

A CONCEPÇÃO DO LÚDICO SOB A ÓTICA DOS TEÓRICOS EDUCACIONAIS E SUA RELAÇÃO COM A CONTEMPORANEIDADE

Resumo: O processo de ensino e aprendizagem nos últimos anos vem passando por mudanças significativas. Dentre tais mudanças tem-se a inserção da atividade lúdica já na Educação Infantil, primeira etapa da educação básica. Esta é considerada uma etapa essencial para a formação da criança pois é neste contexto de sala de aula que ela fora do seu convívio familiar começa a ter as suas primeiras experiências. O presente trabalho surgiu a partir de inquietações oriundas nas leituras das obras de Comenius, Locke e Froebel bem como, de reflexões e provocações e tem como objetivo identificar as contribuições desses intelectuais para a Educação Infantil e a prática pedagógica do professor. Trata-se de uma pesquisa de caráter bibliográfico com abordagem qualitativa. Considera-se que o uso da ludicidade é fundamental para o desenvolvimento integral da criança e que os professores precisam levar em consideração as experiências que as crianças têm, trazendo-as para a sala de aula.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Aprendizagem. Metodologias Inovadoras.

Abstract: The teaching and learning process in recent years has undergone significant changes. Among these changes is the inclusion of recreational activities in Early Childhood Education, the first stage of basic education. This is considered an essential stage in the child's education as it is in this classroom context that they begin to have their first experiences outside of their family life. The present work arose from concerns arising from reading the works of Comenius, Locke and Froebel as well as reflections and provocations and aims to identify the contributions of these intellectuals to Early Childhood Education and the teacher's pedagogical practice. This is a bibliographical research with a qualitative approach. It is considered that the use of playfulness is fundamental for the integral development of the child and that teachers need to take into account the experiences that children have, bringing them to the classroom.

Keywords: Child education. Playfulness. Learning. Innovative Methodologies.

Alessandra Conceição Monteiro
Alves¹

Damião Michael Rodrigues de
Lima²

Luiz Claudio Correia dos Santos³

1 Mestre em Educação, pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Grupo de Pesquisa "Formação de Professores e tecnologias da Informação e Comunicação" - FOPTIC / UFS e Grupo de Estudos e pesquisa em Comunicação, Educação e Sociedade- GECES. E-mail: alvesalessandraedu@gmail.com.

2 Mestre em Distúrbios do Desenvolvimento, pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM). Grupo Interdisciplinar de Pesquisa em Ensino e Aprendizagem (GIPEA). E-mail: michael.lima@ifce.edu.br.

3 Mestre em Educação pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Grupo de Pesquisa "Formação de Professores e tecnologias da Informação e Comunicação" - FOPTIC / UFS. E-mail: admpedagogialettras@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A educação é um direito de todos e é dever do estado, família e sociedade garantir que ele seja assegurado a todas as pessoas a partir da Educação Infantil, primeira etapa da educação básica (Brasil, 1988). Nessa fase são atendidas crianças de 0 a 5 anos de idade que

terão o seu

primeiro contato com pessoas fora do convívio familiar. É preciso muito cuidado e atenção pois nesta fase as crianças estão descobrindo o novo e desenvolvendo habilidades sejam elas físicas, motoras, cognitivas, sociais e emocionais.

A proposta pedagógica para o trabalho com a Educação Infantil deve estar voltada para

a prática da ludicidade, pois é por meio de jogos e brincadeiras que as crianças desenvolvem competências, habilidades e aprendem de forma prazerosa a conviver em sociedade com outras crianças respeitando as regras e limites, propiciando às mesmas explorar o meio que as cerca, expressar sentimentos, se conhecerem.

É importante destacar que na educação de uma forma geral são utilizadas diversas metodologias, dentre elas, as transformadoras. Essas metodologias referem-se ao avanço das várias maneiras de contribuir para a aprendizagem dos alunos. Podemos citar, a sala de aula inovadora, que proporciona um ambiente com tecnologias integradas a educação propondo desafios para o desempenho dos alunos. O termo metodologia inovadora refere-se “ao método, buscado para se chegar a um determinado objetivo ou fim, caminho este que nos trará uma explicação detalhada, rigorosa e exata das ações a serem desenvolvidas” (Anastasiou, 2017, p. 63).

O presente trabalho surgiu a partir das leituras e reflexões sobre alguns autores que abordam a ludicidade, onde surgiu o seguinte questionamento: Qual a concepção de autores como Comenius, Locke e Froebel entre outros teóricos da contemporaneidade sobre a temática Educação Infantil e ludicidade? Diante de tal questionamento, surgiu o objetivo deste trabalho que foi identificar as contribuições de

intelectuais dos séculos XVIII, XIX e XX para a Educação Infantil e a prática pedagógica do professor.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa onde foram analisadas as obras “A Educação do homem”, de Friedrich Fröbel, “O ensaio acerca do entendimento humano”, de John Locke e “Didática Magna” de Iohannis Amos Comenius, por meio da disciplina Teorias da Educação, em um curso de Doutorado de uma universidade privada do nordeste brasileiro, na tentativa de compreender o que tais pensadores trazem sobre a prática pedagógica do professor da Educação Infantil.

A pesquisa bibliográfica segundo Sousa, Oliveira e Alves (2021) consiste no “levantamento ou revisão de obras publicadas sobre a teoria que irá direcionar o trabalho científico” (Sousa; Oliveira; Alves, 2021, p. 66). Desta feita foram realizadas as leituras das obras na íntegra, posteriormente foram feitos os fichamentos e uma análise crítica e interpretativa.

Esse tipo de estudo qualitativo é o que se desenvolve numa situação natural, é rico em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada, conforme André e Ludke (2018). No tocante à pesquisa qualitativa, a abordagem considera como fonte

de dados a subjetividade tanto do pesquisador quanto daqueles que estão sendo estudados. As percepções dos participantes diante do problema abordado, as observações do pesquisador, as frustrações, as inquietações e os sentimentos tornam-se partes imprescindíveis e cabíveis de interpretações diante do estudo, ou seja, faz-se necessário considerar a relação dinâmica entre o sujeito e o mundo real (do objetivo ao subjetivo), sem requerer o uso de quantificações ou métodos estatísticos, estando a abordagem simplesmente voltada para o “estudo das relações sociais devido à pluralização das esferas de vida” (Flick, 2009, p. 20).

Nas próximas seções serão abordados temas como ludicidade e as metodologias inovadoras para a Educação Infantil, sua importância e contribuição para o aprendizado do aluno e o papel do professor nesse contexto.

O ENSINO LÚDICO E AS METODOLOGIAS INOVADORAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Atualmente, não há mais dúvidas de que o brincar deve ser incorporado à educação como algo que pode desencadear um processo permanente de educar. Ao analisar os preceitos da pedagogia tradicional – essa pedagogia traz o educador como figura central e único detentor

do conhecimento – que ainda persistem nas escolas, percebe-se que existe uma restrição ao uso de jogos e brinquedos na educação, por isso, na relação aprendizagem e brincadeira, existem ainda questões que precisam ser aprofundadas e discutidas, pois tanto os pais como alguns educadores ainda não têm clareza sobre os pressupostos que unem a ludicidade e educação e, em se tratando de ludicidade, ainda pensam como se pensava no passado. Mesmo não tendo consciência, os educadores deixam transparecer, em suas concepções de ensino, práticas que determinam, de certa forma, o que eles pensam sobre educação e sobre o brincar na escola, diante disso, para Santos (2011, p.16) é importante que se diga que:

A ludicidade é uma necessidade da criança e, para que ela se desenvolva integralmente, precisa brincar livremente. Entretanto, isso não significa dizer que o educador não precisa planejar, acompanhar, observar e avaliar essa atividade. Por isso, a brincadeira na escola nunca será totalmente livre, pois essa liberdade é única e exclusivamente da criança e, por conseguinte, não do educador.

O processo educacional vem passando por grandes transformações, na busca de desenvolver com o lúdico um ensino de qualidade e prazeroso aos alunos. Dessa maneira, a ludicidade vem transformar o desenvolvimento da criança por meio de suas

habilidades cognitivas, motoras, físicas, afetivas, sociais e intelectuais da criança.

Ela possibilita também a interação com outras crianças, uma aprendizagem resultante da experiência. Segundo Locke (1999), o conhecimento é adquirido pela criança por meio da experiência que ela tem com o ambiente no qual ela está inserida e com as pessoas que a cercam, fazendo uma analogia à mente de um bebê assim que nasce como uma tábua rasa desprovida de qualquer conhecimento. Assim, a importância do lúdico, como jogos, brincadeiras e brinquedos, pode transformar a vida da criança e ser um instrumento indispensável na aprendizagem e no desenvolvimento dela.

Quando se defende a brincadeira como intencionalidade educativa, parte-se de um outro referencial, no qual a liberdade está no ato de brincar organizado pelo educador e não no espontaneísmo da criança. O educador deve organizar situações de desafios que levem a determinados objetivos, entre os quais a liberdade, bem como a situações em que essa liberdade não é tão evidenciada, pois o aluno está na escola para desenvolver todas as suas habilidades, suas competências e suas inteligências e não apenas para ser livre. Todas elas referem-se a maneira como os alunos compreendem e desenvolvem as atividades propostas pelos professores.

Uma das tarefas do educador responsável por projetos de natureza lúdica consiste em determinar as estratégias de intervenção na atividade recreativa. Estas devem ser pensadas no sentido de promoverem aprendizagens significativas, uma vez que em educação não tem sentido pensar o lúdico pelo lúdico, já que não existe ação sem uma intenção, mesmo quando esta escapa à percepção imediata daquele que a realiza. Para que uma aprendizagem seja significativa a pessoa deve estabelecer relações relevantes entre suas experiências prévias e aquilo que se apresenta como novidade.

Estudar os significados e as implicações das atividades lúdicas no comportamento dos indivíduos é um paradoxo, pois, embora estas atividades nem sempre sejam objetivas, levam ao desenvolvimento e a aprendizagem das pessoas. As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEIS), ressaltam que cabe ao Estado garantir a sua oferta de forma pública, gratuita e de qualidade. Já em relação à concepção da criança, reconhece que ela é:

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2010, p.12).

As atividades lúdicas ajudam a criança a formar os seus conceitos e promover a criatividade, pois o papel da educação é formar pessoas críticas e criativas, por isso a Educação Infantil tem como objetivo promover o desenvolvimento das crianças, respeitando os conhecimentos que elas já possuem. Algumas aulas são ministradas através do lúdico, a ludicidade é fundamental no ensinar e aprender, já que quanto mais criativa a atividade, maior a chance da aprendizagem das crianças

O legado do pensamento froebeliano consiste justamente nesse contexto, porque no século XIX, ele defendeu a educação sensorial na primeira infância, ou seja, “[...] com o progressivo desenvolvimento dos sentidos, se desenvolve os membros, o corpo, de acordo com a natureza física do homem e das propriedades gerais do mundo material” (Froebel, 2001, p. 44).

As atividades lúdicas, representadas pelos jogos, brinquedos e dinâmicas são manifestações presentes no cotidiano das pessoas e, portanto, na sociedade desde o início da humanidade. Todo ser humano sabe o que é brincar, como se brinca, por que se brinca, mas a grande dificuldade surge quando se pretende formular um conceito claro sobre o lúdico. Diz-se, também, que o brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se tão

essenciais como o sono e a alimentação. Portanto, na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento físico, intelectual, afetivo e social possa evoluir e se associar à construção do conhecimento de si mesmo, do outro e do mundo; enfim, do campo de personalidade que a vida lhe reserva. Santos (2011, p.12) afirma que:

O brincar e o jogar são manifestações humanas carregadas de magia, encantamento, satisfação pessoal, prazer e, em certos casos, desprazer. Desprazer porque a ludicidade trabalha com as emoções, não significando apenas trabalhar com atividades prazerosas. Existem emoções que são consideradas básicas e que se manifestam no ser humano. Essas são identificadas como o medo, alegria, raiva, amor, tristeza, nojo e surpresa. Independentemente das características pessoais, todos passam por essas situações.

Ainda para Froebel, a criança que brinca tem a possibilidade de ser autoativa e ter menos fadiga e cansaço, haja vista que “[...] o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação” (Froebel, 2001, p.55). Para a criança, o brinquedo é uma atividade muito séria. Ela quando brinca experimenta-se, constrói-se, é uma forma de comunicação e de estar no mundo.

Concluindo, podemos dizer que a brincadeira deve ocupar um espaço central na Educação Infantil, entendemos que o professor é figura fundamental para que isso aconteça.

Portanto, devemos criar os espaços, rever o tempo necessário para a execução das atividades, oferecendo-lhes material e compartilhando das brincadeiras das crianças. Agindo desta maneira, construiremos um ambiente que estimule a criatividade em função dos resultados desejados.

É possível observar que a ludicidade é definida de várias formas por grandes e importantes autores, mas o seu objetivo principal deverá sempre ser voltado para o bem-estar da criança. A ludicidade é uma ferramenta importante que busca sempre inovar e aprimorar a criança em um ensino satisfatório e qualitativo.

Segundo Antunes (2012, p.30), uma criança saudável possui inesgotável curiosidade, para saciar sua grande vontade de aprender, por esse motivo deve manter sua motivação sempre em alta. É importante que existam sempre novas formas de motivar e incentivar o aluno ao aprendizado, deve sempre existir metodologias que façam com que os conhecimentos se renovem a cada dia, fazendo com que a alfabetização do aluno seja satisfatória.

A imprescindibilidade do lúdico na Educação Infantil promove atividades educativas e pedagógicas resultando em conhecimento para as crianças, seja através da oralidade, do cognitivo, dos jogos e das

brincadeiras lúdicas, essas ações desenvolvem regras básicas de convívio social, permite a interatividade com os seus pares e assim a criança aprende de maneira significativa. Para Andrade (2016, p. 30), “Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

Quando citamos o Lúdico como estratégia inovadora na Educação Infantil, enfatizamos que a ludicidade será sempre uma ferramenta indispensável para a aprendizagem da criança, e é importante que seja utilizada em sala de aula não apenas como brincadeira para passar o tempo e sim com atividades planejadas, pois através do lúdico é possível desempenhar atividades divertidas e capazes de ensinar os alunos a desenvolver valores éticos e morais, fazendo com que a criança perceba o valor da interação tanto com os colegas como com o professor.

Portanto, é possível entender que a interação é uma peça importante neste processo de ensino-aprendizagem, pois as crianças aprendem a ser mais cooperativas, aprendem a compartilhar umas com as outras, o que é muito importante para o seu crescimento e desenvolvimento intelectual.

IMPORTÂNCIA E CONTRIBUIÇÃO DA LUDICIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DO ALUNO

É importante compreender o significado do lúdico e perceber que ele está relacionado a atividades, jogos e brincadeiras que proporcionam prazer, divertimento e aprendizagem aos alunos, principalmente, aqueles que estão nos anos iniciais ao ensino fundamental. A educação pelo lúdico leva a uma aprendizagem espontânea, a um maior interesse e ao aumento da autoconfiança, a criança necessita de estímulos e oportunidades que alimentem o seu impulso natural de curiosidade, pois tudo aquilo que é curioso se torna interessante.

A própria escola deve ser um lugar bonito, que ofereça, dentro e fora, agradável espetáculo para a vista. Que dentro, o ambiente seja iluminado, limpo, todo ornado por pinturas, retratos de homens ilustres ou mapas coreográficos, recordações históricas ou emblemas. Do lado de fora, nas imediações da escola, deve haver não só um espaço de brincar e andar [...], mas também um jardim onde seja possível levá-las para que se recriem os olhos vendo árvores, flores, relva. Se a escola for assim, pode-se supor que para lá as crianças não irão com menos alegria do que sentem quando vão ao mercado, onde sempre esperam ver ou ouvir algo de novo (Comenius, 1649, p.169-170).

Acredita-se que trabalhar de forma lúdica, principalmente nos anos iniciais, leva a criança a um aprendizado ainda mais produtivo, pois o brincar faz parte da vida da criança. Assim, é importante também que o brincar faça parte do dia a dia dela na escola, pois torna o aprendizado significativo, interessante, deixando os alunos ainda mais motivados para realizar as atividades.

Segundo Grando (2004), o lúdico é inerente ao ser humano e surge por meio de atividades constituídas pelo indivíduo a partir de uma relação de si mesmo com um objeto do conhecimento. Nessa perspectiva, Muniz (2021) informa que o lúdico deve ser algo que dê ou cause felicidade, prazer, e que dê sentido à vida e à realização de uma atividade. Essa atividade lúdica pode ser sentida a partir de uma leitura, da audição de uma música, da brincadeira com um determinado objeto, do ato de jogar um jogo.

Para Fernandes (2020), é na infância que as crianças começam a descobrir o mundo ao seu redor, onde a curiosidade toma conta, desenvolvendo suas características, habilidades e conhecimentos, deste modo o brincar está associado a diferentes descobertas fazendo parte da rotina diária da criança e contribuindo no processo de aprendizagens psicomotor, afetivo e social.

Diante disso, compreender o favorecimento que o lúdico apresenta no desempenho da criança e as emoções que ele desperta é fundamental. Conforme, Costa (2020, p.1) “A brincadeira é uma forma de aprendizado na educação infantil, como já faz parte do cotidiano das crianças também é uma necessidade dos indivíduos”.

Uma das maneiras que confirma a aprendizagem das crianças por meio do lúdico é utilização dos jogos educativos. Eles contribuem significativamente para que elas adquiram o conhecimento, nesses jogos existem regras que possibilitam a compreensão dos limites, bem como a interação com os outros.

Percebemos que é de fundamental importância a aprendizagem dos alunos através da ludicidade, ela é útil para promover o desempenho cognitivo das pessoas, colaborando assim de diversas maneiras para que o processo de ensinar e aprender seja desenvolvido. Cada ser humano tem uma experiência diferente com o lúdico, diante disso Luckesi (2014, p. 18) afirma:

[...] não é igual para todos. Experiências que podem gerar o estado lúdico para um não é o que pode gerar o estado lúdico para outro, à medida que ludicidade não pode ser medida de fora, mas só pode ser vivenciada e expressa por cada sujeito, a partir daquilo que lhe toca internamente, em determinada circunstância.

Por ludicidade compreendemos que é algo ligado as experiências vividas por cada pessoa, em momentos distintos. Sua presença é real em todas as etapas escolares, na Educação Infantil, nas séries iniciais do Ensino Fundamental, no Ensino Médio, no Ensino Superior e na Pós-Graduação. Quem vivencia a experiência com o lúdico, compreende o quanto esse método colabora para a aprendizagem.

De acordo com a BNCC, então, a criança é um ser que “[...] observa, questiona, levanta hipóteses, conclui, faz julgamentos e assimila valores e que constrói conhecimentos e se apropria do conhecimento sistematizado por meio da ação e nas interações com o mundo físico e social” (Brasil, 2019, p. 36). Portanto, com essa concepção, a criança deve ser considerada durante o planejamento das atividades que serão propostas pelo educador em seus projetos pedagógicos, uma vez que ela é o sujeito ativo da ação pedagógica e principal objeto dentro desse processo de formação.

Segundo Santos (2011, p.12) brincar é a primeira conduta do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se tão essenciais como o sono e a alimentação. Portanto, pode-se dizer que é na brincadeira que a criança demonstra o que sente e o que pensa, colocando em prática a sua imaginação. Para a BNCC, as interações e as brincadeiras são eixos estruturantes do planejamento.

Desde cedo, a criança manifesta curiosidade com relação à cultura escrita: ao ouvir e acompanhar a leitura de textos, ao observar os muitos textos que circulam no contexto familiar, comunitário e escolar, ela vai construindo sua concepção de língua escrita, reconhecendo diferentes usos sociais da escrita, dos gêneros, suportes e portadores. (Brasil, 2019, p. 40).

A partir dessa concepção e a fim de proporcionar para as crianças um ambiente onde elas possam desfrutar da sua infância, o educador deve se ater ao fato de que, antes de as crianças chegarem ao ensino fundamental/no ciclo alfabetização, elas, em geral, passaram pela formação da Educação Infantil, parte fundamental para aprimoramento das vivências e experiências que não podem ser descartadas de uma fase para outra durante seu processo de formação e amadurecimento.

Portanto, entende-se que a BNCC estabelece os “Campos de experiências” como áreas relevantes para o desenvolvimento na Educação Infantil, pois é a etapa da escolarização que abrange as brincadeiras, interações e o lúdico. O Campo Experiências, também ressalta o desenvolvimento do sentimento de pertencimento a determinado grupo, o respeito e o valor atribuído às diferentes tradições culturais. Os Campos enfatizam noções, habilidades, atitudes, valores e afetos que as crianças devem desenvolver de

0 a 5 anos e buscam garantir os direitos de aprendizagem dos bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas. Ou seja, o conhecimento vem com a experiência que cada criança vai viver no ambiente_ escolar. Neste sentido, Froebel, retrata que a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades voltadas à autoexpressão e participação social às crianças, permeada por interações positivas; e a melhor forma de conduzir a criança à atividade, à autoexpressão e à socialização seria através do lúdico. Constata-se então, que há uma relação entre o atual documento da BNCC e as concepções de Froebel teórico do século XIX que ainda, com poucos subsídios científicos disponíveis na época, ressaltava que a aprendizagem da criança, deveria ser compreendida cada vez mais através da manipulação de objetos e experiências do dia a dia, o que as ajudaria a internalizar conhecimentos e assim, atingir a prerrogativa do "aprender fazendo" defendida pela teoria Froebeliana e presente no documento da BNCC proposto no século XXI, respeitando antes de tudo a metodologia natural das crianças e a formação do homem.

O PROFESSOR E O SEU PAPEL FRENTE A LUDICIDADE

A ação do educador é essencial para a formação da aprendizagem do aluno, e é por esse motivo que o professor deve estar sempre inovando e incentivando os seus alunos em sala de aula, buscando metodologias que levem a criança a imaginar situações em que ela consiga aprender de forma simples, espontânea e ao mesmo tempo com qualidade. A BNCC (p. 55-56) ressalta que:

Ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever 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.

Por meio da brincadeira o professor observa e constrói uma visão do processo de desenvolvimento do aluno, registrando suas habilidades e capacidades, como também seus recursos afetivos e sociais. Para se ter uma aprendizagem de qualidade é preciso que antes de qualquer coisa, o professor conheça o seu aluno, identificando suas necessidades e suas dificuldades, para que saiba a maneira correta de trabalhar com esse aluno.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada

para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (Brasil, 1998, p. 29).

O professor é peça fundamental neste processo de ensino-aprendizagem, pois ele é o mediador, aquele que deve buscar melhorias e novas metodologias para os seus alunos. Mas, é possível perceber que ainda existem professores que não buscam novos métodos de ensino para o seu aluno e isso faz com que se torne ainda mais exaustivo o processo de desenvolvimento da criança.

É por esse motivo que percebemos o quanto as metodologias inovadoras e a ludicidade têm importância quando o assunto é educação e aprendizado, pois não existe maneira melhor de aprender do que interagir um com o outro, e brincar de maneira que o leve ao conhecimento. A criança necessita de estímulos, oportunidades que alimentem o seu impulso natural de curiosidade, e de metodologias que inovem o seu prazer pelo aprendizado, pois tudo aquilo que é curioso e novo, se torna ainda mais prazeroso.

Os educadores têm um papel fundamental na aplicação da ludicidade com as crianças para que assim a aprendizagem seja promovida. Eles devem utilizar dinâmicas por

intermédio das metodologias ativas e inovadoras, garantindo assim diversas aprendizagens e uma formação sólida para elas. Quando a ludicidade é utilizada com clareza e objetividade promove a construção de outros entendimentos.

Ou seja, o papel primordial da ludicidade com as crianças não é apenas proporcionar brincadeiras, mas despertar nelas o interesse por outros conhecimentos, é aprender com professores e alunos aquilo que ainda não tem conhecimento. É trazer para si a oportunidade de desenvolver o seu cognitivo.

Quando o professor propõe para a criança o lúdico está contribuindo com a sua aprendizagem, está ensinando a elas as regras, onde vão aprender a interagir, dividir, expor seus pensamentos e que a cada brincadeira possa libertar a criança do que é dito, mas sim dar a cada uma a liberdade de apresentar o que imagina e cria em sua cabeça, colocando para fora o que pensa, respeitando seu tempo e habilidades (Menezes, 2019).

É possível perceber que muitas instituições ainda se privam de métodos que possam inovar para se ter um bom aprendizado e continuam utilizando métodos tradicionalistas, onde se “exige” que a criança aprenda sem nenhum tipo de estímulo ou prazer. Conforme Friedmann (2006, p.52):

A escola é um elemento de transformação da sociedade, e sua função é contribuir, juntos com outros setores, para que as mudanças necessárias se efetivem. Para isso, deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar para que sua integração se dê de maneira construtiva.

Diante disto, é preciso que o professor juntamente com a escola utilize métodos lúdicos e inovadores em sala de aula mostrando a importância desses métodos no processo educacional da criança. O educador deve ser personagem no ato de brincar, e não apenas um mero espectador, ele deve se envolver com aquilo que ele propõe.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da 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, 2019, p.35)

Sendo assim, se compreende que em várias situações as brincadeiras promovem não somente a aprendizagem, mas também momentos de provocação para que as crianças tenham um desempenho completo. O professor ao planejar suas aulas e explicar metodicamente para os seus alunos o uso do lúdico faz despertar o potencial que há neles para que assim eles continuem descobrindo o novo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho possibilitou compreender o papel que a ludicidade tem para o desenvolvimento integral da criança, no que diz respeito à aquisição do conhecimento e aprendizagem, pois é por meio de brincadeiras e jogos que elas experienciam o mundo a sua volta. Observou-se também que durante o percurso deste trabalho, foram realizadas reflexões e discussões sobre os autores Comenius, Locke e Froebel que proporcionou uma maior compreensão sobre o processo de formação humana e a responsabilidade que o professor, escola, família e sociedade tem nesse processo.

Conclui-se, que mesmo com a divisão dos séculos, os teóricos aqui referenciados tratam a concepção do lúdico como condição de representação da criança, mas também sobre uma determinada classificação dos saberes, portanto cada um deles mesmo em tempos diferentes apontam que se deve extrair mais do homem, do que entender que o aprendizado depende exclusivamente das informações e vivências às quais a criança é submetida durante seu processo de formação.

Destacamos também que a ludicidade é uma temática que vem sendo discutida ao longo dos anos, pois as crianças possuem hábitos e

vão adquirindo outros que contribuem para o progresso do seu desempenho escolar. Nas metodologias ativas, atividades que envolvam o lúdico devem estar presentes na sala de aula para que assim instiguem nos alunos o potencial que existe nas brincadeiras. O que para algumas pessoas pode parecer apenas um entretenimento, para outras tem um significado enorme, pois colabora para a (re)construção dos saberes.

REFERÊNCIAS

- ANASTASIOU, L. das G. C. Importância do Ser Professor: inclusão de novas metodologias para a melhoria da qualidade de ensino. In: TANAKA, Elisa Emi [et al.] (orgs). **Experiências inovadoras de metodologias ativas** [livro eletrônico]: PASEM/ MERCOSUL = Experiencias innovadoras de metodologías activas: PASEM/ MERCOSUR. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2017.
- ANDRADE, C.D. de.2016. A importância do lúdico na educação infantil. Disponível em: <http://mkt.antroposofy.com.br/w/2e6eQy9e8i8GvP2qqB4e4a-ca52-> Acesso em 19 nov 2023.
- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazio Afonso de; LUDKE, Menga. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Editora Universitária, 2018.
- ANTUNES, C. **Interações, brincadeiras e valores na educação infantil**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- 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. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Dispõe sobre as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF: MEC, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em 06 de julho de 2021.

BRASIL. **Ministério da Educação e Cultura**. Conselho Nacional de Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação infantil. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2019.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Diário Oficial da União, Brasília, 18 dez. 2009, Seção 1, p. 18. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECEBN52009.pdf?query=FAM%C3%8DRIA Acesso em: 06 jul. 2021.

COSTA, M. O lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 05, Ed. 08, Vol. 04, pp. 173-187. Agosto de 2020. ISSN: 2448-0959.

Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogar-brincar>. Acesso: 19 nov. 2023.

FERNANDES, P. S. **Nível de desempenho motor de escolares praticantes e não praticantes de educação física**. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2020.

FILHO, J.; DALBÉRIO, O. (Org.). **Desafios da pesquisa**. Franca: Ed. UNESP FHDSS, 2006.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FRIEDMANN, A. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

GRANDO, R. C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.

LOCKE, J. **Ensaio acerca do entendimento humano**. Tradução de Anoar Aiex. São Paulo: Nova Cultural Ltda, 1999. Disponível em: <<http://abdet.com.br/site/wp-content/uploads/2014/12/Ensaio-Acerca-do-Entendimento-Humano.pdf>>. Acesso em: 31 mai. 2021.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias: Educação, Cultura e Sociedade**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

MATOS, M. M. **O lúdico na formação do educador**: contribuições na educação infantil. Serrinha: Bahia, 2013.

MENEZES, R. de S. **A ludicidade como recurso metodológico na educação infantil**: Análise do CMEI Primeiros Passos, em Itaituba- Pará. Monografia (Licenciatura em

Pedagogia) - Faculdade de Itaituba.
ITAITUBA, 2019. Disponível em: [pdf.php
\(faculdadedeaituba.com.br\)](pdf.php(faculdadedeaituba.com.br)) Acesso em 19
nov. 2023.

MUNIZ, C. A. Educação lúdica da
matemática, educação Matemática lúdica. In:
Muniz, C. A. (org.). **Aprendizagem
matemática em jogo**. Contagem: Rede
Pedagógica, 2021.

PIANA, M. C. **A construção do perfil do
assistente social no cenário educacional**
[online]. São Paulo: Editora UNESP; São
Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 233 p. ISBN
978-85-7983-038-9.

SANTOS, S. M. P. dos. **O brincar na escola:**
Metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de
jogos, brinquedos e dinâmicas / Santa Marli
Pires dos Santos. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes,
2011.

SOUZA, Angélica Silca de; OLIVEIRA,
Guilherme Saramago de; ALVES, Laís
Hilário. **A Pesquisa Bibliográfica: Princípios
e Fundamentos**. Cadernos da Fucamp, v.20,
n.43, p.64-83/2021. Disponível em:
[https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cader
nos/article/view/2336](https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2336). Acesso em: 01
fev.2023.