

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA NO FAZER PEDAGÓGICO: SUA RELEVÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Ivani De Fátima Ferreira Brasil¹
Orientador: Júlio Resende Costa²

RESUMO: Este artigo busca discutir a ludicidade como estratégia no dia a dia pedagógico, procurando descobrir sua relevância para o desenvolvimento da aprendizagem. O objetivo geral do estudo é analisar a importância e a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança em seus primeiros anos de escolarização, por se tratar de uma fase que introduz muitos conhecimentos e cobra-se mudança da postura infantil para a de aprendiz. Para isto, realizou-se uma pesquisa bibliográfica sobre a importância dos jogos e brincadeiras para o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, com base nos trabalhos de Vygotsky (2002), Carvalho (2007), Weiss (1997), Fontana e Cruz (1997), Kishimoto (1996) e na Base Nacional Comum Curricular (2018) e Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (2010). Paralelamente, foram apresentados os relatos de experiência acerca do comportamento das crianças do primeiro ano de uma escola municipal localizada em uma cidade do sul de Minas Gerais. A pesquisa permitiu inferir que a ludicidade integrada à atividade pedagógica traz grandes benefícios para o processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Prática Pedagógica. Planejamento

1. Introdução

Este artigo, apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Lavras - UFLA, como requisito parcial à aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), possui como tema a ludicidade relacionada ao trabalho pedagógico com as crianças e sua relevância para o desenvolvimento pleno dos alunos. A ludicidade empregada em atividades educativas pode ser uma ótima ferramenta para auxiliar as crianças a alcançar algumas das Competências Gerais prescritas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como: o conhecimento; o pensamento científico, crítico e criativo; o

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal de Lavras (UFLA), e-mail: ivani.brasil@estudante.ufla.br

² Mestre em Educação pela Universidade Federal de Lavras e Doutorando em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia. Coordenador da Banca Permanente de Avaliação do Centro Estadual de Educação Continuada Monsenhor Geraldo Mendes Vasconcelos (SEE-MG).

repertório cultural; a comunicação; a cultura digital; a argumentação; a empatia e cooperação; a responsabilidade e cidadania. A BNCC preconiza:

à construção intencional de processos educativos que promovam aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos alunos e, também, com os desafios da sociedade contemporânea, de modo a formar pessoas autônomas, capazes de se servir dessas aprendizagens em suas vidas. (BRASIL, 2018, p. 17).

Durante o desenvolvimento das atividades em estágios e trabalhos na graduação em Pedagogia, pude notar o quanto as atividades lúdicas como jogos e brincadeiras bem planejadas e utilizadas em atividades pedagógicas no espaço escolar fazem a diferença para o desenvolvimento das crianças, pois elas se interessavam mais pelos conteúdos a serem aprendidos quando as aulas envolviam atividades lúdicas. Através desta percepção, considero a ludicidade uma estratégia importante e necessária para o desenvolvimento da aprendizagem, assim como um elemento facilitador do desenvolvimento pessoal, social e cultural da criança.

Na escola a criança tem contato com outras crianças, o que é favorável a uma aprendizagem mais significativa pela socialização. É por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras que vai aprendendo a repartir, da mesma maneira que exercita e recebe estímulos que ajudarão a desenvolver o raciocínio, a oralidade e, principalmente, habilidades motoras e psicológicas. Nesse sentido, acredito que as atividades lúdicas não devem ser entendidas pelos docentes como um momento de diversão, em si só, mas como um recurso que favorece os processos de socialização, comunicação, linguagem, expressão e construção do conhecimento durante a infância. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNE) postula

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a criança desenvolve a capacidade de representação, indispensável para a aprendizagem da leitura, dos conceitos matemáticos básicos e para a compreensão da realidade que a cerca, conhecimentos que se postulam para esse período da escolarização. O desenvolvimento da linguagem permite a ela reconstruir pela memória as suas ações e descrevê-las, bem como planejá-las, habilidades também necessárias às aprendizagens previstas para esse estágio[...] (BRASIL, 2013, p.110).

Dessa forma esse tema corrobora sobre o desenvolvimento de atividades educativas lúdicas que levam em consideração a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras em uma sequência didática pode resultar no melhor desenvolvimento psicomotor da criança, bem como em melhor aprendizagem. Ou seja, é possível aprender brincando e é através dessas

atividades que a criança se desenvolve integralmente e pode alcançar seu desenvolvimento pleno.

Ao concentrar meus esforços nessa pesquisa busco responder a seguinte questão de pesquisa: Quais benefícios os jogos, brinquedos e brincadeiras podem trazer para as crianças durante os dois primeiros anos do ensino fundamental?

Para tentar responder à pergunta central desta pesquisa, estabeleci o seguinte objetivo geral para o trabalho: analisar a importância e a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança situada na faixa etária de seis a sete anos de idade, nos primeiros anos do ensino fundamental.

Corroborando para o alcance do objetivo geral da pesquisa, defini os seguintes objetivos específicos: (1) realizar um estudo bibliográfico sobre a importância dos jogos e brincadeiras numa perspectiva lúdica como práticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental; (2) identificar algumas características importantes da atividade lúdica no processo de desenvolvimento da criança; (3) analisar alguns documentos que regulamentam a Educação no Brasil.

O percurso metodológico escolhido para o desenvolvimento deste trabalho, fundamentado na pesquisa bibliográfica, percorre caminhos que se complementam: a) estudo e análise de alguns documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI); b) leitura e análise de trabalhos produzidos sobre a temática em discussão, com ênfase nos escritos de Kishimoto (1996), Macedo (2000), Vygotsky (2002), Fontana e Cruz (1997) e Weiss (1997); c) cruzamento das leituras dos documentos oficiais e textos científicos com os relatos de minha experiência ao observar o comportamento das crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal localizada no sul do Estado de Minas Gerais. Por meio do cruzamento dessas metodologias, procurei sustentar minha argumentação e apresentar minhas descobertas.

Os relatos de experiência resultaram de minha participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no qual tive a oportunidade de trabalhar jogos e brincadeiras com as crianças do primeiro ano e pude perceber o quanto as crianças desenvolveram o aprendizado. A partir de minha experiência nesse programa, interessei em aprofundar na temática que discuto neste texto, buscando desconstruir, cientificamente, o pensamento equivocado de alguns profissionais da educação de que a brincadeira, o prazer e a satisfação não podem integrar o processo de escolarização. Uma vez que nos anos iniciais do

Ensino Fundamental os professores ainda lidam com crianças muito pequenas que têm, na ludicidade, uma dimensão fundamental e estruturadora de sua vivência, descobertas, aprendizagens e desenvolvimento.

Em minha experiência docente, quando os alunos eram estimulados por meio de momentos lúdicos, envolvendo brincadeira de morto e vivo, jogos com bola e amarelinha, teatros e outras estratégias lúdicas, percebi que esse tipo de atividade educativa favorecia uma interação livre e natural entre as crianças, proporcionando o surgimento de um ambiente alfabetizador e prazeroso, estimulando a criatividade da criança para a construção do seu conhecimento.

Na medida em que pretendi analisar documentos oficiais a escolha pela pesquisa qualitativa se fez a mais adequada, principalmente por permitir a análise de uma realidade que não pode ser quantificada, como as interações sociais e comportamentais, por exemplo. A pesquisa de natureza qualitativa tem como objetivo tentar compreender fenômenos comportamentais por meio da observação e coleta de dados descritivos. Pesquisadores adeptos dos métodos qualitativos de pesquisa recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o investigador não pode fazer julgamentos, nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG, 1999).

Em termos de estrutura, este texto está assim organizado: no primeiro momento, apresenta-se esta introdução. Em seguida, uma discussão sobre os conceitos centrais acerca do tema pesquisado, com foco na ludicidade nos primeiros anos de escolarização. Na sequência, o texto aborda a ludicidade como estratégia docente, em conjunto com as observações de práticas pedagógicas exitosas. Por fim, apresentam-se as considerações finais.

2. Os benefícios da ludicidade

Percebe-se que as crianças assimilam o mundo por meio das interações com o meio social e físico, diferentemente do adulto, que necessita de confirmações dos fatos, de percepção de racionalidade nos fenômenos. Ou seja, o olhar do adulto sobre a realidade é diferenciado do olhar infantil. Devido à complexidade da essência da criança faz-se pertinente os estudos e a análise das abordagens pedagógicas para o seu desenvolvimento intelectual, sobretudo aquelas que se fundamentam na ludicidade (SILVA; SANTOS, 2009).

Segundo Silva e Santos (2009)

[...] criança se desenvolve através das interações que estabelece com os adultos desde muito cedo. A sua experiência sócio-histórica inicia-se nessa interação entre ela, os adultos e o mundo criado por eles, e quando os pais estimulam seus filhos durante a brincadeira, se tornam mediadores do processo de construção do conhecimento, fazendo com que seus filhos passem de um estágio de desenvolvimento para outro (SANTOS, 2009, p. 5).

É a motivação da família o que impulsionará o desenvolvimento dos filhos, mesmo que esse estímulo seja natural e, talvez, não intencional. Em sua abordagem histórico-cultural, Vygotsky (2007) salienta que o brincar proporciona a realização de desejos que não poderiam ser prontamente satisfeitos. Isto é enxergado e percebido nas duas principais características postas pelo autor, constituídas por normas e situação imaginária, constantes e presentes nas brincadeiras. O brinquedo seria qualquer coisa que não obedece à realidade, um mundo ilusório, onde qualquer anseio pode ser realizado. A criança usufrui de vontades e desejos construídos ao longo de sua vida através do ato de brincar. Por isso a criança terá um desenvolvimento mais significativo quanto mais oportunidades de brincar lhe forem proporcionadas. Assim, percebe-se que quando as crianças mais novas brincam, utilizam mais o imaginário, o fantasioso está intrínseco em suas ações, enquanto as regras são vistas de forma menos explícitas, mas não deixam de exercer influência na brincadeira.

Por meio dos brinquedos e das brincadeiras, a criança entra num mundo simbólico, no qual se sucedem representações mentais e relações entre linguagem e pensamento, fazendo com que a criança se desenvolva a partir do que é apreendido por meio das interações com o espaço no qual está inserida.

Para tanto, a escola necessita se organizar como um lugar de oportunidade para as crianças darem continuidade ao ato de brincar, uma atividade tão específica da infância. A ludicidade complementa e fortalece as aprendizagens construídas pela criança, dentro ou fora do espaço escolar.

Weiss (1997, p. 25) afirma que “brincando a criança desenvolve seu lado emocional e afetivo bem como algumas áreas do domínio cognitivo, tais como a capacidade de síntese, o jogo simbólico”. Através das brincadeiras a criança pode simular os pensamentos e sentimentos conscientes e inconscientes que não é capaz de expressar por meio das palavras.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento legal que traz as competências (gerais e específicas), as habilidades e as aprendizagens essenciais que consolidam os direitos de aprendizagem e desenvolvimento que os estudantes necessitam em

seu percurso escolar. A BNCC orienta que todos os alunos devem desenvolver essas competências durante cada etapa da educação básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio) para o seu avanço no processo de escolarização. Dessa forma, a BNCC subsidia a formação dos currículos nas instituições de ensino do nosso país.

A BNCC determina que as competências, as habilidades e os conteúdos devem ser os mesmos, independentemente da região onde as crianças, adolescentes e jovens moram ou estudam. Essas competências visam uma educação integral, na qual o aluno adquire “conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho” (BRASIL, 2018, p. 8), ou seja, projeta o seu desenvolvimento pleno.

As competências e habilidades estabelecidas na Base Nacional Comum Curricular são muito relevantes para o processo formativo do aluno, uma vez que é por meio delas que a “educação deve afirmar valores e estimular ações que contribuam para a transformação da sociedade, tornando-a mais humana, socialmente justa e, também, voltada para a preservação da natureza” (BRASIL, 2018, p. 8).

Ao mencionar a educação integral, a BNCC orienta formar o indivíduo em todos os seus aspectos: cognitivo, afetivo, emocional, social e motor. Esta formação integral visa transformações que refletirá na sociedade, uma vez que promoverá a atuação de forma direta na promoção de valores sociais, ampliação da visão de mundo, sociabilidade, afetividade e demais dimensões do desenvolvimento psicológico de crianças e adolescentes, refletindo nos formatos das relações interpessoais. Dessa forma, geram valores, normas e princípios de acordo com suas propostas e compreensões do processo educativo (BRASIL, 2018).

Para a garantia desta formação integral é necessário a atuação das principais instituições sociais: a família e a escola. A escola tem a função de alargar o universo de conhecimentos, experiências e habilidades das crianças, agindo de maneira complementar à educação familiar, diversificando e consolidando novas aprendizagens, como a autonomia, a comunicação e a socialização. Quanto maior o envolvimento dos pais nas experiências escolares das crianças, maior será o progresso educacional dos filhos (BRASIL, 2018).

A Base Nacional Comum Curricular assegura às crianças da Educação Infantil, seis direitos de aprendizagem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Estes direitos proporcionam:

condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural (BRASIL, 2018, p.37).

Paralelamente, as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCNE) enfatiza que "os professores, atentos a esse processo de desenvolvimento, buscarão formas de trabalho pedagógico e de diálogo com os alunos, compatíveis com suas idades" (BRASIL, 2013, p. 110), fazendo uso de estratégias de aprendizagens que estimulam o desenvolvimento e a socialização das crianças, consideradas no documento como eixos estruturantes das práticas pedagógicas para esta etapa da Educação Básica (BRASIL, 2010).

Dessa forma, jogos, brinquedos, brincadeiras e interações são fundamentais para que a aprendizagem ocorra e a criança se desenvolva integralmente. Nesse processo formativo de construção de saberes e aprendizagens, a criança deve atuar como protagonista e autora de seu próprio desenvolvimento. A ludicidade utilizada em atividades pedagógicas na Educação Infantil proposta nas DCNEI proporciona o contato com os cinco campos de experiência estabelecidos na BNCC: (1) o eu, o outro e o nós; (2) corpo, gestos e movimentos; (3) traços, sons, cores e formas; (4) escuta, fala, pensamento e imaginação; e (5) espaço, tempo, quantidades, relações e transformações (BRASIL, 2018).

Quando a criança ingressa na escola, seus conhecimentos, experiências e habilidades foram, em grande parte, também proporcionadas pelo ato de brincar, de fantasiar, de imaginar. Segundo a BNCC (BRASIL, 2018, p. 37) “a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças”. Com a garantia da brincadeira como um dos direitos da criança para o desenvolvimento de suas aprendizagens, a escola pode e deve utilizar esta estratégia como uma prática cotidiana.

Não se pode negar que o brincar faz parte do cotidiano da criança. Segundo Carvalho (2007):

O brincar faz parte do nosso cotidiano e é uma necessidade do ser humano, independentemente de suas crenças, idade e nível social. Realmente, em todas as idades estamos prontos a imaginar, a retomar as nossas experiências antigas, trazendo significado (CARVALHO, 2007, p. 3).

Desde o nascimento a brincadeira está presente na vida da criança. É por meio dela que o bebê aprende a se relacionar e interagir com o mundo em sua volta, aprendendo a se comunicar, a andar, e assim por diante. As propostas lúdicas chegam à escola com a finalidade de facilitar a aprendizagem do aluno, tornando-a mais significativa. A criança, ao brincar, amplia seus conhecimentos. A partir das brincadeiras ela passa a aprender a conviver com o meio e com os outros e a resolver situações do cotidiano. Brincar é uma necessidade da criança e chega à escola com o objetivo de facilitar a aprendizagem do aluno, tornando-a mais significativa.

Para trazer essa discussão para o contexto do fazer pedagógico, é importante refletir como as atividades de leitura e escrita que são tidas como “maçantes” podem se tornar interessantes, se promovermos uma verdadeira aprendizagem e o lúdico é o meio mais poderoso na realização destas atividades.

Na atualidade se faz necessário que a criança saiba fazer o bom uso social da escrita, isto implica em não somente saber ler e escrever, mas o porquê e para que. E para que a criança aprenda é necessário que haja significado para ela. Se forem utilizadas estratégias tradicionais de ensino, com autoritarismo ou arbitrariedade, a aprendizagem acaba se comprometendo. A ludicidade tem significado para a criança, uma vez que é uma prática empregada recorrente e espontaneamente desde o seu nascimento.

Segundo Macedo (2000, p. 48), Piaget afirma que “o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está presente no jogo”, pois são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, o que torna essa situação individualmente rica para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança. A criança necessita experimentar certos confrontos para se tornar autônoma, consciente e crítica. Nessa direção, o brincar se torna uma estratégia de socialização da criança, preparando-a para se tornar, no futuro, um cidadão crítico, criativo e participativo.

2.1 A ludicidade como estratégia docente

Não podemos esquecer que nos anos iniciais do ensino fundamental os alunos ainda são crianças e ainda necessitam dos estímulos proporcionados pelo lúdico. O Artigo 4º das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) definem a criança 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, 2009).

Certamente a ludicidade desempenha um papel de grande relevância no desenvolvimento infantil. É por meio dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras que a criança adquire noções espontâneas e significativas da realidade; constrói e reconstrói suas primeiras hipóteses de compreensão do mundo e dos fenômenos em seu entorno. Através da ludicidade ela aprende, se desenvolve e se constitui plenamente como um sujeito autônomo.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1988):

Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais. (BRASIL, 1988, p. 22).

O brincar faz parte do nosso cotidiano e é uma necessidade do ser humano, independentemente de suas crenças, idade e nível social (KISHIMOTO, 1996). Realmente, em todas as idades estamos prontos a imaginar, a retomar as nossas experiências antigas, trazendo novos sentidos e significados. Para Vygotsky (2002) o melhor método é aquele pelo qual as crianças aprendem a ler e escrever por meio de situações de brinquedo. Torna-se necessário que as letras se transformem em elementos naturais da vida das crianças, como é a linguagem. O autor afirma que o bom ensino é aquele que estimula a criança a atingir um nível de compreensão e habilidade que ainda não domina completamente (VYGOTSKY, 2002).

Nas interações sociais promovidas por meio da ludicidade, a criança desenvolve seus conhecimentos. Brincando, ela se relaciona com seus pares e com o mundo ao seu redor, apropriando-se de novos conceitos com as vivências que passa a experimentar. Essas experiências de interação possibilitam a apropriação da realidade, resultando em aprendizagem. De acordo com o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), os jogos lúdicos proporcionam às crianças a possibilidade de vivenciarem experiências de lógica e raciocínio, por meio de atividades físicas e mentais, que favorecem a interação social, ampliando as situações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas. “Ao utilizar o jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área” (BRASIL, 2012, p. 26).

Cabe aos educadores possibilitar às crianças situações significativas para que elas se apropriem do conhecimento científico. Os momentos lúdicos são facilitadores da aprendizagem, pois possibilitam à criança fazer novas descobertas por meio do espaço e das interações, proporcionando a ampliação de sua expressão com todas as linguagens, o que torna a escola um lugar onde sintam prazer de estar, de conviver e de ser feliz.

O (a) educador (a) deve levar em conta que as crianças têm suas necessidades e direitos, principalmente o de serem respeitadas durante a realização das atividades pedagógicas, de modo que o professor proporcione a elas momentos de ludicidade durante as aulas. Para que isso ocorra, é importante que essas atividades estejam previstas no planejamento docente. Essa deve ser uma ação intencional, pois entende-se que:

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade (KISHIMOTO, 1994, p. 49).

Segundo o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD), o Brasil tem a terceira maior taxa de abandono escolar entre os 100 países com maior Índice de Desenvolvimento Humano (UOL Online, 2013). Esse problema é provocado por vários fatores como dificuldade de acesso à escola, falta de comprometimento dos pais e professores com o processo de aprendizagem das crianças, contínuas reprovações (gerando distorção de série/idade), trabalho infantil, dentre outros. Embora nos anos iniciais não seja tão grave o número de evasões, principalmente pelo fato de existir a obrigatoriedade dos estudos, com o acionamento de órgãos competentes se a criança deixar de frequentá-la, percebe-se um pouco de resistência entre as crianças que estão mudando da Educação Infantil para o primeiro ano do Ensino Fundamental.

Nesse sentido, a utilização dos jogos e das brincadeiras nas atividades pedagógicas, enquanto aliados aos professores poderia minimizar a resistência das crianças ao entrar no ensino fundamental, assim como contribuir para promover o desenvolvimento pleno da criança. A ludicidade faz parte da natureza infantil, da essência da criança, e constitui parte integrante do seu processo de aprender, de conhecer e apreender o mundo e a realidade à sua volta.

A ludicidade está explícita na Educação Infantil e faz parte de todas as fases do desenvolvimento humano. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, essa estratégia metodológica às vezes começa a ficar oculta ou até mesmo esquecida, principalmente quando utilizada com os alunos maiores. Parece que se camufla nas práticas diárias. Talvez pela falta de tempo de alguns discentes em planejar ou pela falta de capacitação ou experiência. Podemos perceber que alguns preferem seguir os livros didáticos ou apostilas, pois veem neles a maneira mais fácil e assertiva de alcançar o desenvolvimento dos alunos. Dessa maneira esses manuais necessitam propor essas práticas lúdicas para estimular a aprendizagem dos alunos, doutra maneira o lúdico não seria explorado.

O aluno precisa ser desafiado a aprender e não somente a copiar. Esta prática pode colocar em risco o desenvolvimento intelectual do discente. Alguns professores, com uma postura mais tradicional, por vezes, e até mesmo inconscientemente, querem trabalhar como no passado, requerendo do aluno uma postura que reflete a sua própria experiência diante do processo educativo. Ou seja, exigindo uma responsabilidade que lhe foi imposta ainda quando eram estudantes, desejando para o aluno aquilo que acham ser o correto, o adequado para o seu desenvolvimento. Mas percebe-se que a aprendizagem desenvolve-se mais satisfatoriamente quando leva em consideração o faz de conta, a brincadeira e as interações como eixos articuladores da prática pedagógica.

É imprescindível pensar também no processo de transição entre as etapas da Educação Infantil para os anos iniciais do ensino fundamental, uma vez que é necessário a organização do espaço alfabetizador de modo que se respeite a criança em suas dimensões. As DCNE propõe que

Na transição para o Ensino Fundamental a proposta pedagógica deve prever formas para garantir a continuidade no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, respeitando as especificidades etárias, sem antecipação de conteúdos que serão trabalhados no Ensino Fundamental (BRASIL, 2013, p. 100)

Por tanto, há que se considerar na abordagem pedagógica desse ciclo o lúdico em sua ampla dimensão, uma vez, que a partir desse entendimento, o planejamento docente e as propostas pedagógicas, necessitam ter presentes o brinquedo e a brincadeira como eixos condutores do processo de elaboração dos conhecimentos durante a alfabetização. A ludicidade, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da cultura infantil. A partir desse entendimento, percebe-se a ludicidade como estratégia para o desenvolvimento de habilidades.

Segundo a Teoria Sociointeracionista de Vygotsky (1993) existem dois níveis de desenvolvimento na aprendizagem: o nível de desenvolvimento real, onde a criança já consegue realizar as atividades sozinhas e o nível de desenvolvimento potencial, no qual é necessário alguém para orientar a criança a realizar as atividades, pois ela não consegue realizar sozinha. O professor tem essa postura de orientador para o seu desenvolvimento social cognitivo e criativo.

A criança é um ser que constrói a sua identidade, interagindo. Vygotsky (1993) ressaltava o papel da escola no desenvolvimento mental das crianças, pois a aprendizagem acontece por meio da interação do sujeito e do meio. É através de experiências pessoais significativas, propostas pela interação que cada pessoa estabelece com determinado ambiente, é que se dá a formação.

Um ambiente que estimula a aprendizagem é aquele que incita a criança a atingir um nível de compreensão e habilidade que ainda não domina completamente. Na escola, o professor deve oportunizar variadas estratégias para alcançá-las, oportunizando aos seus alunos experimentar vivências múltiplas. Uma destas estratégias que pode integrar a prática pedagógica para alcançar a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças é a ludicidade por fazer parte da cultura da infância..

Através do ato de brincar a criança desenvolve aspectos do pensamento abstrato. Podemos identificar o lúdico em toda atividade educativa realizada por meio de brincadeiras, jogos, brinquedos ou qualquer outra atividade criativa que estimule o aprendizado através da intencionalidade dessa prática. A ludicidade é uma estratégia facilitadora do desenvolvimento das práticas pedagógicas. Ela exercita a inteligência, desperta a imaginação e a invenção, além de estimular a curiosidade, a capacidade de concentração e de atenção, desenvolvendo competências e habilidades necessárias ao desenvolvimento da criança.

A ludicidade, assim como toda prática educativa, não deve ser utilizada de forma improvisada. A ausência de um planejamento estruturado pode colocar o aprendizado em risco, uma vez que proporcionará aulas desorganizadas, resultando o desinteresse dos alunos pelo conteúdo. A aprendizagem depende do papel ou da postura do professor, que é imprescindível como facilitador, estimulador e mediador do trabalho pessoal do aluno, auxiliando-o a chegar a algumas conclusões e inferências, a aprender por si mesmo. E isso exige-se do professor: planejamento do trabalho pedagógico, criatividade, intencionalidade e engajamento com as aprendizagens a serem construídas para que se atinja êxito no processo ensino-aprendizagem.

Percebe-se, então, que articulado ao ato de brincar, está a intencionalidade das práticas pedagógicas, uma vez que essa intencionalidade implicará no “monitoramento das práticas pedagógicas e no acompanhamento da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças” (BRASIL, 2018, p.35).

Martinez e Lahore (1977) consideram o planejamento como:

um processo de previsão de necessidades e racionalização de emprego dos meios materiais e dos recursos humanos disponíveis a fim de alcançar objetivos concretos em prazos determinados e em etapas definidas a partir do conhecimento e avaliação científica da situação original (MARTINEZ; LAHORE, 1997, p. 11).

Um bom planejamento norteará o professor e deixará claro as suas intenções, tanto para os alunos quanto para ele próprio. O planejamento de aula é de extrema importância para o êxito no processo ensino-aprendizagem. Como já exposto, sua ausência pode resultar o desinteresse dos alunos pelo conteúdo, tornando as aulas desestimulantes. Em contrapartida, um bom planejamento das aulas concorre para a realização de aulas satisfatórias nas quais tanto os professores quanto os estudantes se sintam desafiados, tornando o estudo do conteúdo mais agradável com vistas a facilitar a assimilação.

Lamentavelmente, percebe-se em meio alguns professores que muitas vezes o planejamento não é considerado uma atividade imprescindível para a organização do seu trabalho pedagógico e o alcance dos objetivos de aprendizagem estabelecidos para as crianças. O hábito de planejar é uma premissa do trabalho docente, e não uma ação burocrática. Ele se tornou uma necessidade, não somente para os professores, mas em todos os campos da atividade humana.

Segundo Libâneo (2011, p.345) “[...] o planejamento consiste em ações e procedimentos para tomadas de decisões a respeito de objetivos e de atividades a ser realizadas em razão desses objetivos”. Planejar é traçar um caminho para chegar onde se almeja. O planejamento nasce a partir da realidade vivida e visa sempre a expectativa de melhorias. Com isto, podemos prever e estabelecer estratégias para alcançar nossos objetivos. Quando realizado de maneira correta, o planejamento é o passo decisivo para a melhoria do trabalho docente.

É necessário ter bem claros os objetivos em nossos planejamentos, assim como as melhores atividades para alcançar os objetivos traçados e prever os recursos. Para uma proposta pedagógica comprometida com o desenvolvimento dos alunos é necessário também

uma avaliação constante. Planejar e avaliar são dois elementos que se perfazem, são primordiais no processo educativo. Avaliamos para planejar e planejamos para avaliar sucessivamente. A partir da avaliação, podemos conceber um planejamento que atenda às especificidades de aprendizagem dos alunos, além de rever e adequar o planejamento no decorrer do processo de ensino.

Não obstante, o trabalhar com o lúdico na escola necessita de planejamento, organização, avaliação e retomada de rumos. Não é simplesmente chegar e propor, tem que haver intencionalidade. Ao trabalhar com o lúdico temos que ter em mente qual é a finalidade. Não é simplesmente "passar o tempo", precisa ter o objetivo, estar preparado para imprevistos e ciente que poderá alcançar ou não o êxito. Mas o melhor é saber que pode usufruir desse método e fazer as correções necessárias em todo o processo, pois os fins justificarão o percurso.

3. Resultados de observações de práticas pedagógicas

Sabemos que não existe uma receita pronta para uma prática pedagógica infalível. Ela se constrói através dos fracassos e acertos, por isso devem a todo momento serem avaliadas para se adequar aos objetivos esperados. Necessitam ser condizentes tanto com o (a) professor (a), uma vez que precisam ser executadas por ele (a), quanto com a turma, pois poderá ou não chamar a atenção dos alunos. Por isso no planejamento das atividades que serão propostas pelo (a) educador (a) em seus projetos pedagógicos, a criança deve ser levada em conta como o alvo central. Ela é o sujeito ativo da ação pedagógica, uma vez que 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, 2018, p. 36). Segundo a BNCC, a instituição escolar precisa:

promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.) (BRASIL, 2018, p. 39).

Pode-se afirmar, então, que os protagonistas do processo de ensino aprendizagem são os alunos, o que remete aos educadores a necessidade de proporcionar aos seus alunos, por meio do planejamento docente, um ambiente em que as crianças possam ouvir e serem ouvidas, além de terem opções de fazer escolhas e serem desafiadas. Estes estímulos proporcionarão melhor interação das crianças e uma aprendizagem mais consistente e significativa. Ressalta-se que, ao fazer seu planejamento, o professor deve se levar em conta o ambiente social no qual as crianças estão inseridas, partindo sempre da realidade em que se encontram, de seus contextos sócio-histórico culturais. Nesse sentido, a BNCC enfatiza que:

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, busca-se ampliar as experiências com o espaço e o tempo vivenciadas pelas crianças em jogos e brincadeiras na Educação Infantil, por meio do aprofundamento de seu conhecimento sobre si mesmas e de sua comunidade, valorizando-se os contextos mais próximos da vida cotidiana (BRASIL,2018, p. 360).

A Base Nacional Comum Curricular também recomenda a importância do planejamento das atividades pedagógicas:

[..] as aprendizagens essenciais compreendem tanto comportamentos, habilidades e conhecimentos quanto vivências que promovem aprendizagem e desenvolvimento nos diversos campos de experiências, sempre tomando as interações e a brincadeira como eixos estruturantes (BRASIL, 2018, p. 44).

É inegável a contribuição da ludicidade em toda atividade educativa proposta para a Educação Infantil, seja com as brincadeiras, jogos, brinquedos ou qualquer outro recurso criativo que estimule a aprendizagem por meio do emprego da ludicidade. A prática docente e, sobretudo, o planejamento, não devem ser generalizados para todas as crianças. O professor deve estar atento às necessidades individuais de seus alunos, pois eles apresentam diferenças singulares e específicas. Assim, o planejamento é um recurso dinâmico e flexível, que se altera em função da necessidade de desenvolvimento de cada criança.

Como relato de experiência, cito as observações que fiz quando participei do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) da Universidade Federal de Lavras (UFLA). O programa visa antecipar o vínculo entre os futuros professores e as salas de aula da rede pública. Durante um ano e oito meses, aproximadamente, tive a oportunidade de aliar os conhecimentos teóricos adquiridos no Curso de Pedagogia com a prática escolar, observando e interagindo com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Essa

experiência no Pibid me proporcionou um olhar diferenciado para algumas práticas pedagógicas. Nesse primeiro contato com o cotidiano escolar, surgiram oportunidades de experimentar, na prática, situações reais de aprendizagem. O Pibid oportunizou também a aplicação da teoria em práticas pedagógicas concretas, o que contribuiu para a minha observação atenta e coleta de informações extremamente importantes para me incentivar a realizar esta pesquisa.

A proposta era que tínhamos que observar como se dá o processo educativo no dia a dia. Tive a oportunidade de trabalhar com os alunos do 1º e do 2º anos do ensino fundamental, Na sala de aula o que mais fazíamos era observar como se dava o processo de ensino aprendizagem. Mas para mim, uma das experiências mais exitosas foram as brincadeiras na hora do recreio, atividades que avançaram para além do desenvolvimento cognitivo, pois proporcionou a melhora da socialização, da interação entre as crianças. Nesta hora, tínhamos que ajudar a "olhar" as crianças e era a única hora que podíamos interagir realmente com as crianças, não somente com as da turma que estava observando, mas com todas da escola. Aproveitamos para inserir algumas brincadeiras como pular corda, incluindo cantigas e contas de adição e subtração. Recuperamos algumas cantigas de nosso patrimônio cultural e agíamos da seguinte maneira com as contas: a criança só tinha o direito de pular enquanto acertava o resultado das operações simples que íamos perguntando enquanto ela brincava, ao errar, parávamos e passava a vez para a próxima criança da fila. Foi surpreendente como atividades tão simples trouxeram resultados tão positivos. Com essas atividades, estimulamos as crianças a participarem cada vez mais desse momento lúdico de aprendizagem. Todos queriam brincar e, ao mesmo tempo que brincavam, as crianças raciocinavam para fazer as operações matemáticas, mentalmente. Muitas crianças acertavam boa parte dos cálculos, enquanto se divertiam.

Quando as crianças eram estimuladas por meio de momentos lúdicos como a brincadeira de “morto e vivo”, jogos com bola, amarelinha e “ovo choco”, era possível perceber uma interação livre e natural entre elas, evidenciando satisfação na realização das atividades e um comportamento muito amistoso. Segundo Fontana e Cruz (1997):

[...] brincar é sem dúvida, uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar-se, transformar-se, ser. Na escola, a despeito dos objetivos do professor e de seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É

prática social, atividade simbólica, forma de interação com o outro (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 139).

Certa vez, ao conversar com um aluno do 1º ano, o qual apresentava muita dificuldade em matemática, ele me disse que preferiria trabalhar na “roça” com o pai do que estudar. Questionei a ele como faria para contar o dinheiro ao vender os bois ou algum outro produto e ele me disse que o pai dele faria isto para ele. Argumentei que não teremos os nossos pais para sempre. Resolvi levar algumas “notinhas de dinheiro” e comecei a brincar com ele, pedindo para me vender alguns produtos. Ele tomou gosto ao conhecer o valor das notas e avançou... começou a calcular até com centenas exatas, operando com a adição e a subtração para poder voltar o troco. Percebi que, por meio de uma brincadeira simples, ele se sentiu estimulado a calcular, o que proporcionou aprendizado.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular:

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, 2018, p. 35).

De acordo com Vigotsky (2002), muitas são as contribuições do brincar para o desenvolvimento infantil, pois o ato de brincar impulsiona o desenvolvimento da criança pequena, possibilitando a passagem para um novo nível de desenvolvimento, mais refinado. O ato de brincar leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato e novos relacionamentos entre os fenômenos. Novas significações são estabelecidas durante as interações com os objetos e com o outro.

Os momentos lúdicos são essenciais para o desenvolvimento de habilidades. A ludicidade é uma necessidade da infância. É imprescindível para o processo de humanização e desenvolvimento afetivo, social e cognitivo da criança, de modo que ao professor cabe proporcionar aos seus alunos a oportunidade de “experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, resignificando espaços da escola e de fora dela” [...] (BRASIL, 2018, p. 199). Deve ser inserida no ambiente escolar como parte do processo ensino-aprendizagem, pois seu emprego em atividades educativas contribui com esse processo.

É o que aconteceu com os alunos na hora do recreio ou com o aluno que trabalhei com as notinhas. A Matemática ainda é considerada por muitas crianças uma disciplina difícil e podemos constatar isto com os resultados da Prova Brasil de 2019, onde os alunos apresentaram pior desempenho no componente curricular matemática do que em português.

Muitas vezes essa dificuldade ou receio de se estudar matemática pode acontecer por ela ser introduzida de uma maneira muito abstrata, com fórmulas e regras que não apresentam nenhum significado, descontextualizada da realidade e sem relevância prática para as crianças. Apresentada dessa forma, a aprendizagem da matemática escolar pode se tornar uma experiência frustrante para uma grande parte das crianças. Uma das causas desse *déficit* é a forma como a Matemática talvez esteja sendo “ensinada”.

Para fazer a aproximação das crianças com essa disciplina, é importante que o professor inclua em sua prática pedagógica atividades concretas, envolventes e mais significativas. Atividades lúdicas representam um recurso pedagógico eficaz se for bem articulado e planejado pelo professor, contribuindo assim para a construção do conhecimento matemático da criança.

Outra prática que está inserida no universo lúdico e que pode ser bastante utilizada é o teatro, inclusive o de fantoches, pois é prazerosa e mexe com o mundo da imaginação. Em nossas práticas pedagógicas realizamos também alguns teatros como o da “Maria Cambalhota” (Figura 1), o de sombras dos “Três Porquinhos”, utilizando também fantoches nas histórias da “Borboleta e a Lagarta” (Figura 2), “A Primavera e a Lagarta”. As crianças ficaram envolvidas e começaram a participar mais das nossas ações, na expectativa que as surpreendessem a qualquer momento com alguma novidade.

Utilizando o teatro na prática pedagógica conseguimos estimular a atenção, o interesse e a aprendizagem das crianças em todos os componentes curriculares. Ao assistir as peças teatrais, a criança se envolve e se insere na história, aprimorando a imaginação, possibilitando-lhe ampliar seu conhecimento de mundo de uma maneira lúdica e prazerosa.

A ludicidade é, sem dúvida, a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade. A ludicidade deve ser explorada para aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão, favorecendo o desenvolvimento integral da criança. Dessa forma, o ato de brincar se faz valioso no consolidado de habilidades cognitivas, motoras e sociais, pois fundamenta-se nos princípios democráticos, éticos, estéticos e políticos necessários às propostas pedagógicas de cada escola.

Figura 1 – Teatro “Maria Cambalhota” apresentado durante o Pibid



Fonte: Da autora (2018)

Figura 2 – Teatro de fantoches “A Borboleta e a Lagarta” apresentado durante o Pibid



Fonte: Da autora (2018)

A partir da ludicidade, a criança desenvolve a expressão corporal, a concentração, a disciplina, a oralidade, a atenção e constrói significados. Compreende o mundo, começa a se perceber e se compreender como parte integrante desse espaço social, juntamente com as outras crianças. O adulto que virá a ser no futuro, conseqüentemente depende, em grande parte, de suas vivências lúdicas durante a sua infância. As memórias são justamente a comprovação da consolidação de nossas vivências, pois estabelecem representações, identidades e asseguram o desenvolvimento integral da criança.

Para Kishimoto (1996):

A imagem de infância é reconstituída pelo adulto por meio de um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro lado, depende de

percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança. Assim, se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla a sua infância. A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar, agir e o imaginário do criador do objeto (KISHIMOTO, 1996, p. 19).

Existem inúmeras possibilidades de integrar a ludicidade ao ensino, mas para que uma atividade pedagógica seja eficaz é importante que permita aos alunos a escolha, a decisão, as descobertas, as perguntas e as soluções, transformando-os em protagonistas de seu aprendizado. De outra forma, a atividade trabalhada pode ser pouco produtiva e não apresentar os resultados esperados quanto ao desenvolvimento e progresso da criança em seu processo de descobertas e aprendizagem, principalmente nos dias atuais, onde as crianças têm uma disseminação de informações em massa pelos meios tecnológicos.

Dessa forma a proposta de atividades pedagógicas lúdicas visando o desenvolvimento da criança pressupõe que o educador favoreça a criação de um ambiente escolar no qual a descoberta possa ser vivida em toda a sua plenitude, em um espaço e um tempo estimulador, planejado e sistematizado.

A função do professor não se restringe apenas em propor uma atividade de caráter lúdico em seus planejamentos. Além de apresentarem objetivos de aprendizagem bem definidos, essas atividades devem ser pensadas e analisadas conforme as reais necessidades da criança em seu processo de desenvolvimento e construção de saberes e conhecimento.

Para compreender o mundo à sua volta e avançar em seus processos cognitivos de construção do conhecimento, as atividades propostas devem desafiar a criança a pensar, raciocinar, construir hipóteses e entendimentos sobre os fenômenos. Esses desafios despertam a curiosidade e o interesse da criança em resolver os problemas e desafios propostos e compreender “como as coisas funcionam”. Atividades que envolve a ludicidade são atrativas para as crianças e, certamente, poderão alcançar seus objetivos de aprendizagem pois, ao sentir atraída e motivada pelo cunho lúdico da atividade, a criança aprenderá espontaneamente.

4. Considerações Finais

Mediante os documentos e autores consultados, bem como as minhas observações durante o estágio no Pibid, conclui-se que as atividades lúdicas ampliam o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social da criança. Ao abordar ludicidade como estratégia docente

para o trabalho pedagógico, percebi sua importância e contribuição para o trabalho do professor e para a aprendizagem de seus alunos.

O planejamento do (a) professor (a) deve se fundamentar na realidade das crianças e contemplar, sempre, atividades lúdicas a serem desenvolvidas com elas, pois a ludicidade caracteriza a infância e é inerente ao processo de desenvolvimento nesta etapa da vida.

Os textos que fundamentaram teoricamente este trabalho trazem a ludicidade como parte essencial do processo pedagógico, considerando-a indispensável para o desenvolvimento integral da criança. Ao propor atividades lúdicas para seus alunos, o professor torna o processo de ensinar e de aprender mais interessante, dinâmico, atrativo e eficaz. Por meio de atividades pedagógicas lúdicas, a criança vivencia momentos que contribuem para ampliar sua compreensão do mundo e dos fenômenos. A ludicidade desafia a criança a investigar como as coisas se funcionam e, para isso, exercitam o raciocínio e estabelecem hipóteses iniciais para explicar os fenômenos. Assim, as estruturas mentais superiores da criança se refinam cada vez, construindo, desconstruindo e reconstruindo as habilidades e competências necessárias para dar continuidade em seu processo de escolarização.

O lúdico é um excelente recurso didático o qual o educador não deve abrir mão ao pensar o planejamento e a proposta pedagógica a ser desenvolvida com seus alunos. Ele contribui para o desenvolvimento cognitivo, físico, motor, afetivo, moral, social e cultural da criança. É uma estratégia que favorece o desenvolvimento global do aluno, mas para alcançar sua finalidade educativa, é necessário haver intencionalidade, compromisso e planejamento por parte do professor.

A ludicidade, enquanto estratégia docente, traz benefícios inestimáveis que acompanharão as crianças ao longo de seu desenvolvimento enquanto sujeitos de novas aprendizagens e saberes cada vez mais complexos. Ela desenvolve inúmeras habilidades e capacidades que, talvez, uma criança tímida jamais desenvolveria sozinha, sem o auxílio de um professor.

Em sua prática pedagógica na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, o professor deve atentar para a importância do lúdico e sua contribuição para o desenvolvimento de seus alunos, visto que ela favorece a ação docente e o desenvolvimento dos alunos, enquanto sujeitos que pensam e constroem aprendizagens a todo instante.

Ao analisar as situações práticas desenvolvidas no Pibid, percebe-se que uma prática pedagógica focada na ludicidade, com a utilização de jogos e brincadeiras com

intencionalidade educativa, mostra-se mais eficaz no que diz respeito à aprendizagem das crianças, tanto intelectualmente, quanto em seus aspectos afetivo, social e psicomotor. Sem perceber, as crianças se desenvolvem brincando, possibilitando ao professor explorar grande parte do potencial cognitivo desses alunos. O processo ensino-aprendizagem passa a ser divertido, natural e espontâneo. Conforme Kishimoto (1996, p. 36) “quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa”.

Por fim pode-se inferir que a ludicidade proporciona novas experiências para as crianças e faz com que elas aprendam a ser críticas, além de analisarem as situações que as desafiam e, com isto, estabelecem hipóteses, resolvem os seus próprios problemas, apreendem e conhecem o mundo à sua volta.

Ressalta-se a importância de maior aprofundamento dos professores sobre o emprego da ludicidade em atividades pedagógicas com as crianças da Educação Infantil e com as crianças dos primeiros anos do Ensino Fundamental, pois a ludicidade no processo educativo não se restringe à recreação, à diversão, mas a uma intencionalidade pedagógica, a uma proposta de se alcançar objetivos de aprendizagem preestabelecidos em cada atividade. Nesse sentido, reforça-se a necessidade de estudos contínuos, de modo que os professores possam compreender a ludicidade em sua essência e enquanto catalisadora e desencadeadora de estímulos para uma aprendizagem mais relevante ao utilizá-la adequadamente em sua ação pedagógica, tanto na Educação Infantil, quanto nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Link do Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=ZJT_aj9Bgzg

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** - Volume 2: Formação pessoal e social. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2013. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>> Acesso em: 15 ago. 2020

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** /Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2009. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>> Acesso em: 20 mar. 2020.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **A aprendizagem do sistema de escrita alfabética**. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – Brasília: MEC, SEB, 2012. Disponível em: <[http://www.piraquara.pr.gov.br/aprefeitura/secretariaseorgaos/educacao/uploadAddress/Unidade_03_Ano_01_\[3634\].pdf](http://www.piraquara.pr.gov.br/aprefeitura/secretariaseorgaos/educacao/uploadAddress/Unidade_03_Ano_01_[3634].pdf)> Acesso em: 10 jan. 2021.

_____. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>. Acesso em: 20 mar. 2020.

CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG - GT-07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPQ, 2003. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/10179523-Levindo-diniz-carvalho.html>>. Acesso em: 02 jun. 2020.

DALMAZ, Carla; NETTO, Carlos Alexandre. A memória. **Cienc. Cult.**, vol. 56, n.1, São Paulo, Jan./Mar. 2004. Disponível em <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252004000100023>. Acesso em: 15 jan. 2021.

FONTANA, Roseli / Cruz, Maria Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

GOMES, Katila Fernanda. **O lúdico na escola**: atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras. Orientador: Célia Regina Rossi. 2009. 36 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, UNESP, Rio Claro (SP), 2009. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes_kf_tcc_rcla.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 27 mai. 2020.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996.

LIBÂNIO, José Carlos. **Didática**. 32. reimp. São Paulo: Cortez, 2011.

MACEDO, P. & P. **Aprender com jogos e situações - problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MARTINEZ, Maria Josefina; LAHORE, Carlos Oliveira. **Planejamento escolar**. São Paulo: Saraiva, 1977.

QEDU. Desenvolvido por Meritt e Fundação Lemann, 2013. Brasil: Ideb 2019. Disponível em:<https://www.qedu.org.br/brasil/ideb?gclid=EAIaIQobChMIlt7Al_LH8QIVCASRCh3HtQBoEAAYASAAEgIdzfd_BwE> Acesso em 28 jun. 2021.

SANTOS, Ellen Costa Machado dos; SILVA, Aline Fernandes Felix da. **A importância do brincar na Educação Infantil**. Orientador: Eliane Fazolo. 2009. 36 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Desafios do trabalho cotidiano: a educação das crianças de 0 a 10 anos) – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, UFRRJ, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em <http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2020.

UOL online. **BRASIL tem 3ª maior taxa de evasão escolar entre 100 países, diz Pnud**. São Paulo, 14 mar 2013. Disponível em <<https://educacao.uol.com.br/noticias/2013/03/14/brasil-tem-3-maior-taxa-de-evasio-escolar-entre-100-paises-diz-pnud.htm>> Acesso em: 03 mar. 2021.

VYGOTSKY, Lev Semynovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2002. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/unisocionautas/a-formacao-social-da-mente-vygotsky>>. Acesso em: 15 mai. 2020.

VYGOTSKY, Lev Semynovich., Luria, A. R., & Leontiev, A. N. (2006). Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. *In*: J. Cipolla Neto, L.S. Mena Barreto, M. T. F. Rocco e M. K. Oliveira (Orgs.). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 6. ed. São Paulo: Ícone. (Trabalho original publicado em 1933).

WEISS, Luise. **Brinquedos e engenhocas**: atividades lúdicas com sucatas. São Paulo: Scipione, 1997.