

CENTRO UNIVERSITÁRIO MARIO PONTES JUCÁ – UMJ

Curso de Graduação em Pedagogia

Thainá Costa da Silva

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ESCOLA NA PERSPECTIVA DE
PROFESSORES ATUANTES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**MACEIÓ - AL
2023.1**

THAINÁ COSTA DA SILVA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ESCOLA NA PERSPECTIVA DE
PROFESSORES ATUANTES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo científico apresentado ao Centro Universitário Mario Pontes Jucá, como parte das exigências do Curso de Graduação de Pedagogia, para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia. Aprovado em: ___/___/___

Orientadora: Profª Maria Marinho da Silva

**MACEIÓ - AL
2023.1**

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ESCOLA NA PERSPECTIVA DE PROFESSORES ATUANTES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

*Prof^a Maria Marinho da Silva

**Thaina Costa da Silva

Resumo: Este estudo buscou compreender a importância do brincar na escola na perspectiva dos professores das séries iniciais do ensino fundamental, utilizando a metodologia de pesquisa bibliográfica. Apontou os elementos-chave do uso de atividades lúdicas na escola e fora dela. Além dos conteúdos escolares, as atividades de lazer são uma forma de os professores se comunicarem e se relacionarem com os alunos em sala de aula, tornando o aprendizado mais fácil e prazeroso. Em suma, a ludicidade e a brincadeira são elementos importantes de aprendizagem na vida social de uma criança. Os educadores devem criar estratégias, inovar métodos e dar sentido ao aprendizado e ao brincar. Todos os recursos que os educadores têm podem ajudá-los motivando o processo de ensino e aprendizagem, aumentando a criatividade, a sociabilidade e entregando resultados positivos que permitem o desenvolvimento de campo e a educação do aluno. A importância de encontrar tempo e espaço para a criança se colocar no mundo por meio de atividades autênticas e expressivas, incluindo a expressão corporal, os jogos e principalmente as artes lúdicas, mostram que a educação é parte integrante do processo de ensino e aprendizagem, e deve estar ligada à motivação e ao bem estar do aluno. Na verdade, os brinquedos, jogos e brincadeiras são um elemento específico do mundo infantil, e por isso estão ligados não só às crianças, mas também às brincadeiras e ao mundo do ambiente adulto. O jogo é uma prática educativa e uma ferramenta que contempla a realidade das crianças em casa a partir dos processos de interação familiar. Predominam as atividades que valorizam as brincadeiras tradicionais, passadas de pais para filhos e reforçadas pela escola. Mas, embora o jogo ocupe um lugar importante na educação do aluno, sabemos que essa qualidade de aprendizagem pode ser desenvolvida aumentando a escala do investimento público. A ludicidade é um recurso divertido e significativo que contribui para o processo de aprendizagem da criança. A ação lúdica permite que possibilidades sejam exploradas, descobertas, inventadas, destruídas e construídas. Por meio de jogos e brincadeiras, as crianças interagem entre si, desenvolvem suas habilidades, ampliam sua inteligência e aprendem de forma espontânea. Os jogos e brincadeiras são ferramentas educativas essenciais e importantes para o desenvolvimento infantil, pois desenvolvem as habilidades necessárias para o processo de leitura e escrita. Uma vez que o brincar ajuda a construir a aprendizagem, descreva brevemente como os jogos e as brincadeiras ajudam a construir a aprendizagem e o papel que os professores devem desempenhar quando se deparam com tal processo. Por fim, este trabalho foi escrito para compreender a importância do brincar para o desenvolvimento infantil. Dessa forma, o trabalho realizado de forma lúdica, com o passar do tempo, conquista seu espaço, sua importância, até mesmo sua necessidade, e geralmente se torna uma ação vital, e em todas as etapas pude compreender que se tornou um comportamento que existe na vida humana. Ao mesmo tempo em que o comportamento lúdico contribui para a construção da autonomia, também foi demonstrado que os jogos contribuem para o

desenvolvimento infantil, sendo necessária uma intervenção educativa nas escolas. Porque neste ambiente o objetivo é transmitir e absorver conhecimentos estruturados

Palavras-chave: Ludicidade. Educação fundamental. Docentes.

Abstract: This study aimed to understand the importance of play in school from the perspective of primary school teachers, using a bibliographic research methodology. It identified key elements of the use of playful activities in and outside of school. In addition to academic content, leisure activities are a way for teachers to communicate and connect with students in the classroom, making learning more manageable and enjoyable. In summary, playfulness and play are important elements of social learning in a child's life. Educators should create strategies, innovate methods, and give meaning to learning and play. All the resources educators have can help them motivate the teaching and learning process, increase creativity, social skills, and deliver positive results that allow for field development and student education. The importance of finding time and space for children to express themselves through authentic and expressive activities, including body expression, games, and particularly playful arts, shows that education is an integral part of the teaching and learning process and should be linked to motivation and student well-being. In fact, toys, games, and play are specific elements of the child's world, and therefore connected not only to children but also to play and the adult environment. Play is an educational practice and a tool that reflects the reality of children at home through family interaction processes. Activities that value traditional play passed down from parents to children and reinforced by school predominate. But, although play occupies an important place in student education, we know that this quality of learning can be developed by increasing public investment. Playfulness is a fun and meaningful resource that contributes to the child's learning process. Playful action allows possibilities to be explored, discovered, invented, destroyed, and built. Through games and play, children interact with each other, develop their skills, expand their intelligence, and learn spontaneously. Games and play are essential and important educational tools for child development, as they develop the skills necessary for the reading and writing process. Since play helps build learning, briefly describe how games and play help build learning and the role teachers should play when faced with such a process. Finally, this work was written to understand the importance of play for child development. In this way, the work carried out in a playful way, over time, conquers its space, its importance, even its necessity, and generally becomes a vital action, and in all stages, I was able to understand that it became a behavior that exists in human life. At the same time that playful behavior contributes to the construction of autonomy, it was also shown that games contribute to child development, requiring educational intervention in schools. Because in this environment the goal is to transmit and absorb structured knowledge.

Keywords: Playfulness. Elementary education. Teachers.

* *Professora orientadora. Mestra em Educação e Pedagoga pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, Pós-graduada em Psicopedagogia e Educação Especial pela FAVENE.

E-mail: mariamarinho2008@gmail.com

**Graduanda do Curso Superior em Pedagogia pelo Centro Universitário Mario Pontes Jucá - UMJ.

E-mail: thaynacosta1995@outlook.com

1 INTRODUÇÃO

A importância da ludicidade na educação infantil destaca as oportunidades e vantagens da criança em diferentes aspectos de seu desenvolvimento e potencializa seu crescimento, socialização e aprendizado por meio da variedade de atividades possibilitadas pela ludicidade.

Portanto, este trabalho promove a ludicidade na educação infantil por meio de jogos e brincadeiras de forma que possibilite o desenvolvimento da autonomia, coordenação motora, criatividade, afeto, socialização, interação com outras crianças e principalmente a diversão.

A ludicidade está associada a jogos, brincadeiras, interesses e prazeres que desenvolvem a criatividade e trazem felicidade aos alunos. Os profissionais da educação infantil devem usar a clareza como um meio de desenvolver as inúmeras habilidades de seus alunos, para que possam ensinar e aprender de maneira natural, divertida e, o mais importante, significativa.

Este trabalho foi escrito através de pesquisas que analisaram vários autores diferentes que nos permitiram compreender a importância do brincar no desenvolvimento infantil.

Reconhecer que as atividades de lazer visam, assim, trazer alegria e aprender por meio de brinquedos, ações e brincadeiras livres e divertidas, sem a necessidade de competição, normas ou regras entre os participantes. Tudo que você precisa é de motivação para alcançar seus objetivos.

São vários os motivos pelos quais brincamos porque sabemos que são muito importantes para o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social da criança. Por meio da brincadeira, a criança expressa os desejos e vontades que construiu ao longo da vida, e quanto mais a criança brinca, mais fácil é o seu desenvolvimento. Este trabalho tem como objetivo conceituar o brincar, mostrando sua relevância para o desenvolvimento infantil e demonstrando sua importância metodológica para dar mais significado ao ato parental.

A importância do jogo na educação infantil torna-se importante quando se trata de apoiar o desenvolvimento das crianças, a autoconsciência e a transmissão de conhecimentos uns aos outros. A ludicidade acompanha as crianças em todos os períodos e ciclos da vida, desde as primeiras linhas da educação infantil.

A elaboração desta pesquisa irá conscientizar educadores, pais e sociedade sobre como o brincar auxilia no processo ensino-aprendizagem e a importância do brincar no aprendizado das crianças. Agora é possível entender como eles distinguem a importância do Mas a brincadeira, de forma natural ou ordenada, desenvolve as funções educativas das crianças e permite que elas se envolvam com o mundo e com as pessoas ao seu redor.

2 A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Muito tem se discutido sobre a imposição do lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem pois as atividades lúdicas são de fundamental importância para a formação do ser humano, tanto no aspecto educacional e fisiológico como nos campos psicológicos e sociais.

Através delas o educador pode perceber no educando, traços de personalidade, comportamento individual e grupal, além do seu ritmo de desenvolvimento. Com o lúdico o educando tem a possibilidade de desenvolver sua criatividade, socialização, coordenação, memorização, vocabulário, entre outros pontos que se somam de forma positiva e satisfatória em benefício da aprendizagem.

O lúdico é caracterizado em toda ação ou momento que leve a criança a expor, fantasiar e libertar o que sente naquele determinado espaço de tempo. Sabendo que as brincadeiras podem acontecer por diferentes maneiras, mas com os mesmos objetivos é importante ressaltar a relevância dos jogos e das brincadeiras enquanto ferramentas facilitadoras no processo de ensino aprendizagem. Assim as atividades lúdicas se fazem presentes e acrescentam um ingrediente disponível no relacionamento entre as pessoas, permitindo que sua criatividade aflore.

O educador precisa reconhecer através do brincar, um meio de proporcionar o desenvolvimento integral da criança em situações naturais de aprendizagem assim Almeida (2014), ressalta que toda criança passa por um intenso processo de desenvolvimento mental e corporal, ao afirmar que neste desenvolvimento se expressa a própria natureza de evolução exigindo que a cada instante, uma nova função e a exploração de uma nova habilidade. Essas funções e essas novas habilidades, ao entrarem em ação, proporcionam a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A imprescindível

“linguagem” dessa atividade é o brincar, é o jogar. Portanto, a brincadeira infantil está muito mais relacionada a estímulos internos que a contingências exteriores. Desta maneira, entende-se que toda criança passa por um processo de evolução desde o seu nascimento precisa ser estimulada desde então, para assim desenvolver suas capacidades físicas e intelectuais.

De acordo com Piaget (1999), na idade infantil, a criança começa a pensar inteligentemente com certa lógica, começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nesta fase os jogos transformam-se em construções adaptadas solicitando sempre o trabalho efetivo e interativo no desenvolvimento de aprendizagem que inicia com a organização do efetuado conhecimento. Neste sentido, o jogo procura desenvolver o raciocínio lógico através de atividades que proporcionem. Resolução rápida do problema e assim, auxiliar a criança a constituir seus pensamentos e ideias a fim de fazer novas descobertas.

2.1. O conceito e legislação da ludicidade na história da educação.

O termo lúdico descende do latim *Ludus*, que se entende na palavra brincar. O brincar esteve vigente em todas as épocas da humanidade, independentemente de sua classe social ou cultural, mantendo-se assim até hoje. Segundo Teixeira (2012), “desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, todos tiveram e ainda tem seus instrumentos de brincar, em qualquer país, rico ou pobre, próximo ou distante no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica”. No momento atual, quando se fala em lúdico é admirável que as pessoas o relacionem com o ato de brincar ou em um período de prazer que ative a imaginação da criança. Contudo a diversidade de culturas no decorrer das épocas mostra a dificuldade em preferir o lúdico, já que sua definição está relacionada com a cultura e o contexto histórico que se predomina entre as épocas. Por esse motivo é necessário entender o seu contexto histórico e a sua caracterização ao longo da história.

O período da pré-história é marcado pelo surgimento do homem na terra e pelo surgimento da escrita então o homem se expressava através das pinturas rupestres, dos desenhos e dos símbolos nas cavernas. A partir da análise desses desenhos e símbolos encontrados nesse período, já se podia notar a manifestação lúdica na vida do ser humano. De acordo com Huizinga (2014), “nas sociedades

primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça assumiam muitas vezes as formas lúdicas”.

Na Grécia Antiga, Platão (1998), acreditava que o esporte favorecia a construção do caráter e da identidade da criança, assim destaca que o ensino nas séries iniciais precisa partir de jogos educativos praticados por ambos os sexos. Então, o ensino começa a ser introduzido de forma lúdica, através de momentos prazerosos que internalizassem as experiências de vida das crianças.

Compreende-se que a ligação do lúdico com a educação ocorre desde a antiguidade assim, Platão (1998), ressalta a importância do jogo para a educação enfatizando que brincando, aprenderá o futuro construtor, a medir e a usar a trena; o guerreiro a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gastos das crianças da direção que, lhes permita alcançar a meta a que destinarem. A educação sensorial surge nesse período, determinando a importância, dos jogos didáticos nas mais diferentes áreas de ensino. De acordo com Vial (1981), na antiguidade, para o ensino de crianças, utilizavam-se dados bem como doces e guloseimas em forma de letra e números. A importância da educação sensorial nesse período determinou, portanto, o uso dos jogos didáticos por professores das mais diferentes áreas como filosofia matemática, linguagem e outras.

A educação teve um grande avanço após as reformulações e a proclamação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional LDB/1996, e a divulgação das Diretrizes Curriculares Nacionais DCN. Esses fatores fizeram com que a educação fosse pensada e discutida sob um novo olhar, momento esse primordial para a revolução da educação no Brasil.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI, implementadas pela Resolução CNE/CEB 5/2009, publicada em 17 de dezembro de 2009 – em seu artigo 9º, estabelecem as interações e as brincadeiras como eixos norteadores das práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil.

Percebe-se que a comunicação e o brincar são eixos importantes para a educação infantil, portanto o educador precisa cumprir as exigências legais possibilitando as crianças a aprendizagem lúdica e desafiadora.

2.2 A organização do espaço lúdico

Estudar a ludicidade pode parecer uma tarefa simples a princípio. Talvez porque a maioria da população que se dedica a esse pensamento o veja simplesmente como diversão e entretenimento ou como uma atividade banal que não traz nenhum benefício na produção material desta sociedade.

As atividades lúdicas não têm caráter propedêutico sério, ou seja, preparação para a vida adulta, pois sabe-se que a infância tem vida própria.

Conceituar ludicidade é difícil por causa de suas várias interpretações de diferentes fontes. É comum associar isso à manifestação da infância. Costumam vê-lo como uma estratégia utilitária que cumpre o princípio do fazer, como "jogos". No entanto, pesquisas recentes têm fornecido suporte para a identificação desse fenômeno, que poderia ser chamado de "uma situação de poder da condição humana que desafia qualquer interpretação adequada inerente à razão instrumental". Vale ressaltar que a inteligência não se limita a um jogo ou brincadeira, significa um espaço mais amplo, uma participação mais profunda do sujeito, um encontro consigo mesmo.

Segundo Luckesi (2000), a atividade lúdica propicia a "plenitude da experiência", quando nos rendemos a ela, estamos totalmente engajados, estamos completos, estamos cheios, somos flexíveis, estamos felizes, estamos saudáveis. Brincar, jogar, agir de forma lúdica exige total entrega da pessoa, do corpo e da mente ao mesmo tempo. O referido autor acredita que a ludicidade é todo o estado do sujeito comportando-se ou vivenciando situações lúdicas, que acalma as tensões nervosas, possibilita uma experiência completa, cria fisicamente um campo de reconhecimento de que isso é possível. Assim se entende que a ludicidade é uma atividade vivida e experimentada, que não se pode ver em palavras, mas se compreende aproveitando-se dela. As práticas lúdicas são representadas pela imaginação e sonhos construídos em um labirinto tecido a partir de materiais simbólicos.

Huizinga (1996), sugere o termo *homo ludens* para enfatizar que a ludicidade é uma das necessidades básicas do ser humano, significando que a experiência lúdica é importante independentemente da idade. No entanto, as exigências e mudanças das sociedades modernas afastam gradativamente as

pessoas das atividades lúdicas e criam formas estereotipadas de lazer oferecidas pela televisão e pelo computador, que as colocam em uma posição passiva, solitária, estranha, repetitiva e inexpressiva.

Segundo os RCNs (1998), “brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da autonomia”. A imaginação é desenvolvida pelo fato de a criança poder se comunicar com gestos, sons e depois desempenhar um determinado papel na brincadeira. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver habilidades importantes como atenção, imitação, memória, imaginação. Algumas habilidades de socialização também são desenvolvidas por meio da comunicação e do uso e experimentação de regras e papéis sociais.

Atualmente, o brincar em muitas escolas está longe de ser uma proposta pedagógica, onde o brincar é o eixo do trabalho infantil. As brincadeiras devem estar presentes na vida das crianças em todos os momentos. Brincar não é apenas para crianças pequenas, a escola comete o erro de apoiar sua atividade dividindo o mundo em lados opostos. De um lado, os jogos, os sonhos, a fantasia e, do outro, o mundo sério do trabalho e do estudo. A capacidade de brincar abre oportunidades para entender os mistérios que os cercam. Você pode trabalhar muito com jogos e brincadeiras, contar, ouvir, contar, dramatizar, brincar com as regras, desenhar são entre outras ótimas ferramentas de aprendizado. Para Santos (1997), “brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver”.

Segundo Emerique (2004), “a educação lúdica vem da ludicidade, sendo considerada uma via de aprendizagem ocorrida de forma múltipla”. O brincar é interessante para o aluno porque aguça sua curiosidade e as descobertas resultantes. O autor aponta ainda que tanto a escola quanto a família devem ser vistas como espaços propícios ao lúdico, pois o lúdico pode ser o ponto de partida de qualquer situação sociocultural.

2.3 Tipos de ferramentas lúdicas que contribuem no processo de aprendizagem

As atividades lúdicas desenvolvem na criança várias habilidades como a atenção, memorização, imaginação, isto significa que todos os entendimentos básicos necessários para os processos de formação da aprendizagem são

constituídos em recursos pedagógicos eficaz que permite à criança uma evolução cognitiva, social, ética e cultural adequada.

a educação como direito de todos, sendo constituído em inúmeras leis e diferentes países. Em face de assinalada formalização surgiram educadores que passaram a analisar minuciosamente os processos de ensino e aprendizagem. Entre os maiores pesquisadores da temática ganharam maior destaque os conceitos de Piaget (1896-1980) e Vygotsky (1896-1934). Jean William Fritz Piaget criou um domínio de investigação que cognominou epistemologia genética, ou seja, uma teoria do

Piaget como biólogo, psicólogo e epistemólogo, entendia que o pensamento atravessa quatro fases, desde o nascimento até o começo da adolescência, momento no qual a capacidade plena é alcançada. A grande contribuição de Jean Piaget foi estudar o raciocínio lógico-matemático, que atualmente é considerado fundamental na escola, mas que muitas vezes não pode ser ensinado, pois depende de uma estrutura de conhecimento da criança.

Em seus estudos Vygotsky defendia a utilização da atividade lúdica na Educação, já que o psicólogo é o pensador que traz essa modalidade para o campo educacional. Na concepção do proponente da Psicologia cultural-histórica, os jogos e as brincadeiras integram a história da humanidade como forma de subsistência (Vygotsky, 2011).

Para Jean Jacques Rousseau (1712-1778) a criança apresenta seu modo de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprios, evidenciou que não se aprende nada senão por meio de uma conquista ativa. “Não deis a vosso aluno nenhuma espécie de lição verbal: só da experiência ele deve receber” (Coura, 2005, p. 10).

Podemos assim observar e refletir que a criança aprende mais facilmente com a concretização de experiências, contribuindo expressivamente no desenvolvimento de seus conhecimentos e vivências de uma forma descontraída, onde a vivência do seu cotidiano poderá ser uma divertida aprendizagem

A inclusão de elementos lúdicos no processo educativo pode se mostrar extremamente benéfico, pois permite uma interação entre professores e alunos na construção de conhecimentos e na socialização

A Educação Lúdica vai além da simples motivação lúdica, ela motiva e influencia no processo de desenvolvimento intelectual do aluno, pois oferece a criatividade e a alegria de aprender. Assim, a ludicidade é uma excelente

oportunidade para alcançar uma aprendizagem significativa, pois considerando que toda criança gosta de brincar, a importância de uma atividade lúdica, para “prender” a atenção, para continuar aprendendo de forma legal e segura.

3 A IMPORTÂNCIA DA ESCOLA ENQUANTO ESPAÇO LÚDICO

A missão da escola é formar as crianças para que possam viver em sociedade e formar cidadãos críticos conscientes de seus direitos e responsabilidades de forma lúdica no contexto da sala de aula, durante o qual o aluno assimila melhor os conteúdos e compara vida e escola.

As atividades lúdicas trazem emoções diferentes para a rotina escolar, por exemplo, a curiosidade do aluno por algo novo, diferente, o que lhe dá alegria ao realizar as atividades, pois é dinâmico e a rotina do ambiente escolar é quebrada.

Desta forma, o aluno torna-se mais engajado e ativo e vale lembrar que as atividades e jogos praticadas no ambiente escolar não são jogos quaisquer, mas possuem um objetivo, uma meta a ser alcançada.

As causas para algumas escolas terem dificuldades em trabalhar o lúdico pode ser a falta de recursos, porém Cunha (2007, p.33) “Objetos, sons, movimentos, espaços, núcleos, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que estes recursos funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a”. Todos os recursos são válidos para estimular uma brincadeira.

Figura 1: Tinta guache e elástico



Fonte: <https://www.tempojunto.com/>

Fantasia, tecidos, chapéus, sapatos, fitas, tintas, pregos e martelos, quanto maior a variedade de materiais para subsidiar a criatividade e a vontade de inventar, melhor. O valor de um para uma criança pode ser um brinquedo médio pela intensidade do desafio que ele representa para ela.

Ao implementar seu conteúdo, a escola pode e deve utilizar jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade como ferramentas pedagógicas para promover a construção do conhecimento de forma prazerosa, inspiradora e criativa. É importante que a escola valorize as experiências e vantagens oferecidas pelo brincar, graças à versátil e extensa troca de experiências.

A ideia de que brincar não é produtivo contraria a diversidade de contribuições teóricas para brincar. Nas últimas décadas, o assunto tem ganhado destaque; e vários autores defendem que o brincar é uma ferramenta produtiva em sala de aula.

Kishimoto (2001, p.28) explica a origem dessa visão pejorativa da brincadeira. Durante a Idade Média o jogo foi associado aos jogos de azar, por isso considerado como "não-sério". E, apenas no Renascimento o jogo veiculado para

divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de História, Geografia e outros. Segundo o autor:

O Renascimento vê uma brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender como infantis, o jogo infantil torna-se adequado para necessidades de aprendizagem dos conteúdos escolares. (KISHIMOTO, 2001, pág. 28).

De acordo com Almeida (1998, p.19), Platão afirmava que os primeiros anos da criança foram realizados com jogos educativos Almeida Pestalozzi (1746-1827) afirmava que a escola é uma sociedade verdadeira, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças; e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação. Froebel (1782-1852) dizia que o grande educador faz o jogo uma arte, um instrumento admirável para promover a educação para as crianças.

Rizzo (2001, p.40) diz o seguinte a respeito: "[...] A atividade lúdica pode ser, portanto, um recurso eficiente para o educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual. " Assim compreender que a criança pode compreender o que é lúdico, como ferramenta de auxílio no processo de aprendizagem, pode ser utilizado a partir de um ensino de aprendizagem bem entendido e elaborado, que proporciona o afetivo da criança, de alcançar bons resultados no que diz respeito a aprendizagem.

Compreendendo a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de proteger e valorizar o lúdico dentro do espaço escolar. Visto que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender.

3.1 Como incluir a ludicidade no âmbito escolar

Embora muitos estudiosos da área pesquisem acerca da importância da ludicidade no trabalho escolar, o tema ainda é debatido, pois alguns especialistas não entendem como as atividades lúdicas se relacionam com o desenvolvimento humano.

No ambiente escolar, as atividades lúdicas funcionam como contexto de autonomia e segurança para a construção e aquisição de conhecimentos e

participação sociais, e é um trabalho interdisciplinar, sem contexto de construção integradora do ser humano. A escola é um local importante para o desenvolvimento humano, a frequência é uma atividade essencial, um direito inerente a todo ser humano e ampara pela lei. Segundo o Instituto de Estudos Avançados da Educação (2010, s/p), A educação é um direito de todas as pessoas e é dever do Estado e da família garantir que essa oportunidade seja disponibilizada. As escolas são essenciais para garantir o desenvolvimento humano, pois são o lugar onde são abordadas temáticas como o brincar e o trabalho. Para muitas crianças, a escola pode ser o único lugar onde têm espaço para brincar e, portanto, a escola é um espaço de convivência e promoção da infância.

Na escola, o brincar desempenha um papel importante no contexto de interação, desenvolvimento e aquisição de conhecimentos nas diferentes etapas da educação. Principalmente visto através da atividade física, agora, as maiores são as atividades recreativas e como elas são o desempenho de uma criança. É muito possível trazer jogos lúdicos para fora da sala de aula. Esse tipo de atividade é interessante e pode se transformar em momentos divertidos em família que fortalecem os laços de toda a família.

É importante ressaltar que a motivação dos educadores escolares para a realização de atividades lúdicas é fundamental para que os alunos participem ativamente da criação do brincar nas práticas educativas escolares. No entanto, esse processo deve ser visto não apenas como relaxamento, mas como um meio de desenvolver a consolidação do pensamento lógico cognitivo e social de forma espontânea e prazerosa para a criança.

Existem várias maneiras de usar o lúdico para motivar atividades educacionais. Portanto, selecionar atividades adequadas ao nível de desenvolvimento e faixa etária de cada grupo, é fundamental para o retorno satisfatório das crianças em relação as atividades planejadas no sentido de que o estabelecimento de metas seja alcançado.

4 LUDICIDADE E ENSINO FUNDAMENTAL

Os aspectos históricos do lúdico na educação segundo Dias (2013), são alterações constituídas em meio a todas as interações intrínsecas e extrínsecas

associadas ao aprendizado na Primeira Fase do Ensino Fundamental, utilizando para tanto as brincadeiras lúdicas, bem como a concepção de atitudes sociais como o respeito mútuo, a relação social, a colaboração em prol da construção do conhecimento e que instigam suas relações sociais, físicas, psicomotoras, afetivas e cognitivas. Brincadeiras e valores humanos.

Figura 2: Brincadeiras e valores humanos.



Fonte: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/sugestoes-pais-professores/brincadeiras-valores-humanos.htm>

Assim, ao apoiar o lúdico na interação com os jogos, a criança ajuda. Moldar seus conceitos, atitudes, opiniões, invenções, inovações, aprendizagem e educação em um processo colaborativo, assim como sua própria personalidade e caráter.

Sob a influência do meio em que vive, o indivíduo não só desenvolve o que há em seu ser numa relação de causa e efeito, mas também absorve o que lhe é externo. As crianças vivem em um mundo de experiências constantes, com mudanças ocorrendo entre seu eu presente e seu eu futuro. A brincadeira em sala

de aula é uma parte importante da socialização, observando comportamentos e valores.

Segundo Antunes (2000), o processo de aprendizagem ocorre “pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento que deve sempre partir do aluno”. Ou seja, o pesquisador científico entende que a aprendizagem do educando como atividades distintas depende dele mesmo, mas requer, a ajuda do professor no papel de mediador de seu conhecimento educacional.

A criança brinca para se divertir, porque é agradável, atraente e interessante, do ponto de vista dos adultos e das escolas, os jogos e as brincadeiras dão à criança a oportunidade de aprender sobre si mesma, os objetos e sobre as pessoas a eles associadas.

É importante lembrar que é preciso ter cuidado ao utilizar a educação lúdica, uma vez que as atividades lúdicas podem se transformar em "lições", onde a criança não tem liberdade para escolher o que aprender, mas sim segue objetivos pré-estabelecidos pela escola, como por exemplo, a repetição de exercícios de coordenação visual-motora-auditiva através de brinquedos, figuras reproduzidas e músicas rítmicas.

Uma sugestão lúdica é estimular a alfabetização que é importante na prática educativa, o lúdico promove o desempenho escolar além do conhecimento, verbal, pensamento e significado. Por meio da brincadeira, a criança pode recriar situações e assim ter a oportunidade de exercitar sua capacidade de mudar o sentido e a ordem das coisas.

4.1 O papel do professor no processo lúdico nos anos iniciais

Acabar com o tradicionalismo é permitir que as crianças se tornem participantes e criadoras de sua própria aprendizagem. A presença de jogos torna a prática educativa mais prazerosa, pois o professor se aproxima do mundo da criança e pode observá-lo melhor. Para isso, devemos saber de onde vem a criança, como pensa, seus valores, sua história de vida. Para criar situações de aprendizagem significativa, os educadores precisam não apenas de conhecimento teórico sobre os níveis de desenvolvimento das crianças, mas também da experiência prática das oportunidades de exploração que os jogos podem oferecer.

Os educadores têm um papel fundamental no desenvolvimento de atividades lúdicas em sala de aula. Acreditamos que essas atividades são essenciais. Essas atividades devem ensiná-los a aprender a competir de forma saudável e a entender que ganhar e perder são as possibilidades do jogo.

Ao utilizar os jogos como uma estratégia didática e não como meramente uma distração o educador contribui para que o aluno tenha a oportunidade de ter uma aprendizagem significativa, contribuindo para a formação de atitudes sociais tais como o respeito, cooperação, obediência de regras que são essenciais para um bom convívio em sociedade.

Portanto, bons professores se esforçam para ser amigáveis e atenciosos com seus alunos. Na educação infantil,

crianças verbalizam muito do que estão sentindo e vivenciando no momento, e como esses momentos podem ser utilizados para facilitar a socialização, cabe ao professor saber trabalhar de acordo com seus conhecimentos e com base em suas experiências.

4.2 O lúdico no processo de desenvolvimento cognitivo e motor

A ludicidade é uma fonte inesgotável de métodos que podem ser aplicados em sala de aula, onde os alunos desenvolvem suas próprias ideias e sentimentos por conta própria, adquirem conhecimento e desenvolvem atitudes críticas, criativas, autônomas e solidárias. Segundo Gallahue (2001), o desenvolvimento motor é uma contínua alteração do comportamento ao longo do ciclo da vida, realizando pela interação entre as necessidades da tarefa, as necessidades biológicas do indivíduo e as condições do ambiente. O desenvolvimento motor tem como significado o movimento humano no processo de desenvolvimento e aprendizado, do nascimento até a morte, crescente em todos os aspectos: físico, mental e social, “cada momento da vida é uma continuação do momento anterior, embora modificado” (VIEIRA, 2009, p. 23)

Os indivíduos criam movimentos que seguem as demandas de tarefas executadas em um determinado ambiente. A capacidade de um indivíduo atender às demandas da tarefa por meio da interação com o ambiente, é o que determina a capacidade funcional do indivíduo. O desenvolvimento motor é entendido como uma

série de mudanças no comportamento motor que passam por processos de adaptação, maturação, crescimento e aprendizagem.

Friedmann (1992) aponta que “as interações sociais que a criança estabelece no decorrer da atividade lúdica são fundamentais para o seu desenvolvimento. Durante essas trocas, a criança tem oportunidade de assumir diversos papéis e colocar-se no lugar do outro”

A ludicidade permite à criança experimentar diferentes situações e aprender com elas. Ao realizar atividades lúdicas, a criança pode praticar habilidades sociais, como a comunicação e a negociação, que serão importantes para seu desenvolvimento futuro. Além disso, a ludicidade também promove a criatividade e a imaginação, habilidades fundamentais para a aprendizagem e o desenvolvimento intelectual.

As atividades lúdicas também são uma oportunidade para a criança aprender a lidar com as emoções. A criança pode experimentar e aprender a lidar com as emoções como a alegria, a tristeza e a raiva, o que ajudará a desenvolver sua inteligência emocional.

4.3 Aprendizagem lúdica nos anos iniciais do ensino fundamental

A brincadeira evoca incontáveis sentidos nas crianças, incluindo representações, imitações da vida cotidiana e situações pessoais e sociais previamente vivenciadas. Em suma, o jogo promove novas experiências que criam uma aprendizagem divertida. Para Cunha, (1994, p.67): “Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades”. Aprender traz grande alegria para as crianças. Aprender é uma parte muito importante da sua vida. Para eles brincar é aprender e aprender é brincar.

Usar o jogo como uma ferramenta que contribui para o desenvolvimento da aprendizagem infantil, também contribui para a aceitação das crianças no ambiente novo e desconhecido.

A educação infantil e as brincadeiras que as crianças vivenciam na infância são fundamentais para o desenvolvimento das habilidades dentro e fora da escola e para a formação de seres sociais que se integram a comunidade em que vivem, na prática, os jogos devem ser desenvolvidos sob a organização e supervisão de adultos e propostos para fins educativos.

Teixeira e Volpini (2014), enfatizam que “ ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimentam”.

A ludicidade é fundamental para uma progressão de aprendizagem suave e para o desenvolvimento geral da criança, uma vez que desempenha um papel no apoio ao desenvolvimento cognitivo e motor infantil, bem como jogos lúdicos que permitem o desenvolvimento sensorial e emocional. para Teixeira e Volpini (2014), “O lúdico é considerado prazeroso devido a sua capacidade de observar a criança de forma única, intensa e total possibilitando demonstrar sua personalidade e conhecer melhor a si mesmo”.

Valorizar o brincar pressupõe reconhecer a importância da fantasia, das interações entre os pares e da inventividade infantil para a construção da cultura lúdica que elas estabelecem entre si, com os adultos e com sua realidade. (BARBOSA, CAMARGO E MELLO, 2020, p. 1).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Brasil (2017), defende a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças.

Segundo Malaquias (2013), o impulso de brincar é naturalmente característica da criança. É válida, no entanto, que essa vontade seja articulada com a aprendizagem, assim se torna prazerosa, ampla e intensa.

Independentemente da idade cronológica, a ludicidade está presente ao longo de toda a vida do indivíduo. Porém, não deve ser restrito apenas a diversão, mas sim aos momentos de desenvolvimento criativo, à interação social, domínio linguístico, cognitivo, motor e afetivo (IAVORSKI, 2008).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da brincadeira, além de acumular potencialidades e conhecimentos, a criança desenvolve a linguagem verbal, a atenção, o raciocínio e as habilidades de processamento, assim como a imaginação, a espontaneidade, o pensamento mental, a atenção e a criatividade. Por meio da brincadeira os educadores captam e identificam algumas características das crianças. Estudo conclui que a utilização de jogos e atividades de lazer em todo o ambiente escolar é de fundamental importância nos processos de ensino e aprendizagem das crianças.

Por ser dinâmica, a educação lúdica é inerentemente democrática. Parte do mais alto espírito da prática ética, contribuindo e influenciando a educação de crianças e jovens, possibilitando seu desenvolvimento saudável e prosperidade duradoura, é comprometida em investir na produção séria de conhecimento.

As atividades lúdicas auxiliam no aprendizado porque desenvolvem a linguagem oral, a atenção, o raciocínio e as habilidades de processamento, ao mesmo tempo em que desenvolvem a imaginação e a criatividade. Quando as crianças percebem que há sistematização nas sugestões de atividades dinâmicas e lúdicas, as brincadeiras ficam mais interessantes, a concentração do aluno aumenta, o conteúdo fica mais fácil e natural, e o aprendizado na educação infantil torna-se mais significativo e prazeroso e absorvido.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Teoria e Prática em Psicomotricidade:** jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. 4.ed. Rio de Janeiro: Wak., 2014. 158 p.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica.** São Paulo: Loyola, 1994.

ALMEIDA, P.N. 1998. **Educação lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos. 9.ed. São Paulo: Loyola. 295p.

ANTUNES, Celso. **A teoria das Inteligências Libertadoras.** 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães, CAMARGO, Maria Cecília da Silva, e MELLO- **A complexidade do brincar na educação infantil:** reflexões sobre as brincadeiras lúdico-agressivas. Colégio Pedro II, Rio de Janeiro-RJ, Brasil. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria- RS, Brasil. Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória-ES, Brasil. J. Phys. Educ.v. 31, e3156, 2020.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a educação infantil.** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC.** A Educação infantil no contexto da Educação Básica. Dezembro de 2017.

COURA, Aline Sarmiento. **Princípios fundamentais da educação em Rousseau.** In: Il colóquio Rousseau: origens, 2005.

CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar.** Aquariana, 2007.

CUNHA, N. H. S. (1994). **Brinquedoteca um mergulho no brincar.** 2.ed.. São Paulo: Maltese.

DIAS, Elaine. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil** *Revista Educação e Linguagem*. Vol. 7, n^o 1 (2013) Disponível: <http://www.ice.edu.br/TNX/storage/webdisco/2013/12/09/outros/2774a576f536917a99a29a6ec671de86.pdf>. Acesso em 28 de março de 2017.

EMERIQUE, Paulo Sérgio. **Aprender e ensinar por meio do lúdico.** In: SCHWARTZ, Gisele Maria. *Dinâmica lúdica: novos olhares.* São Paulo: Mandel, 2004.

FRIEDMANN, A. **A evolução do brincar.** In: Friedmann A. et al. *O direito de brincar: a brinquedoteca.* São Paulo: Scritta/ABRINQ; 1992.p.23-31.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos.**São Paulo: Phorte, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 8.ed. Tradução de São Paulo: Perspectiva, 2014. 256 p

IAVORSKI, J.; **A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas.** Efdeportes.com, Buenos Aires, abr. 2008.

KISHIMOTO, T.M. (Org.). 2001. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 5. ed. São Paulo: Cortez. 183 p.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil.** São Paulo: FEUSP, 1996.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LUCKESI, Cipriano C. **Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma Proposta Pedagógica a partir da Biossíntese.** Ludopedagogia, Salvador, BA: UFBA/FACED/PPGE, v. 1, p. 9-42, 2000.

MALAQUIAS, M.; **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** 2013.

PLATÃO. apud. SILVEIRA, Maria Joanete Martins da. **O Ensino e o Lúdico.** Santa Maria: Multiprees, 1998. p. 41.

PIAGET, Jean; BARBEL, Inhelder. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil., 1999, p. 51.

RIVERO, Andréa Simões, ROCHA, Eloísa Acires Candal- **O brincar e a constituição social das crianças em um contexto de educação infantil**. UFFS – UFSC/UNOESC, 2017.

RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola**. Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 2001.

SANTOS, Marli, dos Pires, Santa (org.) **Brinquedoteca, o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 1997.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. 2.ed. RJ: Wak, 2012.

TEIXEIRA, Héliça Carla; VOLPINI, Maria Neli. A importância do brincar no contexto da educação infantil: creche e pré-escola. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, São Paulo: p. 76-88, 2014. Disponível em: <http://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/31/04042014074001.pdf>. Acesso em: 02mar.2020.

VIAL, Jean, 1981. apud. TEIXEIRA, Sirlândia. **Jogos, Brinquedos, Brincadeira e Brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak,2010. p. 26.

VIEIRA, Martha Bezerra. **Uma Expressão de corporeidade na educação Infantil**. Rio de Janeiro: Shape, 2009.

VIOLADA, Rosiane. **Brincadeiras e jogos na educação infantil**. 2011. Disponível em:

[www.jornaldaeducacao.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=1520#myGallery1-picture\(15\)](http://www.jornaldaeducacao.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=1520#myGallery1-picture(15)). Acesso em: 02 mar. 2020.

VYGOTSKY, L. S. 2011. **A formação social de mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus que sempre me deu força de vontade e coragem para superar os desafios. Agradeço a minha vó Cícera, que já se foi, mas continua sendo minha maior inspiração. E a toda minha família juntamente com meu noivo que foi a pessoa que sempre me fez acreditar no meu potencial e nunca me deixou desistir. Também gostaria de agradecer a todos os professores da instituição que contribuíram com todo o conhecimento adquirido durante meus estudos.