendizagem e no conhecimento da criança, pois propicia verdadeiramente a criatividade, a interação social e o crescimento sadio por meio do relacionamento entre os diversos grupos e, ao mesmo tempo, desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social. Sobretudo, vale ressaltar que se deve resgatar o encantamento pela educação fazendo uso de novas metodologias, o que se torna cada vez mais imprescindível.

Por isso, os gestores e toda a comunidade escolar precisam ter a consciência da importância da educação por meio de metodologias inovadoras, na quais a ludicidade esteja presente. É em decorrência das crescentes mudanças que o mundo está sofrendo com o passar do tempo que se torna necessário assegurar o direito de brincar das crianças, é preciso propiciar um ambiente adequado e seguro para garantir esse direito e aprofundar o desenvolvimento da criança. A educação não pode se limitar ao simples repasse de informações ou ainda uma indicação de qual caminho o educando deve seguir, é, sobretudo, auxiliar os alunos a tomarem consciência de si mesmos, do outro e da sociedade em que vivem, podendo assim fazer uso da prática lúdica, principalmente através de jogos coletivos, pois esses favorecem a socialização da criança. O ambiente escolar de aprendizado da criança deve ser, portanto, um espaço especialmente criado para aprendizagem, rico em recursos, nesses ambientes, não podem faltar espaços para leitura, jogos de escrita e brincadeiras de faz de conta.

A utilização de jogos, brinquedos e de brincadeiras como meio educacional são um avanço para a educação. Sendo bem orientado, o jogo pode ser um excelente recurso para aprendizagem.

Entretanto, vale ressaltar que os educadores precisam conhecer e aceitar as diferenças que se fazem presentes do meio educacional, assim como as incertezas que existem. Devem, portanto, buscar compreender as contradições, o imprevisível e ir na busca de um pensamento mais amplo e diversificado, evitando os limites de um pensamento simplificador e fragmentado. Cada sociedade é responsável pela construção de um sistema pedagógico que se adapte às suas necessidades, às suas concepções de indivíduo e a vontade de preservá-las, bem como a propagação das relações de poder entre seus componentes.

O que se tem observado é que a sociedade passa por significativas mudanças no campo político e econômico, porém as instituições pedagógicas parecem querer permanecer sem modificações. Sendo assim, é indiscutível que nas propostas pedagógicas das escolas o desafio de qualidade seja parte integrante ao processo educacional, assim como a prática do aprender a aprender, que é o alicerce da educação: saber pensar, informa-se e refazer todo o dia a informação, questionar.

O docente, como sujeito participativo e produtivo, percebendo a necessidade de qualidade da educação, busca constantemente o conhecimento para se transformar e transformar o mundo a sua volta. Nada melhor para a formação de cidadania do que a presença do lúdico nos currículos escolares. Em uma educação na qual se busca a preparação para a vida, a afetividade deve ganhar destaque, pois se acredita que a interação afetiva auxilia na compreensão e transformação do ser.

É em meio a todo esse contexto que se encaixa a ludicidade, que pode ser percebida como uma necessidade do ser humano, em qualquer idade, não apenas como diversão na infância, a formação lúdica se baseia nas possibilidades de criatividade, no cultivo da sensibilidade e pela busca da afetividade. A busca de novos caminhos para a educação visa proporcionar a autonomia, o conhecimento, a socialização e, ao permitir a manifestação do imaginário infantil por meio de jogos e brincadeiras, beneficia o desenvolvimento integral da criança. Portanto, a ludicidade encontra um papel educativo na escolaridade das crianças, na pré-escola e nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Assim os educandos vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo na escola, que se constrói a partir das diferentes histórias vivenciadas e compartilhadas pelos mesmos, contando sempre com a importante participação dos pais, dos professores e de todos os que compõem a unidade escolar e todos que fazem parte do cotidiano da criança, a partir do que foi explicitado, pode-se, portanto, compreender que a ludicidade pressupõe uma aprendizagem social.

Considerações finais

De forma mais ampla, com vistas a investigar a possível contribuição da ludicidade no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é importante compreender que nessa etapa as crianças ainda se apropriam das brincadeiras como forma de elucidar o mundo que as cerca. Por meio das atividades lúdicas é possível ter acesso a uma aprendizagem muito mais significativa, que poderá proporcionar à criança a capacidade de desenvolver suas funções cognitivas, psicomotoras e sociais.

Para tanto, existe a necessidade de o professor buscar novas formas de trabalhar determinados conteúdos, de forma que a criança aprenda brincando e que esse aprender esteja vinculado ao seu meio social. Resultando na realização de um direito que caracteriza a etapa da infância, que é o direito de brincar. Nesse sentido, cita-se ainda os documentos legais, como a Declaração Universal dos Direitos da Criança, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e outros documentos nacionais e internacionais. Esses documentos deram a possibilidade de definir e orientar sobre a importância da brincadeira na infância como direito constitucional, isso não apenas como discussão no presente estudo, mas como forma de garantir a efetivação desse direito das infâncias na prática.

Além da relação íntima e intrínseca da pesquisadora (uma das autoras) com o tema, vislumbra-se, por meio da pesquisa acadêmica e científica, desmistificar aquele conhecimento do senso comum, de que a brincadeira ou o jogo é apenas uma forma de ocupar a criança, muitas vezes, sem ter um cunho pedagógico, uma intencionalidade, um aprendizado. Aliás, até a brincadeira sem

intencionalidade aparente, livre, tem intencionalidade e constitui uma importante ferramenta para os processos de ensino-aprendizagem. A intenção, então, era/é discutir de forma fundamentada, respaldada teoricamente, sobre isso.

Compreende-se que é necessário que o profissional tenha oportunidade de trabalhar com diferentes recursos, materiais e em momentos diversos com as crianças, em um ambiente que favoreça a expressão dessas atividades e formações, a fim de fundamentar e compreender todo esse processo. É no ato da brincadeira que a criança explora, constrói, reconhece e descobre. Nesse processo de troca de diversão e, ao mesmo tempo, aprendizagem, ela constitui e constrói o aprendizado com significado. As teorias estão aí para dar suporte para essas práticas lúdicas, de forma que possibilitem resultados satisfatórios.

Para tanto, o professor requer tempo para se envolver e estudar sobre o lúdico, sobre a sua inserção em suas práticas pedagógicas e a sua relação e contribuição com os processos de ensino e de aprendizagem. Diante das reflexões e resultados encontrados e construídos, a partir das literaturas específicas sobre o tema, entendeu-se que o lúdico atua como uma ponte entre o prazer e a aprendizagem. Na realidade, esse processo não se dá de forma mecânica, mas perpassa por toda uma teoria que a valoriza como uma ferramenta propulsora do aprendizado.

Referências

ALARCÃO, I. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

BRASIL. **Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 13 jul. 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/art266. Acesso em: 29 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa**: Ludicidade na sala de aula: ano 1: unidade 4. Brasília: MEC, SEB, 2012.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. et al. **O brincar e suas Teorias**. São Paulo. Pioneira. 1998.

LUCKESI, C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: Uma abordagem a partir da experiência interna. Educação e Ludicidade. Salvador: GEPEL; FAGED/UFBA, 2002.

LUCKESI, C. **Ludopedagogia**: partilhando uma experiência e uma proposta. In: LUCKESI, C. Educação e Ludicidade. Salvador: FAGED/UFBA, 2000.

MALUF, A. C. M. **Brincar**: prazer e aprendizado. 5. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2007.

MEYER, I. C. R. **Brincar e Viver**: Projetos em Educação Infantil. 4. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 10. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 14. ed. São Paulo: Ícone, 2016.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia pedagógica**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

Recebido em: 22 de janeiro de 2024
Aceito em: 15 de dezembro de 2024