



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq
ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Vol. 15, número 1, jan-jun, 2022, pág.234-249.

A LUDICIDADE COMO FACILITADORA DO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM¹

Clarides de Henrich Barba
Dhieisi Ebert Bolsanello

RESUMO

A presente pesquisa trata-se de uma revisão literária, sobre a ludicidade como facilitadora do processo de ensino aprendizagem, visto que esta temática tem ganhado espaço no panorama nacional, considerando que o jogo, a brincadeira e o brinquedo são a essência da infância, e utilizá-los permite um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. Embora, as atividades lúdicas fossem mais empregadas na educação infantil, hoje já estão inseridas na prática de disciplinas específicas, de forma interdisciplinar e abordando todas as fases de aprendizagem. Realizado com o objetivo de demonstrar a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem, este estudo permitiu observar que, quando trabalhada com seriedade por um professor que planeja, organiza e participa destas atividades, a brincadeira contribui para a formação de indivíduos autônomos, capazes de, por meio da interação, da criatividade e do aumento da autoestima, conhecer melhor o mundo em que vive e, desse modo, conviver melhor socialmente, propiciando, com isso, inúmeras situações de aprendizagem que podem ser utilizadas de forma interdisciplinar.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino aprendizagem. Educando. Estratégias de ensino.

ABSTRACT

This research is about a literary review about playfulness as a facilitator of the teaching-learning process, since this theme has gained space in the national panorama, considering that the game, the play and the toy are the essence of childhood, and Using them allows a pedagogical work that enables the production of knowledge, learning and development. Although playful activities were more commonly used in early childhood education, today they are already inserted in the practice of specific subjects, in an interdisciplinary way and addressing all stages of learning. Conducted with the objective of demonstrating the importance of playfulness in the teaching-learning process, this study showed that, when seriously worked by a teacher who plans, organizes and participates in these activities, the game contributes to the formation of autonomous individuals capable of , through interaction, creativity and increased self-esteem, to know better the world in which they live and thus to live better socially, thus providing numerous learning situations that can be used in an interdisciplinary way.

Key words: playfulness - teaching and learning - educating - teaching strategies.



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é fruto de estudo no Programa de pós-Graduação em Educação Escolar – Mestrado Profissional, Universidade Federal de Rondônia, *Campus* Porto Velho (PPGEEPro. / UNIR) e possui como objetivo principal buscar evidenciar a ludicidade como prática educativas desenvolvidas num contexto educacional utilizando fontes bibliográficas: artigos, livros, dissertações, dentre outras fontes de pesquisa.

Sabe-se que a ludicidade, tão necessária para a saúde mental do ser humano é um assunto que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o meio de interação da criança com o meio em que está inserida. É a forma mais prática de construir uma relação afetiva com as pessoas, com o espaço e com objetos.

Para Santos (1999), no processo de ensino aprendizagem a atividade lúdica tem como objetivo transformá-lo e inová-lo, sendo utilizada como uma forma de relacionar o conteúdo dado em sala de aula com o cotidiano do aluno, fazendo com que ele compreenda teoria e prática simultaneamente.

Nesse sentido, esta pesquisa procura demonstrar a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem como uma metodologia que propicia mais vida, mais prazer, e significado ao ensino, tendo em vista que esta é uma ferramenta poderosa para estimular a vida social, a criatividade, enfim, o desenvolvimento de competências e habilidades do educando.

A escolha do tema se deu pelo fato do mesmo alcançar destaque nas discussões de âmbito nacional a respeito da aprendizagem, onde o brinquedo é apontado como um importante recurso de aprendizagem, sem contar que o mesmo contribui para o desenvolvimento da criança de forma geral.

Segundo Marcelino (1998), implementar atividades lúdicas na prática pedagógica é criar condições para que o aluno se aproprie de formas de agir, de sentir e de se expressar; enquanto brinca, ele desenvolve afetividade, motricidade, imaginação, raciocínio e linguagem. De um modo geral, todos



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

estes itens facilitam o aprendizado da leitura, da escrita, do pensamento lógico, da análise síntese, do ritmo, da coordenação motora fina, entre outros.

É importante ressaltar que, embora as atividades lúdicas fossem mais empregadas na educação infantil, hoje já estão inseridas na prática de disciplinas específicas, de forma interdisciplinar e abordando todas as fases de aprendizagem.

2. O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Falar do brincar, como recurso de aprendizagem, requer uma abordagem sobre o desenvolvimento da criança e seu processo maturacional.

De modo geral, quando se pensa no desenvolvimento da criança, pensa-se logo em criança crescendo, amadurecendo e quando se fala em aprendizagem, pensa-se logo no ambiente escolar: a sala de aula e as situações de ensino aprendizagem.

Segundo o *Ofício do Professor* (2002, p. 6)

Desenvolver-se não é apenas crescer fisicamente ou amadurecer, passar da infância para a adolescência e daí para a vida adulta. Desenvolver-se também não melhorar, nem mesmo progredir em direção a uma meta para todos, que representaria uma espécie de “ponto de chegada” obrigatório, no qual todos deveriam estar num determinado ponto de suas vidas. Desenvolver-se é basicamente, transformar-se. É, por exemplo, o processo de permanente transformação dos alunos na escola que todos os professores acompanham de perto (2002, p. 06).

Para Santos (1999), o que se pode realmente chamar de desenvolvimento é o processo de construção da pessoa como ser social, ao longo de toda a vida e este processo se inicia desde a infância e o brincar é umas das melhores formas de estimular o desenvolvimento e o potencial de uma criança.



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

É importante levar em consideração, que o processo de desenvolvimento infantil, uma vez que este se dá por faixa etária. É perfeitamente normal que a criança apresente um ou outro aspecto adiantado ou atrasado em relação à faixa etária em que se encontra, e isto vai depender essencialmente dos estímulos que a criança recebe no seu dia a dia, e do seu amadurecimento biológico, por isto, é imprescindível que os pais saibam como estimular seus filhos.

Da mesma forma, o desenvolvimento da aprendizagem da criança deve ser estimulado com técnicas que lhe chamam a atenção, que desperte interesse, sem inseri-la no mundo adulto, quando a mesma não tem condições psicológicas para isso. Cury (2003, p. 64), nas considerações que faz a respeito da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”.

Almeida (1995), diz que é importante que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento.

Para Almeida (1995, p. 41), a ludicidade está intrínseca ao desenvolvimento infantil:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

É importante considerar que as brincadeiras embora simples sejam fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança e também é uma forma de auto-expressão. Nem sempre os pais, pessoas que trabalham com crianças sabem da importância do ato de brincar para o desenvolvimento físico



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

e psíquico da criança. Para muitos o ato de brincar se configura a um simples passatempo, sem grande importância para o desenvolvimento da criança.

Segundo Santos (1999), jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois brincar está presente na humanidade desde o seu início. O brincar é, portanto, uma atividade natural espontânea e necessária para a criança, constituindo-se por isso, em peça importantíssima na sua formação. A mesma autora ressalta que:

[...] devemos “olhar” o brinquedo com um fator de extrema relevância no desenvolvimento infantil. O brincar é um direito da criança, e este é reconhecido em declarações, convenções e leis, como nos mostram a Convenção sobre Direitos da criança de 1989, adotada pela Assembléia das Nações Unidas, a Constituição Brasileira de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990 (SANTOS, 1999, p.4-5).

Para Antunes (2003), a brincadeira é sua melhor forma de aprender, descobrir o mundo que a cerca. O brinquedo é um suporte material, que facilita o ato de brincar, e no processo ensino aprendizagem funciona como ferramenta lúdica, que envolve as crianças de uma maneira muito eficaz, proporcionando alegria, prazer, vontade de descobrir.

A ludicidade é considerada por muitos pensadores da educação como um processo de suma importância no desenvolvimento humano. Autores como Santos (1999), Piaget (1976), Vygotsky (2007) e outros, atribuíram ao brincar da criança um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem, embora com enfoques diferentes. Dois aspectos sobressaem no estudo dos jogos: sua estrutura e o seu conteúdo.



3. O PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Aprender é um processo individual, em que cada educando adquire novos conhecimentos, habilidades, valores diversos e, principalmente, desenvolve a capacidade de pensar, julgar e empregar conceitos que direcionem a mudanças de atitudes e de comportamentos no cotidiano frente à sociedade.

Dessa forma, Vygotsky (2007, p. 17) apresenta que:

A aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo podem ser compreendidos como a transformação de processos básicos, biologicamente determinados, em processos psicológicos mais complexos. Essa transformação ocorre de acordo com a interação com o meio social e do uso de ferramentas e símbolos culturalmente determinados

Para este mesmo autor, a aprendizagem se divide em sete estilos, sendo físico, onde o indivíduo se expressa por meio da expressão corporal; interpessoal, quando o indivíduo é introspectivo; linguístico, onde o melhor meio de expressão dos sujeitos é o uso das palavras; matemático, predominando o pensamento/raciocínio lógico; musical, em que as pessoas se interessam mais por sons e músicas; visual, os sujeitos exploram mais o aspecto visual das coisas.

Diante desses estilos de aprendizagens, o educador pode se utilizar de diversos recursos pedagógicos, que possibilitarão a construção do conhecimento de forma intensa. Essa construção pode se dá com alunos diferentes e com aspectos diferentes e de diferentes modos. Abrangendo uma totalidade de indivíduos tocados pelo saber, alguns exemplos são os jogos, os quebra-cabeças e outras atividades apresentadas com o uso de livros e até mesmo com materiais tecnológicos, pois estamos inseridos em um mundo globalizado e



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

desenvolvido nos mais variados aspectos, inclusive os cibernéticos e eletrônicos.

Conforme acreditava John Locke (1690), todo ser nascia como uma tábua rasa, ou seja, sem nenhuma impressão de conhecimento, aspecto e personalidade. Ele afirmava ainda que o desenvolvimento desse aspecto era construído de acordo com o meio em que o indivíduo estava inserido, ou seja, anexaríamos valores, conhecimentos e desenvolveríamos nossas características conforme o “habitat” que estivéssemos inseridos, por isso, a necessidade de se buscar o conhecimento, adotar valores éticos, morais, e sociais na aprendizagem, principalmente de crianças.

De acordo com Machado (1994), para que o desenvolvimento escolar ocorra com sucesso, na aprendizagem escolar, é preciso considerar a existência dos seguintes elementos centrais: o aluno; o professor e a situação de aprendizagem. As teorias de aprendizagens têm em comum o fato de assumirem que indivíduos são apenas ativos na busca e construção de conhecimentos, dentro de um contexto significativo. Os conhecimentos prévios dos alunos devem ser valorizados, para que possam construir estruturas cognitivas que permitem descobrir e redescobrir outros conhecimentos, caracterizando, assim, uma aprendizagem prazerosa e eficaz.

Em relação ao processo de ensino do professor, a responsabilidade deste é: diagnosticar o conhecimento que o aluno já carrega para si; organizar, selecionar e aplicar o material educativo; verificar se os conceitos assimilados durante o processo de conhecimento desenvolvido entre professores e alunos aos aceitos pela disciplina; readaptar a maneira de ensinar, de acordo com cada aluno, pois cada um assimila o conhecimento de sua determinada maneira.

Nesse contexto, os alunos têm a responsabilidade de captar e organizar novos conhecimentos e aprender significativamente. Este último, é o que se julga de maior importância para a sua vida educacional, pois caberá a ele, a escolha de aprender de forma qualitativa ou de forma simplesmente robótica.



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Para Oliveira (2005), o conhecimento escolar que se adquire requer constantes atualizações, pois estamos inseridos em uma sociedade globalizada, onde a velocidade das informações é assustadora, construindo o avanço rápido das tecnologias e ciências para a construção de novos conhecimentos. Por esse motivo, é necessário aprender a como se atualizar, a como buscar o conhecimento de forma atual, constante e verdadeira. Portanto, é preciso saber onde buscar o conhecimento, quais as fontes que se buscará a educação permanente ou continuada, esse hábito deve ser adquirido para a vida diária.

Oliveira (2005), acredita ainda que trabalhar o brincar permite a elaboração de um mundo de sentimentos e ações com significados sócio afetivo novos e críticos. Podendo-se atribuir à atividade lúdica três funções: socializadora, na qual desenvolve hábitos de convivência; psicológica, podendo aprender a controlar seus impulsos, e pedagógica, trabalhando a interdisciplinaridade, a heterogeneidade, o erro de forma positiva, fazendo com que o indivíduo se torne ativo no seu processo de desenvolvimento.

Moreira (1999, p. 32) nomeia três tipos de aprendizagens: cognitiva, afetiva e psicomotora:

A cognitiva é aquela resultante do armazenamento organizado de informações na mente do indivíduo e esse complexo organizado é conhecido como estrutura cognitiva. A efetiva resulta de sinais internos ao sujeito e pode ser identificada com experiências tais como prazer e dor, satisfação e descontentamento, alegria ou ansiedade. Algumas experiências afetivas sempre acompanham as experiências cognitivas. Portanto a aprendizagem afetiva é simultânea com a cognitiva. A psicomotora envolve respostas musculares adquiridas através de treino e prática, mas alguma aprendizagem cognitiva é geralmente importante na aquisição de habilidades psicomotoras.



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

É importante ressaltar que, os meios pelos quais o processo de ensino aprendizagem ocorre é de suma importância. Um método que promove a flexibilidade ao abordar determinados assuntos, mesmo com metodologias diversificadas que interajam com a realidade do aluno, pode ter muito mais eficácia.

Cabe ao educador, promover a construção do saber baseado sempre em métodos que possam ressaltar a importância da realidade vivida pelos alunos sem, contudo, deixar de ao mesmo tempo transmitir-lhes o conteúdo programado, ou seja, o professor lançará mão do conteúdo programático em conjunto com a realidade cultural, social, ético, dentre outros, de maneira que o aluno possa sentir-se inserido no contexto trabalhado em sala.

4. A LUDICIDADE COMO FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Muitos desafios são encontrados na educação, mais especificamente no processo de ensino aprendizagem principalmente para quem se dedica para fazer o melhor. Percebe-se que o desenvolvimento constante das pessoas está relacionado com experiências de aprendizagem: é preciso que o sujeito aprenda coisas novas para poder transformar-se. Os PCNs (1998), fazem uma abordagem sobre o papel da escola no processo de aprendizagem do aluno, afirmando que mesma de forma direta e indireta tem grande participação no processo de aprendizagem do aluno, buscando recursos que proporcione uma aprendizagem significativa para o mesmo.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs “ao professor cabe planejar, implementar e dirigir as atividades didáticas, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço de ação e reflexão do aluno, procurando garantir aprendizagem efetiva” (BRASIL, 1998, p. 56). Além de assumir o papel de intermediador do conhecimento, que tematize aspectos



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

prioritários em função das necessidades dos alunos e de suas possibilidades de aprendizagem.

A ludicidade voltada para o ato de brincar pode ser vista como um recurso mediador e facilitador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais acessível. Brincar complementa a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ensinar e o aprender.

Cunha afirma que: “O brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer” (2001, p. 24). Em seguida, o mesmo autor ressalta que através do brincar a criança tem possibilidades de conhecer a si e o mundo a sua volta. Enquanto brinca aprende, por exemplo, quando corre atrás de uma bola, empina uma pipa, rola pelo chão, pula corda, está explorando o espaço a sua volta e vivenciando a passagem do tempo.

Vivendo numa sociedade predominantemente tecnológica, percebe-se que a criança de modo geral, está perdendo a sua capacidade original de brincar, e em consequência disso observa-se que muitas das dificuldades de aprendizagens estão associadas a estes fatores, pois segundo Oliveira “a atividade lúdica revela-se como instrumento facilitador da aprendizagem, possuindo valor educacional intrínseco, criando condições para que a criança explore seus movimentos, manipule materiais diversos, interaja com seus colegas e resolva situações-problema” (2005, p. 26).

Assim, os jogos e brincadeiras proporcionam à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento. Antunes frisa que “o jogo é para a criança um fim em si mesmo ele deve ser para nós um meio de educar, de onde seu nome jogo educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal” (2003, p. 39).

Nesse contexto, é evidente a relação que permeia entre brincadeira e aprendizagem, onde a mesma traz relevantes contribuições para o desenvolvimento do aluno. Segundo Campos “A ludicidade poderá ser a ponte



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

facilitadora, desde que o professor reavalie o seu fazer docente, questionando-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula” (1986, p. 38).

No ensino específico de algumas disciplinas, a ludicidade trabalhada em sala de aula possibilita a introdução e desenvolvimento de conceitos de compreensão difícil, proporciona estratégias de resoluções, significação de conceitos, isto é, proporciona ao aluno a construção do próprio conhecimento. A Ludicidade proporciona ainda a interação social entre alunos e conscientização do trabalho coletivo, reforça o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da competição e observação.

É importante ressaltar que, a ludicidade não se dá apenas através do ato de brincar, pode se dar também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades de expressão lúdico criativas atraem a atenção do aluno e podem se constituir em um mecanismo de potencialização da aprendizagem. Além disso, as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades.

Neste aspecto Campos (1986, p. 108) afirma:

A compreensão e o uso adequado das técnicas motivadoras poderiam resultar em interesse, concentração da atenção, atividade produtiva e eficiente de uma classe, a falta de motivação poderia conduzir ao aumento de tensão emocional, problemas disciplinares, aborrecimentos, fadiga e aprendizagem pouco eficiente da classe.

Quando se trata de técnicas motivadoras para o processo de ensino aprendizagem, ressalta-se que a ludicidade não é a única alternativa para a melhoria do processo ensino-aprendizagem, é uma parceira, é facilitadora do processo de aprendizagem e que pode ser desenvolvida de diversas formas, isto



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

é, o lúdico não tem atividade específica para ser trabalhado, pode-se trabalhá-lo na música, em histórias, filmes, jogos e brincadeiras diversas, dramatização, recorte e colagem, desenho, poesias, etc; sendo esses meios prazerosos de aprendizagem, onde também o educando expressa sua criação, emoções, medos e alegrias.

Contudo é importante frisar que qualquer atividade, seja ela lúdica ou não, deve ser orientada, vivenciada, ter um objetivo claro e específico, respeitando o nível de conhecimento dos educandos, o que contribuirá para a formação de uma personalidade íntegra e completa.

Ao implementar a ludicidade na educação significa transportar para o processo de ensino aprendizagem condições para ampliar a construção do conhecimento com prazer, alegria e entretenimento, sendo importante lembrar que a educação lúdica está muito distante de um passatempo, brincadeira vulgar e diversão.

Observa-se nas leituras realizadas acerca do assunto, que toda abordagem sobre a ludicidade está voltada para a aprendizagem, ou seja, há uma grande preocupação com a aprendizagem, para Antunes (2003, p.14), por exemplo, “a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social”. Nesse contexto, considera-se que o lúdico não deve ser usado como apoio didático somente para o trabalho com crianças, ele pode possibilitar a motivação e a facilitação para o aprendizado em crianças maiores, em adolescentes e até mesmo em adultos ou idosos, já que o brincar é parte intrínseca do ser humano. As atividades lúdicas, se bem preparadas dentro do contexto que o professor quer trabalhar, estimularão a vontade do aluno e propiciarão aprendizagem.

As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação e adotar a ludicidade como uma estratégia pedagógica é muito mais que proporcionar e oportunizar aos educandos momentos lúdicos, mas sim fazer com que eles possam extrair desses momentos o seu valor real, que é de contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando não só na



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural dos alunos.

5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os procedimentos da pesquisa foram direcionados no intuito de atender o objetivo do trabalho, que foi analisar a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora da aprendizagem do aluno no processo de ensino aprendizagem, através das relações existentes entre as teorias que sustentam a pesquisa e a prática desenvolvida pelos professores no exercício da docência.

Os professores reconhecem que a ludicidade é muito importante para o desenvolvimento da aprendizagem. Sendo assim, devemos enfatizar o que já foi mencionado na sessão anterior sobre ludicidade; o professor precisa se permitir vivenciar o lúdico e buscar conhecimento teórico, para através dessas experiências obter informações sobre o brincar espontâneo e orientado. É necessário, que o educador assuma o papel de mediador e possa auxiliar seus alunos valorizando o caráter lúdico da educação, de modo que possa levá-los a construção de um conhecimento significativo.

É importante que os educadores procurem sempre inovar no modo de ensinar através do lúdico, para que se possa construir uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades dos educandos. É preciso que o professor assuma o papel de autor de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que a ludicidade contém nos seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo motor e cognitivo, explicitando-a decisivamente como objetivo da escola.

Através da ludicidade, jogos e brincadeiras, envolvendo movimentos e mobilidades, o professor pode obter maior disciplina e a ordem dos alunos durante as atividades na sala de aula, o que não significa que deva privar-lhes da capacidade interativa e criativa. Considerando que, os alunos disciplinados, são aqueles que estão realmente realizando as atividades propostas pelo



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

professor e, ainda que isso signifique manifestações entusiásticas, sorrisos, conversas e perguntas.

Ao analisar sobre a visão dos autores estudados e embasados a respeito da temática percebe-se unanimidade em relação aos benefícios que o lúdico traz para a aprendizagem possibilitam ensinar de modo atraente e dinâmico. As abordagens dos autores se complementam em torno da abordagem dessa pesquisa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As leituras realizadas levaram à compreensão de que a ludicidade é significativa e um elemento indispensável para que o educando possa conhecer, compreender e construir o seu próprio conhecimento, ocorrendo assim, uma aprendizagem com divertimento, proporcionando o ato de aprender num exercício harmonioso, pois o que é transmitido através da ludicidade é assimilado com mais clareza, prazer, facilitando assim o aprendizado dos conteúdos referentes às disciplinas.

Considera-se, portanto, que a ludicidade pode se colocar como um importante recurso didático utilizado em salas de aula, uma vez que, seja vista como método indispensável que favorece a formação de indivíduos autônomos e criativos, capacitados a enfrentar desafios para que, inseridos no mundo, desenvolvam atitudes positivistas em relação a si e à sociedade em que a qual. Através do estudo realizado, pode-se entender que a atividade lúdica, representada pelas brincadeiras e jogos pode desenvolver não só o aprendizado dentro e fora da sala de aula, como também o seu desenvolvimento psicomotor, cognitivo, afetivo e social. O lúdico se apresenta como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral do educando. Além disso, proporciona momentos ímpares de alegria, diversão, responsabilidade e comprometimento com a aprendizagem.

Em suma, os estudos realizados levaram à evidência da importância da inserção do lúdico na prática docente, destacando os benefícios que a



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

ludicidade traz para o processo de ensino aprendizagem, o que requer do professor formação e criatividade para inserir atividades lúdicas na sua prática de ensino. Dessa forma, para a incorporação da ludicidade, de forma eficaz no âmbito escolar, é imprescindível uma política educacional que garanta além da formação profissional, recursos e condições de trabalho.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo. Loyola, 1995.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2003.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Língua Portuguesa**. Secretaria de Educação Fundamental, Brasília, 1998.

CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 1986.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001.

CURY, Augusto. **Pais Brilhantes e Professores Fascinantes**. Rio de Janeiro. Sextante, 2003.

MACHADO, Luiz. **Manual do professor**. Rio de Janeiro: Rodrigo da Cunha Lima e Paulo Américo Gomes e Magalhães, 1994.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Lazer e Educação**. Campinas SP, Papyrus, 1998.

MOREIRA, Mauro Antonio. **Teorias de aprendizagem**. São Paulo: EPU, 1999.

OLIVEIRA, Gislaine de Campos. **Psicomotricidade**. Petrópolis: Vozes, 2005.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PROGRAMA DE APRENDIZAGEM PARA PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DA EDUCACAO BÁSICA. Ofício do Professor. **Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo. Fundação Victor Civita, 2002.



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq
ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

SANTOS, S. M. P. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche.** Petrópolis: Vozes, 1999.

VIGOTSKY, L. S. **Interações entre aprendizado e desenvolvimento, In: A Formação Social da Mente.** São Paulo, Martins Fontes, 2007.

Recebido: 20/10/2021.

Aceito: 24/12/2021.

Autores:

Clarides de Henrich Barba

Professor do mestrado profissional do Programa de pós-Graduação em Educação Escolar da Universidade Federal de Rondônia, *Campus* Porto Velho (PPGEEPro./UNIR);

E-mail: claridesbarba@gmail.com

Dhieisi Ebert Bolsanello

Mestranda em Educação Escolar pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar, Mestrado e Doutorado Profissional da Universidade Federal de Rondônia (PPGEEProf./UNIR). Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO *Campus* Jaru.

E-mail: dhieisi.ebert@ifro.edu.br