

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA ESCOLA: UM ESTUDO TEÓRICO-METODOLÓGICO

Janaína Moreira Pacheco de Souza^{ID¹}, *Daniele Molhano Gonçalves*^{ID²},
Ezer Wellington Gomes Lima^{ID³}

Resumo

O artigo apresenta um estudo teórico-bibliográfico sobre a importância da inserção do lúdico no processo de alfabetização de crianças, a fim de fomentar reflexões sobre os benefícios dessa prática no processo de construção da escrita. Tal investigação é fruto de reflexões realizadas durante o Curso de Especialização em Psicopedagogia e se justifica pela necessidade de propiciar à educadores discussões que contribuam para implementação, no planejamento escolar, de espaços e momentos de aprendizagens significativas, as quais sejam capazes de estabelecer relações sociais, afetivas e cognitivas na escola. Dessa maneira, a partir das reflexões aqui realizadas, pode-se concluir que atividades lúdicas, quando inseridas no planejamento escolar, favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento sociocultural da criança.

Palavras-chave: Ludicidade; Construção da escrita; Ensino e aprendizagem; Psicopedagogia.

THE IMPORTANCE OF PLAYFULNESS IN THE LEARNING PROCESS AT SCHOOL: A THEORETICAL-METHODOLOGICAL STUDY

Abstract

The article presents a theoretical-bibliographic study on the importance of incorporating playfulness into the process of children's literacy, aiming to stimulate reflections on the benefits of this practice in the writing construction process. This investigation stems from considerations undertaken during the Specialization Course in Psychopedagogy and is justified by the necessity to provide educators with discussions that contribute to the implementation, in school planning, of spaces and moments of meaningful learning, capable of establishing social, affective, and cognitive relationships within the school context. Thus, based on the reflections conducted herein, it can be concluded

¹Doutora em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ - PROPED) Instituição: Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) Endereço: Rio de Janeiro – RJ, Brasil E-mail: janamoreirauerj@gmail.com.

²Pedagoga e Psicopedagoga (UERJ): Professora da Rede Municipal do Rio de Janeiro – RJ.

³Doutor em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ - PROPED) Instituição: Universidade Federal de Rondonópolis (UFR/ICHS) Endereço: Rondonópolis - MT, Brasil E-mail: ezer.lima@ufr.edu.br



that playful activities, when integrated into the school planning, foster learning and the child's sociocultural development.

Keywords: Playfulness; Writing construction; Teaching and learning; Psychopedagogy.

1. Introdução

Falar sobre o lúdico durante o processo de ensino e aprendizagem tem se tornado uma necessidade recorrente no campo de formação de professores, pois é uma temática integradora na construção da aprendizagem da criança. Por isso, cada vez mais, torna-se necessário criar propostas pedagógicas autorais que tragam possibilidades de sentir o desejo em aprender na escola. Desta forma, o lúdico somado a outras atividades pedagógicas, pode ser um excelente caminho para a aprendizagem da criança.

O conceito de Ludicidade no contexto escolar muitas vezes está ligado a jogos e brincadeiras com a proposta de oportunizar, através de um momento prazeroso, a aprendizagem de forma descontraída. À medida em que cada jogo é proposto às crianças, há intenção de levá-la a entender regras e partilhar informações com outros envolvidos nas brincadeiras. Assim, são capazes de desenvolver os aspectos necessários para a assimilação dos contextos sociais de aprendizagem em que estão inseridas, de forma naturalizada.

A ludicidade é, portanto, mais uma ferramenta à disposição de educadores para a elaboração de atividades educacionais que envolvem o dinamismo, possibilitando a criatividade, a alegria e o prazer na construção do saber. Para Kishimoto (2010, p.1)

O brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá o poder à criança para tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, os outros e o mundo, repetir ações prazerosas, partilhar brincadeiras com o outro, expressar sua individualidade e identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura para compreendê-lo, usar o corpo, os sentidos, os movimentos, as várias linguagens para experimentar situações que lhe chamam a atenção, solucionar problemas e criar. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados.

O lúdico, também envolvido nesse processo, pode proporcionar uma educação de qualidade, não somente como um complemento pedagógico a ser utilizado em sala de aula, mas como uma ferramenta potente para a construção do conhecimento dos alunos durante o processo de alfabetização.

Piaget (1995) corrobora com toda essa discussão ao defender que toda ação e pensamento comportam um aspecto cognitivo representado pelas estruturas mentais e, um aspecto afetivo, representado pela afetividade. Ou seja, afetividade e inteligência estão associadas, motivando o sujeito a realizar atividades que lhes são propostas. Seguindo a perspectiva do autor, o desenvolvimento afetivo é paralelo ao desenvolvimento cognitivo.

Dessa forma, é de extrema importância no processo de aprendizagem das crianças pensar o aspecto lúdico, o qual provoca alegria, interesse e afeto. Sendo assim, entende-se que toda ação docente precisa ser pensada como processo de transformação e aprendizagem, a fim de propiciar a construção do conhecimento de seus educandos (KISHIMOTO, 2010).

O tema proposto neste artigo tem como pressuposto estudos realizados durante o Curso de Especialização em Psicopedagogia, no Curso de Psicologia da UERJ, durante o ano de 2022. As reflexões tecidas no curso trouxeram à tona diálogos acerca da relação entre a ludicidade e aprendizagem da criança, no contexto escolar. O estudo realizado contribuiu para proporcionar diálogos necessários em que se considere o brincar na sala de aula como uma estratégia para construção do conhecimento, entendendo que, através das brincadeiras, as crianças viajam do mundo real para o imaginário, onde tudo é passível de acontecer. Brinquedos criam vidas e pensamentos tomam-se formas e lugares visitados num piscar de olhos, através do imaginário da criança (BENJAMIN, 2002).

Este estudo se justifica pela relevância de se pensar em propostas pedagógicas que contemplem atividades lúdicas no processo de aprendizagem, a partir do entendimento de que essa decisão contribuirá para a construção do conhecimento no processo de alfabetização. A criança pode aprender brincando e essa interação afetiva influencia no desenvolvimento da competência e habilidades cognitivas para aprendizagem da escrita. Além disso, a interação social e a convivência com grupos diversos possibilitam um crescimento sadio e importante para a criança.

Desta forma, o presente artigo, alicerçado em estudos consolidados na área da Educação e da Psicologia, objetiva a reflexão sobre a importância de implementar atividades lúdicas no planejamento pedagógico dos professores no processo de alfabetização, por entender que, a associação dessa prática às atividades previstas pelo currículo escolar contribuirá significativamente para a aprendizagem e o desenvolvimento sociocultural da criança.

2. Metodologia

Para a organização deste estudo, fez-se criterioso levantamento bibliográfico na literatura científica, a partir da compilação de textos utilizados na disciplina, Psicogênese da língua escrita e da matemática, do curso de Psicopedagogia, ofertado pela Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) ao compor o seu material de leitura, estudo e consulta.



Trata-se, portanto, de um tipo de texto que reúne e discute informações produzidas na área específica de estudo, o qual se consolidou a partir de uma revisão de obras publicadas em livros, teses, dissertações e periódicos especializados sobre a temática alfabetização e ludicidade. Nas palavras de Gil (2002, p. 44), esse tipo de pesquisa “[...] é desenvolvida com material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Nesse sentido, pautamo-nos nas palavras de Lakatos e Marconi (2003, p. 183) ao afirmarem que “[...] a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”.

Quanto à natureza da pesquisa aplicada neste estudo, optou-se, também, por uma revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa. Na perspectiva de Lakatos e Marconi (2010), a abordagem qualitativa parte de uma premissa que poderá analisar e interpretar os aspectos mais profundos dos conhecimentos. Por meio dessa abordagem, o pesquisador descreve de maneira simples os conhecimentos mais complexos evidenciando outros aspectos através das análises. Dessa forma, Marconi e Lakatos (2007, p. 17) evidenciam que a “[...] a metodologia nasce da concepção sobre o que pode ser realizado e a partir da tomada de decisão fundamenta-se naquilo que se afigura como lógico, racional, eficiente e eficaz”. Com base nesses parâmetros, três categorias são atribuídas a esta discussão em função dos seus objetivos, sendo elas: a ludicidade como ferramenta no processo de aprendizagem; ludicidade assegurada por lei; a ludicidade na sala de aula. Essas categorias se apresentam como elementos centrais no texto, com a intenção de estabelecer propostas fundamentais para a construção das informações cognitivo-afetivas nas crianças e, conseqüentemente, nas relações que devem se estabelecer entre professor e aluno no processo ensino e aprendizagem.

Dentre os referenciais teórico-metodológicos apresentados neste estudo, destacamos os pesquisadores do Campo da Educação e Psicologia: Kishimoto (1993), Wallon (1995), Ferreiro (2011), Weiss (1994), os quais dialogam com estudos de Huizinga (2004), Fernandez (1991), a fim de possibilitar reflexões sobre a influência da ludicidade no processo de aprendizagem.

3. A ludicidade como ferramenta no processo de aprendizagem

O lúdico tem o poder de tornar o aprendizado mais interessante, de facilitar a compreensão dos conteúdos, de motivar os educandos e de exercer influência no processo de ensino e aprendizagem. Ao reproduzir situações vividas em seu cotidiano, por meio da ludicidade, a criança revive experiências passadas, tem novas possibilidades de interpretações e reprodução do real, de acordo com suas necessidades, desejos, afeições e paixões, construindo, assim, conhecimento e efetivando a aprendizagem (KISHIMOTO, 2002).

Weiss (2004) afirma que a atividade lúdica tem grande impacto para o processo de aprendizagem, porém ela precisa ser pensada a partir de propostas

que sejam adequadas ao nível de desenvolvimento da criança, a fim de transformar o ambiente educativo em um espaço agradável e descontraído. A ludicidade, nesse contexto, não pode ser considerada apenas como um brincar por brincar, mas como estratégia metodológica a ser trabalhada com objetivo educacional de promover uma aprendizagem significativa.

Segundo Almeida (2009, p.1), “[...] o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”.

Huizinga (2004) vai além ao afirmar que essa necessidade não se limita apenas à humanidade, pois seria anterior, inclusive ao próprio homem, ao ser praticada por alguns animais. Segundo o autor, os animais brincam como os homens, respeitando certos rituais de gestos e atitudes. Brincam de morder as orelhas uns dos outros, respeitando as regras, fingem estar zangados e parecem experimentar um imenso prazer e divertimento, o que é o mais importante.

Evidencia-se, portanto, que a diversão, a descontração e o prazer são indispensáveis à vida humana. Através desse brincar, o ser humano pode viver muitas experiências e aprendizagens significativas. Ainda segundo Huizinga (2004, p.33), o jogo é:

Uma ação ou uma atividade voluntária, realizada dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana [...] é uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Seja por competição ou divertimento, o jogo tem o potencial de realizar interações sociais na vida das pessoas e, especificamente, no caso das crianças, tem o poder de auxiliar no desenvolvimento da parte cognitiva, social, moral e afetiva. Através dessa interação e da atividade lúdica, a criança libera e canaliza suas energias, forma conceitos, estabelece relações lógicas, integra percepções, seleciona ideias e se socializa. Ou seja, o lúdico possibilita a relação da criança com o mundo externo (PUTTON, 2021).

Assim, o lúdico é considerado prazeroso por sua capacidade de envolver a criança de forma plena e intensa. É através desse envolvimento emocional que a atividade se torna motivacional, contribuindo para que as crianças aprendam em situações nas quais possam participar ativamente. Além disso, contribui para que elas transponham obstáculos que lhes são propostos e expandam a criatividade.



Durante as atividades lúdicas, a criança se torna o elemento primordial da sua aprendizagem e, com a intervenção do professor, fazendo a devida mediação entre o prazer de brincar e desejo de aprender, o processo de aprendizagem se torna significativo. Fazer com que o lúdico seja uma constância nas atividades das séries iniciais é uma estratégia relevante para o processo de ensino e aprendizagem, considerando que, dessa forma, a atenção dos alunos será despertada, inicialmente, pela diversão e, a partir disso, pela aprendizagem do que lhes é proposto.

O entusiasmo das crianças é algo visível quando inseridos no universo lúdico, tornando a sala de aula um espaço de reelaboração de conhecimentos. Por isso, implementar práticas pedagógicas em que se pense o lúdico, com a participação de recursos tecnológicos, os quais são vivenciados por eles, naturalmente, na vida cotidiana, é algo que o professor precisa refletir no momento de seu planejamento. É importante que o/a docente consiga propor atividades que possibilitem, através da ludicidade, uma aprendizagem compatível com suas necessidades, através daquilo que eles já sabem, como também, apresentar-lhes condições de novos conhecimentos, para ampliação de oportunidades, tendo em vista que, segundo Libâneo (1994, p.87):

A aprendizagem escolar tem um vínculo direto com o meio social que circunscreve não só as condições de vida das crianças, mas também a sua relação com a escola e estudo, sua percepção e compreensão das matérias. A consolidação dos conhecimentos depende do significado que eles carregam em relação à experiência social das crianças e jovens na família, no meio social, no trabalho.

Da mesma forma, para contribuir com essa aprendizagem, a escola precisa propiciar um ambiente de afeto e confiança, pois a criança deve se sentir capaz de reagir aos estímulos apresentados, participar, propor alternativas e avaliar o processo de aprendizagem do qual faz parte, tornando-se a(o) personagem principal desse momento. E para que essa aprendizagem se realize, de forma efetiva, cabe ao professor oferecer à criança metodologias eficazes e eficientes, capazes de favorecer o desenvolvimento de suas aptidões e relações cognitivas. Ou seja, a criança precisa se sentir inserida, segura e confortável no ambiente escolar para que isso favoreça a sua aprendizagem.

4. Ludicidade assegurada por lei

De acordo com Kishimoto (2002), o brincar, nos primeiros anos de vida da criança, é algo muito importante. Normalmente na escola há uma cultura institucionalizada de que elas devam brincar na Educação Infantil. A partir da fase de alfabetização, que são os anos iniciais do ensino fundamental I, o foco principal é voltado ao aprendizado da leitura e da escrita, provocando uma diminuição do ato de brincar por entender que as brincadeiras não são tão



necessárias à aprendizagem da escrita e da leitura neste período de escolarização.

Todavia, o que não se leva em consideração é que, através dessas brincadeiras, a criança amplia seus conhecimentos e aprende a conviver com os outros e com o meio no qual é inserido. Ou seja, o brincar é uma necessidade da criança, sendo assim, faz-se necessário que o processo de alfabetização seja completo, compreendendo a criança e suas dimensões, compreendendo que o lúdico pode se fazer presente nas propostas pedagógicas. Vários são os direcionamentos, tanto pedagógicos, quanto legislativos, que apontam a necessidade de propiciar um ambiente escolar que priorize educação de qualidade às crianças, envolvendo aprendizagem e experiências. Segundo as Diretrizes Curriculares nacionais da Educação Infantil (DCNEI, R/CED nº 5/2010), em seu artigo 4º, a criança é definida como:

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).

A partir do momento que se define as crianças como cidadãos de direitos, entende-se que o ambiente escolar deve atender as suas necessidades, a fim de que possam ampliar seus conhecimentos e vivenciar experiências de acordo com a infância.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017, p.56), “Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo”. Ainda segundo a BNCC (2017, p. 360):

No Ensino Fundamental - Anos Iniciais, busca-se ampliar as experiências com o espaço e o tempo sendo vivenciadas pelas crianças em jogos e brincadeiras na Educação infantil, por meio de aprofundamento de seu conhecimento sobre si mesmas e de sua comunidade, valorizando-se os contextos mais próximos da vida cotidiana.

A Declaração Universal de Direitos da Criança (1959) prevê, em seu princípio 7º, que a criança tenha ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação, enfatizando que a sociedade e as autoridades públicas deverão se empenhar para promover o gozo deste direito.

Alguns teóricos da educação (GRASSI, 2008; KISHIMOTO, 1993) apresentam a discussão sobre o direito ao lúdico no processo de aprendizagem.



Para os autores, assim como as crianças têm direito à alimentação adequada, atendimento médico e educação de qualidade, existem leis que lhes garantem o direito de aprender de forma significativa.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990) dispõe sobre a proteção integral da criança e do adolescente e suas garantias específicas. O Artigo 16 desse mesmo documento cita o direito à liberdade da criança e do adolescente, compreendendo os aspectos do brincar, praticar esportes e divertir-se. O artigo 59 complementa esse pressuposto ao ser referir ao esforço que os Estados, Municípios e União, em conjunto, devem fazer para proporcionar programações culturais, esportivas e de lazer para a infância e juventude.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação (BRASIL, 1998) apresenta a discussão sobre a importância das brincadeiras no processo de aprendizagem, ao defender a premissa de que as crianças transformam os conhecimentos que já possuem anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam.

De acordo com Kishimoto (2002), a escola é um dos espaços mais importantes para o ato de brincar se fazer presente e, por isso, os educadores precisam estimular cada vez mais a brincadeira no processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, estarão construindo uma aprendizagem significativa para crianças, ao darem significados múltiplos às novas aprendizagens.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), "Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis" (BRASIL, 1998, p. 23).

Observa-se, portanto, que há indicações no campo legislativo de que seja inserido no planejamento escolar atividades que privilegiem a oportunidade de aprendizagem, a partir de propostas lúdicas que tornem o ambiente educativo mais propício à construção do conhecimento, respeitando às necessidades reais dos nossos estudantes.

5. A ludicidade na sala de aula

Alguns estudos (KISHIMOTO, 1993; GRASSI, 2008; BENJAMIN, 1984; WEISS, 2004; PUTTON, 2021) demonstram a importância do brincar com finalidade pedagógica. Isso se explica pela força e proporção que tem tomado a brincadeira como instrumento pedagógico, proporcionando a construção e educação das crianças. Segundo Grassi (2008, p. 103),

A utilização de jogos e brincadeiras na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico com sujeitos que apresentam ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o desejo



de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de estruturas de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção de conhecimentos, enfim a aprendizagem.

A brincadeira permite que a criança desenvolva afetividade, imaginação, favorece a autoestima e oportuniza a vivência de diversos papéis sociais. Brincando a criança consegue elaborar conflitos e ansiedades, constrói seu próprio mundo e reelabora os acontecimentos que deram origem à sentimentos e vivências.

Quando a criança brinca, ela não se preocupa se vai aprender algo. Esse é o momento de ela apenas se incluir na brincadeira – o que não indica ausência de aprendizagem. Por isso, o educador, sabedor do intuito pedagógico que envolve a atividade lúdica deve utilizar a brincadeira em sala de aula, com propósito significativo. Deve, ainda, dialogar com a criança a proposta, pois se a finalidade da brincadeira for a imposição, perde o seu sentido lúdico.

Em algumas culturas, as brincadeiras estão relacionadas com a preparação da criança e a vida futura, bem como às construções de gênero feminino e masculino. As meninas são influenciadas a brincar de forma que lembram a rotina da dona de casa, a cuidar do marido e filhos. Os meninos brincam de outra forma que caracterize atividades do gênero.

Segundo Brougère (2010), os brinquedos carregam imagens sociais e culturais destinadas para as brincadeiras das crianças. O autor entende o brinquedo como espelho da sociedade. Do mesmo modo que as crianças se dedicam para aprender a andar e falar, se empenham para as atividades do brincar. “Não há dúvida de que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio” (BENJAMIN, 2002, p.85).

Na escola, os jogos transformam o ambiente escolar em um ambiente agradável, de maneira que os alunos tenham êxito dentro e fora da instituição. Dessa forma, entende-se que a brincadeira é importante para o desenvolvimento humano e, por isso é necessário que ela esteja presente na infância de todas as crianças. A brincadeira é a representação da realidade que está a sua volta, pois a criança faz do mundo do brincar a sua vida vivida através do imaginário. Sobre o brincar, Kishimoto (2002, p. 67) afirma:

O brincar é uma atividade que auxilia na formação, socialização, desenvolvendo habilidades psicomotoras sociais, físicas, afetivas, cognitivas e emocionais. Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, aprendem, constroem, exploram, pensam, sentem, reinventam e se movimenta.

Os momentos vivenciados na brincadeira na infância são marcantes fazendo com que o conhecimento adquirido nessa fase seja levado para toda a



vida. Por isso, estimular o uso do lúdico na prática docente se faz necessário, potencializando o trabalho do professor com uma prática mais descontraída. A brincadeira precisa ser planejada sempre, com o intuito de observar quais objetivos se pretende atingir e quais são os caminhos que melhor se encaixam aos objetivos propostos no planejamento.

E, para além da aprendizagem do aluno, existe a aprendizagem de quem pensa a atividade: o/a professor(a). Ou seja, pensar atividades lúdicas que direcionem o processo de aprendizagem da criança também é aprendizagem para educadores. Professores sempre aprendem ensinando e se colocando no lugar dos aprendizes.

6. Considerações finais

Foi possível considerar, por meio desse estudo, a importância da ludicidade no processo de construção do conhecimento da criança, auxiliando, assim, futuras reflexões para estudos relacionados ao desenvolvimento cognitivo infantil, a fim de oferecer aos profissionais da educação, subsídios para a amplitude e aprofundamento do tema.

Buscou-se compreender de que forma essas ferramentas são capazes de auxiliar uma criança em seu processo de ensino aprendizagem, a partir dos efeitos dessa prática no processo de construção da escrita. Também foi possível visualizar o quanto o lúdico é importante para o desenvolvimento integral da criança.

As crianças aprendem com mais facilidade quando a elas são oferecidas atividades significativas e que as envolvam em práticas trazidas do seu dia a dia, tornando-as integrantes do seu processo de ensino e aprendizagem. Portanto, é interessante trabalhar com atividades que tenham a oportunidade de usar a imaginação e a criatividade para que possam ressignificar informações e conhecimentos que a escola lhes apresenta.

A brincadeira é uma das formas mais comuns do comportamento humano, principalmente durante a infância, pois é uma forma de comunicação em que a criança insere sua visão de mundo e seu contexto social em cada atividade. Sendo assim, o brincar é o lugar em que elas ressignificam os atores sociais por aspectos que elas conhecem, criando, recriando e construindo novos saberes a partir da relação com o outro. É através da brincadeira que a criança desenvolve aspectos cognitivos, sociais e afetivos.

Percebemos através da realização desse estudo o quanto a aprendizagem construída a partir do lúdico e cognição são questões paralelas. Dessa forma, entendeu-se que a afetividade é fundamental para a construção dos elementos cognitivos da criança e para estabelecer as relações futuras. O lúdico, como um elemento a mais na aprendizagem, trará benefícios tanto para processo de desenvolvimento, como facilitador na aprendizagem escolar; quanto para os

educadores, que poderão utilizar-se de mais um recurso para atingir seus objetivos na sala de aula.

Diante dessas questões apresentadas, resta-nos afirmar que o professor precisa se colocar como mediador do processo de ensino e aprendizagem dos alunos, compreendendo que o conhecimento é construído gradativamente de forma prazerosa, através da escuta e olhar sensível ao potencial de cada aluno. E, para construir essas relações evidenciadas no estudo, torna-se necessário que o professor escolha utilizar a ludicidade em suas práticas educativas, através de planejamentos voltados às necessidades de seus alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte jan. 2009. Seção de Trabalhos. Disponível em: <http://cdof.com.br/recrea22htm> Acesso em: 10 mar. 2023.

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2002.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRASIL. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica**. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, 1990.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 8ª ed. 2010.

FERNÁNDEZ, A. **A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica**. Clínica da criança e sua família. 2ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GRASSI, Tania Mara **Oficinas psicopedagógicas**. Curitiba. IBEX, 2008.



HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva S. A., 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil**. In: Anais do seminário Nacional: Currículo em Movimento - perspectivas atuais. Belo Horizonte, 2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. Coleção magistério. 2º grau. Série formação do professor - São Paulo: Cortez, 1994.

MARCONI, Marina de Andrade.; LAKATOS, Eva Maria **Metodologia Científica: ciência e conhecimento científico, métodos científicos, teoria, hipóteses e variáveis**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2007.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Declaração Universal dos Direitos da criança**. 1959. Disponível em: <http://www.dprf.gov.br/leis.asp>
Acesso em: 12 fev. 2023.

PIAGET, Jean. *et al.* **Abstração reflexionante. Relações lógico-elementares e ordem das relações espaciais**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

PUTTON, Gisele Mariotti; CRUZ, Pollyanna Santos da. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 06, Ed. 05, Vol. 11, pp. 114-125. Maio de 2021. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-aprendizagem>. Acesso em: 12 abr. 2023.

UNICEF. **Declaração universal dos direitos da criança**. Nova Iorque: UNICEF, 1959.

WALLON, Henri Alexandre. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa: Edições, 1995.

WEISS, Maria Lucia Lemme. **Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica**. 2ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.



Recebido em: 03 de maio de 2023.
Aceito em: 11 de agosto de 2023.
Publicado em: 05 de dezembro de 2023.

