

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Helena Zago Soares da Silva¹

Janine Rodrigues Teixeira²

Regislei Aparecida da Silva³

Sandra Rosa dos Anjos⁴

Sonia Regina Mincov de Almeida⁵

RESUMO

Os jogos e brincadeiras sempre se fizeram presentes nas mais diversas culturas. Ao longo da história, o jogo e a brincadeira tiveram sentidos diferentes, contar um pouco sobre o caminho que o jogo percorreu até aqui faz parte da contextualização de seu início como ferramenta educacional. Partindo do questionamento sobre qual a contribuição do lúdico no desenvolvimento da criança da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental, este artigo conceitua o lúdico como sendo uma brincadeira ou um jogo, algo que faz parte do ser humano e considera o resultado da ação e a possibilidade de construção e produção de saberes devido ao lúdico como fator de desenvolvimento às novas aprendizagens; caracteriza as etapas do desenvolvimento infantil e sua relação com a aprendizagem, visto que cada fase apresenta características específicas que precisam ser respeitadas; define o papel do professor mediador na relação entre o aluno e o conhecimento ao utilizar a ludicidade; analisa a contribuição do lúdico no desenvolvimento da criança com foco na aprendizagem na construção de conhecimentos. Para isso é necessário que o professor saiba reconhecer as

¹ Aluna do Curso de Pedagogia da FAE Centro Universitário. *E-mail*: helena.zagoss@gmail.com

² Aluna do Curso de Pedagogia da FAE Centro Universitário. *E-mail*: janinerteixeira@gmail.com

³ Aluna do Curso de Pedagogia da FAE Centro Universitário *E-mail*: regishey@gmail.com

⁴ Aluna do Curso de Pedagogia da FAE Centro Universitário. *E-mail*: sand.anjus2012@gmail.com

⁵ Orientadora da Pesquisa. Mestra em Educação Matemática. Pós-Graduada em Interdisciplinaridade. Graduada em Matemática. *E-mail*: sonia.almeida@bomjesus.br

possibilidades de aprendizagem e a melhor maneira de aplicar jogos e brincadeiras de acordo com os conteúdos a serem ensinados. A metodologia utilizada neste estudo foi de abordagem qualitativa por não se preocupar com a representatividade numérica, mas sim busca explicar o porquê do objeto estudado (GOLDENBERG, 2004, p.14). Caracterizada como pesquisa de natureza exploratória de procedimento pelo método bibliográfico embasando-se em referências teóricas analisadas e publicadas como livros, artigos, monografias, entre outras e pesquisa de campo com entrevista semiestruturada. Espera-se que os resultados desta pesquisa sobre a contribuição da ludicidade produzam significados na educação a fim de que se entenda como a ludicidade auxilia no desenvolvimento e aprendizagem da criança e seja vista como fonte de pesquisa para trabalhos futuros.

Palavras-chave: Criança. Ludicidade. Aprendizagem. Professor. Desenvolvimento.

INTRODUÇÃO

No atual contexto educacional o tema ludicidade é muito discutido por vários autores (SANTOS, 2010; KISHIMOTO, 2008; 2016; DOHME, 2008; MORENO, 2005). Independente das diferenças epistemológicas discutidas por cada um, os autores apresentados nesta pesquisa compartilham a ideia de que o lúdico desenvolve a imaginação, a função simbólica, a abstração, a iniciativa e a capacidade de interagir com os seus pares, além de desempenhar um papel fundamental no processo de aprendizagem da criança devido aos estímulos provocados pelo brincar.

Portanto, acreditar na ludicidade como ferramenta metodológica, implica diretamente em uma prática educacional contemporânea e eficiente. Utilizar o lúdico intencionalmente favorece ao educando a aquisição de saberes significativos.

Para o uso do lúdico em sala de aula é exigido que o professor repense sua prática a fim de propiciar novas possibilidades e oportunidades ao aluno para incorporar aprendizagens e novos saberes. Processos lúdicos adotados como suporte didático nos anos iniciais do Ensino Fundamental impactam positivamente na aprendizagem.

Sendo assim, a atual pesquisa tem como tema a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, faz-se necessário questionar, qual a contribuição do lúdico no desenvolvimento da criança da Educação Infantil e dos anos Iniciais do Ensino Fundamental?

Como ponto de partida a esse questionamento, esta pesquisa tem como objetivo analisar a contribuição da ludicidade como jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento, construção e assimilação de saberes dos educandos.

Assim, surge a importância de conceituar lúdico como sendo uma brincadeira ou um jogo, intrínseco ao ser humano. Como resultado da ação tem-se a possibilidade da construção e produção de saberes no processo de desenvolvimento da criança.

Para que as atividades lúdicas possam alcançar seus objetivos, cabe caracterizar as fases do desenvolvimento da criança e como ela aprende, tendo em vista as especificidades de cada fase que precisam ser respeitadas.

É preciso, portanto, definir o papel do professor nas atividades lúdicas e suas práticas de modo a reconhecer a melhor maneira de aplicar os jogos e as brincadeiras em sala de aula com o objetivo de promover novas aprendizagens aos alunos.

Outro fator importante a ser refletido é a maneira como o uso da ludicidade pode contribuir no processo de aprendizagem da criança.

A metodologia da pesquisa é de abordagem qualitativa, uma vez que a mesma é creditada de informações alcançadas por meio de diferentes fontes e de multiperspectivas da realidade investigada (LIMA, 2008).

Esta pesquisa de natureza exploratória propõe maior proximidade com o objeto estudado, através de critérios que oferecem informações e orientam as hipóteses de estudos. Ao final de uma pesquisa exploratória é possível conhecer mais sobre aquele assunto e estar apto a construir hipóteses (GIL, 1991).

No que tange ao procedimento, foi realizada uma pesquisa bibliográfica delimitada, pois o trabalho foi embasado em informações, elementos e referências de materiais já elaborados, analisando e interpretando livros, artigos e publicações científicas de diversos autores, com intuito de fundamentar teoricamente as informações aqui apresentadas (GIL, 1991). Além disso, foi realizada uma pesquisa de campo com entrevista semiestruturada com o intuito de responder aos questionamentos do trabalho.

Diante disso, a primeira seção apresenta a contextualização da palavra *Lúdico*, apresentando a definição etimológica da palavra e um breve histórico acerca da ação do *brincar*. Com base nas pesquisas foi apontada uma definição do conceito de lúdico que permeia todo o trabalho.

A segunda seção caracteriza as fases do desenvolvimento da criança para compreender como se processa aquisição de conhecimento por meio do ensino lúdico. A fundamentação está baseada em pesquisas realizadas sobre o desenvolvimento da criança e suas possibilidades de aprendizagem conforme a maturação biológica.

Na terceira seção se define o papel do professor na aplicação de atividades lúdicas no processo de aprendizagem. O professor é peça fundamental para que a aprendizagem se processe por meio da ludicidade, assim, o texto retrata a forma como o professor deve agir em relação ao brincar e aos jogos em sala de aula. Cabe a ele, também, explorar da melhor maneira possível, os momentos do brincar e do jogo, propiciando o enriquecimento da aprendizagem dos seus alunos.

A quarta seção apresenta a contribuição da ludicidade no desenvolvimento e aprendizagem da criança, considerando aspectos da interação, imaginação, inteligência, estímulos e percepções com vistas na aprendizagem e construção do conhecimento.

Portanto, esta pesquisa tem intuito de cooperar com os professores, profissionais e estudantes da área educacional, a fim de trazer uma reflexão sobre a real contribuição do lúdico como alternativa para o desenvolvimento da criança e para o processo de aprendizagem na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental.

1 REVISÃO DA LITERATURA

1.1 CONCEITO DE LUDICIDADE

A ludicidade sempre se fez presente nas mais diversas culturas, abrindo a discussão para as mais variadas definições.

Kishimoto (2008) coloca que, o jogo era considerado apenas como uma atividade de recreação e descanso das atividades que exigiam esforço físico e mental. E, para Dohme (2008) o brincar faz parte da cultura, integra a natureza do ser humano e por meio da brincadeira a criança tem trocas de experiências, pontos de vista e socialização.

A apropriação da cultura parte do princípio da socialização e da comunicação entre os pares, conforme Moreno (2005, p.47): “a brincadeira é sempre interação e comunicação, pois promove a relação e a comunicação com os ‘outros’ levando a criança a procurar parceiros com frequência”. Com isso a criança vê no jogo a possibilidade de socialização.

Além da socialização, a criança desenvolve por meio da ludicidade a personalidade e a inteligência, sendo que este último se subdivide em sete. Uma delas citada por Lisboa (2013), é a inteligência pessoal, caracterizada pela capacidade de entender o outro, com isso o lúdico e o jogo tornam-se importantes ferramentas para o desenvolvimento dessa habilidade.

Portanto, este trabalho de pesquisa considera a ludicidade como sendo uma brincadeira ou um jogo que tenha um objetivo pedagógico a ser alcançado por meio da resignificação de conceitos, dos momentos de interação entre os pares, da fantasia e expressividade e da postura do educador. Além disso, o considera como resultado da ação e a possibilidade de construção e produção de saberes devido às novas aprendizagens desenvolvidas no momento do brincar ou do jogar.

1.2 A APRENDIZAGEM QUE SE PROCESSA POR MEIO DO LÚDICO

Sabe-se que por meio da ludicidade a criança aprende brincando e desenvolve competências. Para que o momento do brincar e do jogar seja utilizado como ferramenta de aprendizagem, com criatividade e dinamicidade, é preciso caracterizar algumas fases de desenvolvimento da criança para respeitar as suas especificidades.

Cunha (2008), baseando-se na teoria Piagetiana, coloca que a aprendizagem ocorre de diferentes maneiras e em fases distintas de acordo com o desenvolvimento da criança. Em sua concepção, a aprendizagem ocorre quando o sujeito age sobre o

objeto. Esta teoria considerou que o desequilíbrio causado por essa interação é o que dá início a construção do conhecimento. A criança faz uso de seus prévios referenciais cognitivos, ou esquemas cognitivos, sendo esta etapa nomeada na teoria Piagetiana como assimilação. Em seguida ocorre o processo de acomodação, onde o sujeito teve seus mecanismos cognitivos alterados em decorrência da experiência anterior, o que requer um esforço de adaptação para novos conhecimentos até chegar a um ponto de equilíbrio.

Vieira e Lino (2007), embasados, também, na teoria Piagetiana, colocam que a criança evolui cognitivamente por meio de uma sequência de estágios de desenvolvimento, sendo cada um demarcado por características distintas na maneira de organizar pensamentos, sofrendo influência do ambiente onde o sujeito se encontra, não havendo, assim, um estado puro de cada estágio.

Contudo, podemos entender que desenvolvimento e aprendizagem são situações inerentes à natureza humana. Para Macedo et al. (2000), a criança desenvolve aprendizagem no brincar ou no jogar, individual ou coletivamente com interação de seus pares, e que as habilidades aprendidas e desenvolvidas vão além da função motora e do raciocínio, possibilitam crescimento emocional, afetivo e cultural.

Sobre a relevância do lúdico na aprendizagem, Santos (2010, p.23) aponta que por meio da atividade lúdica “o desenvolvimento da criança acontece e fornece estruturas para evoluir do simples para o complexo; é a forma como ocorre o processo de ensino e aprendizagem”.

O jogo entra na educação como ferramenta educativa com o objetivo, não só da construção do conhecimento, mas do pleno desenvolvimento da criança. Durante a ludicidade, a criança coloca em prática a imaginação e começa a sua relação com o simbólico “qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo” (KISHIMOTO, 2016, p.23).

Outro ponto importante a ser observado sobre os jogos como ferramenta educativa é o seu lado desafiador. Segundo Cunha (2008) o professor deve apresentar situações desafiadoras que permitam ao aluno expandir e explorar o potencial imaginativo e intelectual ao invés de portar-se como mero ouvinte.

1.3 O PROFESSOR E A LUDICIDADE

A maioria dos professores tem a intenção de proporcionar aos seus alunos possibilidade de aprendizagem em vários contextos realizando um trabalho pedagógico eficiente e explorando, sobretudo, a ludicidade, que intencionalmente preparada

e conduzida, estimula a criança no processo de aquisição e construção de saberes (SANTOS, 2010).

Para que o brincar ou o jogar na escola seja efetivo é necessário planejamento, até mesmo para atividades livres. Os ambientes e os materiais devem ser pensados para que agreguem conteúdo à brincadeira. De acordo com Kishimoto (2008, p.136):

O professor ao assumir o potencial que tem o jogo na educação, será o responsável pela arrumação do espaço físico e o construtor do espaço lúdico [...] valorizando ao máximo as possibilidades do jogo sem intervenção adulta. [...]. A organização do espaço lúdico deverá estar coerente com as competências da criança, seu ritmo.

É necessário relacionar a teoria com a prática para que a intencionalidade do jogo seja pedagógica. Para Santos (2010, p. 15), “o educador lúdico é o que realiza a ação lúdica inter-relacionando teoria e prática”. O docente que tem maior domínio sobre esta ferramenta pedagógica estará apto a utilizá-la em sua totalidade.

Para Dohme (2008) as atividades lúdicas estimulam a participação, criam um ambiente agradável de interação e cumplicidade entre o professor e o aluno, aumentando o interesse em aprender. Sendo assim, podem ser usadas para alcançar alunos com dificuldade de interação.

Além disso, Santos (2010) coloca que, ao explorar a ludicidade no ambiente escolar, tende-se a driblar os problemas relacionados ao baixo rendimento e ao desinteresse dos alunos, despertando emoções e sentimentos, favorecendo a interação entre o professor e o aluno.

Deve-se utilizar a ludicidade com intencionalidade pedagógica. Moyles (2002, p. 43) salienta que o professor deve proporcionar aos seus alunos a possibilidade de “[...] garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesma e inclua fatores além dos puramente intelectuais”. Fatores como o emocional, o social, o físico, o estético e o moral se entrelaçam com a aprendizagem e auxiliam na resolução dos problemas resultantes da ludicidade.

Portanto, é papel do professor “[...] mostrar um modo diferente de brincar para aprender e argumentar, com os pais, o valor das brincadeiras no processo de alfabetização e em todas as áreas do conhecimento, do desenvolvimento e da aprendizagem” (SANTOS 2010, p. 22).

Dentro deste contexto, percebe-se a importância do professor nos momentos das atividades lúdicas. Ao questionar, organizar o espaço, interagir com os estudantes, relacionar estes momentos com os objetivos de aprendizagens propostas, o aluno se sente motivado e desafiado a encontrar a solução dos problemas que envolve o jogo ou a brincadeira, aprendendo cada vez mais.

1.4 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

No brincar ou jogar a criança encontra uma importante fonte de aprendizagem, com inúmeras possibilidades envolvendo uma gama muito grande entre o que já se sabe e o novo. O brincar na infância constitui-se assim, um espaço de aprendizagem e construção de conhecimentos (DRAGO E RODRIGUES, 2009). Além disso, propicia na criança, o contato com regras sociais que, embora pareçam valer para o momento descontraído da brincadeira, valerão para a vida toda.

Múltiplas aprendizagens estão envolvidas no brincar, pois “Brincando, elas se apropriam criativamente de formas de ação social tipicamente humanas, e de práticas sociais específicas dos grupos aos quais pertencem, aprendendo sobre si mesmas e sobre o mundo em que vivem” (DRAGO RODRIGUES, p. 22, 2009).

A criança ao brincar ou jogar está comunicando ao mundo seus sentimentos, suas ideias, sua imaginação e criatividade, está construindo cultura ao mesmo tempo em que se apropria da mesma e se sente pertencente ao seu meio. Além disso, é por meio da brincadeira que a criança obtém a lateralidade e a noção de tempo e espaço, ambas muito importantes na formação do sujeito e que estão diretamente ligadas às oportunidades estimuladoras proporcionadas em ambientes que o brincar direcionado oferece (CUNHA, 2007).

Cunha infere que a capacidade de pensar das crianças depende de vários estímulos para se desenvolver e que tais estímulos devem desafiar a inteligência da criança. A inteligência se desenvolve quando há terreno propício a isto, como por exemplo, criar situações onde o pensamento seja solicitado por meio de atividades dinâmicas, situações criativas, jogos e brincadeiras. “Os jogos e brincadeiras evitam a acomodação, porque exigem que as crianças pensem e se esforcem para encontrar as melhores opções” (CUNHA, 2007, p. 93).

A percepção auditiva ajuda a criança a aprender, reconhecer e distinguir os sons. A utilização de jogos e brincadeiras envolvendo música estimula o desenvolvimento da sensibilidade auditiva, que é muito significativa principalmente no período de alfabetização, possibilitando maior compreensão dos sons das letras e fonemas. Na percepção visual, o estímulo também pode vir de atividades lúdicas, como por exemplo, jogos de reconhecimento de figuras e jogos de montar e encaixar, que contribuem para melhorar a aptidão em reconhecer e associar formas e letras (CUNHA, 2007).

Macedo et al. (2008) acrescenta que no brincar ou jogar os objetivos, meios e resultados são indissociáveis, sendo estes, fatores fundamentais ao desenvolvimento

da criança. A interação entre objetos e pessoas envolvidas nas brincadeiras abre um leque grande de possibilidades de aprendizagem e construção de conhecimento. A ludicidade requer atenção e concentração dos atores envolvidos e é uma necessidade inerente à criança. Sobre isso o mesmo autor infere que:

O espírito lúdico expressa uma qualidade de transitar ou percorrer os modos - impossível, circunstancial, necessário e possível - do ser das coisas. Se falta o lúdico, pode ser que a ironia, o desinteresse, o ceticismo ou a violência ocupem seu lugar. (MACEDO et al 2008, p. 20)

Portanto, o lúdico amplia as possibilidades de assimilação do mundo, dando poder a criança para pensar, imaginar e questionar, e ao viver esta problemática a criança desenvolve inúmeras relações, representações e expressões (MACEDO et al., 2008).

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa tem cunho pedagógico e teórico acerca da contribuição do lúdico no processo de aprendizagem das crianças da Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental.

Conforme Lüdke e André (1986), o papel do pesquisador é justamente o de servir como veículo inteligente e ativo entre esse conhecimento acumulado na área e as novas evidências que serão estabelecidas a partir da pesquisa. É pelo seu trabalho como pesquisador que o conhecimento específico do assunto vai crescer, mas esse trabalho vem carregado é comprometido com todas as peculiaridades do pesquisador, inclusive, e principalmente, com suas definições políticas.

Para melhor fornecer respostas às questões deste trabalho a abordagem mais adequada foi a qualitativa, uma vez que para se extrair significado para a problemática observou-se a necessidade de captação de informações juntamente ao exercício de interpretação e compreensão de dados a luz da ciência, com apreensiva dedicação e reflexão crítica (GIL, 1991, p. 63)

Com natureza exploratória, este trabalho possibilita ao leitor maior familiaridade com o problema em questão, podendo este, elucidar dúvidas, construir e desconstruir hipóteses considerando aspectos e pontos de vista variados apontados aqui. Estimulando sua compreensão e formulação de ideias.

O método bibliográfico foi utilizado como procedimento para fundamentar as questões levantadas por vários autores e em fontes diversas, a fim de explorar concepções e diferentes pontos de vista. Para melhor esclarecer apontamos que as

fontes utilizadas para este trabalho, foram livros, dicionários, artigos gerais e acadêmicos, enciclopédias, teses, entre outros. Aliado a ideia de Lima (2008, p. 50) que infere:

Para tanto, uma investigação em que houve efetiva exploração dos recursos de pesquisa bibliográfica, o pesquisador não deveria restringi-la a um único autor nem a uma soma de citações, por mais pertinentes que sejam. Deve sim reunir articuladamente um conjunto de autores, preferencialmente aqueles mais renomados, a discussão da questão explorada como problema, que em sua produção intelectual tenha publicado conteúdos que possam servir de base para fundamentar uma discussão teórica.

O estudo foi subsidiado por uma pesquisa de campo que para Lima (2008), pressupõe a apreensão de fatos empíricos, onde o pesquisador define o quê, e como irá captar fatos da realidade, com a intenção de organizar e ordenar os dados sobre o assunto discutido.

Para isto a escolha por desenvolver perguntas para realizar entrevistas semiestruturadas e obter dados qualitativos pertinentes à problemática proposta foi o caminho viável. Esta técnica possibilitou maior aproximação entre o pesquisador e o entrevistado, por meio de um questionário previamente elaborado com um roteiro prévio de perguntas (ANDRADE, 2009).

Ao todo foram elaboradas doze perguntas, sendo separadas em três seções: Identificação, Prática pedagógica e Vivência. Na seção *Identificação* perguntamos sobre a formação das entrevistadas, tempo de atuação em sala de aula e nível no qual leciona, todas com perguntas abertas. Em relação à *Prática Pedagógica* a pergunta A, E, F e G foram perguntas abertas, enquanto as perguntas B, C e D foram perguntas fechadas. Já sobre a *Vivência*, foram realizadas duas perguntas abertas.

A pesquisa contou com a participação de sete professoras. As entrevistadas lecionam em níveis que vão da Educação Infantil aos anos iniciais do Ensino Fundamental em colégios particulares do estado do Paraná, sendo seis de Curitiba e uma de Cascavel. O tempo de atuação como professora da amostra varia de 3 a 37 anos. Quanta a formação, uma das participantes encontra-se cursando pedagogia e o restante divide-se em graduadas e graduadas com especialização.

Ao longo da pesquisa, procurou-se levantar informações relevantes sobre o brincar intencional proporcionado às crianças no ambiente escolar e como são afetadas pelo ambiente lúdico em propostas que envolvam jogos e brincadeiras. Preocupou-se, também, responder ao questionamento desta pesquisa, onde foi indagada a forma como o lúdico contribui para o desenvolvimento das crianças.

3 DESENVOLVIMENTO: DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

De acordo com os dados da pesquisa ficou evidente que o uso da ludicidade na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental contribui para o melhor entendimento dos conteúdos, levando à maior eficiência na aprendizagem. Os estudantes, ao passarem por um momento de atividade lúdica, compreendem melhor o que está sendo ensinado e aprendem de forma significativa, assim tornam-se protagonistas na aquisição do conhecimento por participarem das atividades de maneira ativa.

A expectativa ao elaborar e aplicar a entrevista foi de confrontar a teoria de diversos autores pesquisados e a realidade em sala de aula. Nela pode-se coletar dados e informações relevantes sobre a identificação dos docentes como formação e tempo de experiência profissional. Além da identificação, já antes mencionado, coletamos dados a respeito do planejamento, práticas pedagógicas e vivências realizadas com uso da ludicidade com a intencionalidade pedagógica.

3.1 SOBRE A PRÁTICA PEDAGÓGICA

Ao serem questionadas (pergunta A) sobre o que a ludicidade representa, alguns termos foram citados com maior enfoque: estratégia, brincadeira, compartilhar experiências, jogo simbólico, prática pedagógica e aprender. Sendo que a brincadeira e o brincar foram citados pela maioria das entrevistadas. O que responde a discussão inicial sobre o conceito de lúdico, que, dentre as diversas definições, a que se sobressai é o da brincadeira.

Para as entrevistadas, a principal ferramenta de ludicidade é a brincadeira aplicada com o propósito de instigar a curiosidade, “Através da brincadeira a criança pode expressar-se, tendo a possibilidade de investigar e aprender sobre as pessoas e o mundo” (DALLABONA; MENDES, 2014, p. 13).

Ao serem questionadas (pergunta B), se usam atividades lúdicas em sala de aula, todas responderam que sim. Sendo possível concluir que as entrevistadas acreditam na ludicidade como forma de desenvolvimento da criança, como apresenta Santos (2010, p. 16) “a ludicidade é uma necessidade da criança e, para que ela se desenvolva integralmente, precisa brincar livremente”.

Quanto à regularidade do uso de ludicidade em sala, questionada na pergunta C, as respostas ficarem equivalentes entre algumas aulas, na maioria das aulas e em todas as aulas. O que denota que, apesar de saberem da importância da ludicidade, as professoras não agem com constância.

O critério usado para o planejamento de uma aula com ludicidade foi outro questionamento feito às entrevistadas. Algumas utilizam a ludicidade quando notam uma dificuldade nos alunos, outras quando querem ampliar a aprendizagem. Duas professoras responderam que usam a ludicidade quando sobra tempo na aula em forma de brincadeira observada. Nesta questão pôde ser notado que a ludicidade é considerada como importante ferramenta para auxílio aos alunos que apresentam alguma dificuldade, sendo assim, o planejamento das atividades lúdicas parte do princípio da aplicação de um método diferente para que a criança se aproprie do conhecimento.

Quanto ao planejamento de atividades lúdicas, questionado na pergunta E, notou-se que na Educação Infantil há uma maior frequência que no Ensino Fundamental. Uma das entrevistadas, que leciona no Ensino Fundamental, alegou que usa a ludicidade somente em algumas disciplinas específicas (Matemática, Ciências e Culinária), como meio de investigação e experientiação. Enquanto outra entrevistada, professora de Educação Infantil, relatou que, para cada dia da semana existe uma programação de atividades lúdicas diferentes, sendo que além dessas, outras atividades fazem parte do planejamento conforme as possibilidades de relação ao conteúdo trabalhado.

As respostas das entrevistadas remetem à Kishimoto (2008) sobre a necessidade de o professor assumir o seu papel responsável do planejamento, da arrumação do espaço físico, dos materiais e da motivação dos seus alunos.

Sabendo que nem sempre é possível fazer tudo o que está no planejamento, perguntamos (pergunta F) às professoras se conseguem realizar o que está proposto. Metade disse que sim, enquanto a outra metade relatou que nem sempre é possível, que é necessário ter flexibilidade, mas que conseguem realizar o que está previsto no planejamento mesmo que deixe para ser realizado em outro dia. Com isso, percebe-se que ao planejar a ação lúdica é necessário refletir sobre a relação teoria-prática e nas possibilidades que cabem ao planejamento (SANTOS 2001, p. 15).

Em resposta ao nosso questionamento principal sobre a contribuição do lúdico no processo de ensino aprendizagem, obtiveram-se respostas como:

- *O lúdico ajuda alguns alunos a compreenderem melhor o conteúdo.*
- *O lúdico propicia diversão e promove o aluno em sua integralidade.*
- *Auxilia com os critérios de avaliação.*
- *Ensina o aluno a lidar com perdas e frustrações.*
- *O lúdico oportuniza o diálogo, é essencial para despertar o interesse dos alunos, dá suporte aos pensamentos criativos.*
- *Os alunos aprendem brincando, gera maior envolvimento do aluno.*

Com essas respostas é possível analisar o quanto o lúdico contribui beneficentemente no processo de aprendizagem da criança quando é utilizado de maneira intencional nas aulas. O lúdico amplia as possibilidades de assimilação do mundo, dando poder a criança para pensar, imaginar e questionar, e ao viver esta problemática a criança desenvolve inúmeras relações, representações e expressões (MACEDO et al., 2008).

3.2 SOBRE A VIVÊNCIA

A primeira pergunta desta seção solicitava um relato de experiência da profissional com a ludicidade, além da percepção quanto à aprendizagem nestes momentos. Já a pergunta seguinte, era se a profissional saía da graduação qualificada para explorar as atividades lúdicas.

Um dos relatos foi de uma das entrevistadas na condução do conteúdo de microrganismos na aula de Ciências. Segundo a professora, a atividade dizia respeito a uma experiência lúdica. Orientados pela professora, os alunos deixaram alguns produtos guardados em potes e observaram o surgimento e a evolução de microrganismos decompositores. Nesta experiência, a professora percebeu melhoras na aprendizagem deste conteúdo devido a participação ativa e a prática realizada por eles mesmos.

Conforme relato dessa professora, percebeu-se que, em sua prática pedagógica, o uso da ludicidade tornou possível aos seus alunos a observação das mudanças naturais dos produtos escolhidos. Essa vivência retoma um ponto importante apresentada por Santos (2001) sobre a ludicidade ser uma ferramenta capaz de relacionar a teoria com a prática tornando o conhecimento mais perceptível ao educando.

Esta mesma professora relatou outra experiência, também na aula de Ciências, no conteúdo Sistema Solar. A proposta foi a construção, em conjunto com os alunos, de um jogo de tabuleiro com perguntas e respostas sobre o tema. Essa prática estimulou os estudantes a aprenderem mais sobre o conteúdo, tirarem suas dúvidas e possibilitou a socialização e o trabalho em equipe no momento da confecção do tabuleiro, das perguntas e das respostas.

Sobre este mesmo conteúdo, outra entrevistada relatou sua experiência. Os alunos, incentivados e mediados por ela, escreveram e encenaram uma peça sobre a Terra e Sol, superando as suas expectativas em relação à aprendizagem e interesse dos alunos. Como destaca Santos (2010), a ludicidade em ambiente escolar supera a falta de interesse dos alunos e estimula a interação entre os alunos e professor.

Outra entrevistada relatou que, visando a melhor compreensão do conteúdo de Sólidos Geométricos, na aula de Matemática, promoveu uma atividade lúdica

de manipulação dos sólidos e, de forma investigativa, criaram-se modelos, explorou propriedades e conceitos. Neste relato, a professora diz ter notado que o momento lúdico de manipulação e brincadeira, proporcionou maior aprendizagem do que com as atividades tradicionais determinadas pelo livro.

Na Educação Infantil, o que se percebe é o uso da ludicidade com o enfoque do “faz de conta” como percebemos em um dos relatos de uma professora deste segmento.

O tema era Florestas. Após várias conversas e pesquisas, os alunos confeccionaram uma carteira de identidade e uma mala com pertences específicos para uma viagem até uma floresta. Saindo de sua sala, deram uma volta pela escola fazendo algumas paradas: pegaram um Uber até o aeroporto, depois de pousar pegaram um ônibus até o hotel e depois encontraram o guia para um passeio pela floresta. A viagem lúdica serviu como fixação dos conteúdos vistos anteriormente.

E mesmo quem não fez uma viagem imaginária pôde viver um novo ambiente, foi o caso de outra entrevistada que resolveu trazer a praia para dentro da sala. Nesta aula lúdica as crianças trouxeram de casa objetos variados que tivessem relação com a praia, armaram os guarda-sóis, estenderam as esteiras, passaram protetor solar e até mesmo vestiram roupas de banho (por cima do uniforme), tiveram um excelente dia de praia no qual brincaram e aprenderam mais sobre esse tipo de ambiente.

Em outra turma, de alunos com idades entre dois e três anos, ao falar sobre pinturas rupestres e notar a falta de familiaridade dos alunos com o contexto, a professora decidiu transformar a sala de aula em uma caverna. Os alunos poderiam fazer seus registros nas paredes (cobertas com papel kraft) com carvão para desenho e tintas nos mesmos tons usados nas pinturas rupestres apresentadas em livros. Com esta experiência, os alunos sentiram-se como os homens pré-históricos e deram novos significados para o tema.

Na pergunta que questionava sobre a formação docente e a preparação do profissional para a aplicação de atividades lúdicas, todas as entrevistadas concordaram que as graduações atuais possuem boa formação para o uso de ludicidade, mas que somente esta formação não é suficiente. Especializações e cursos rápidos foram citados como boas fontes de aprendizagem quanto a aplicabilidade da ludicidade. Outro ponto importante citado, é o de que as crianças estão em constante crescimento e evolução, as gerações são diferentes e por esses motivos as brincadeiras e jogos estão sempre em transformação, por isto, é necessário manter-se atualizado para ter sempre boas ideias de como aplicar o lúdico com as crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa buscou-se elucidar qual a contribuição do lúdico no desenvolvimento da criança na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, com intuito de cooperar com professores e profissionais da área educacional para uma reflexão sobre o uso da ludicidade como ferramenta de ensino de forma efetiva na educação.

Por meio de uma pesquisa qualitativa, com pesquisa de campo e entrevista semiestruturada, foi possível, pelos relatos, ter uma proximidade com a rotina escolar do ponto de vista do docente, uma abordagem das vivências em sala de aula e os resultados da aplicação dos conteúdos com apoio da ludicidade.

Diante de uma pesquisa bibliográfica, embasada em vários autores, pode-se conceituar o lúdico como sendo uma brincadeira ou jogo, que pode ser reconhecida como uma forma de construir conhecimentos de maneira prazerosa, considerando que não é apenas a atividade em si e sim o resultado da ação e a possibilidade do desenvolvimento, construção e produção de saberes.

A criança é um ser social e histórico, que se desenvolve continuamente e se expressa de maneira a reproduzir o contexto histórico a qual está inserida (HUIZINGA, 2000). Diante disso, o trabalho buscou caracterizar as fases de desenvolvimento da criança, que devem ser respeitadas tendo em vista as especificidades de cada uma, sendo marcadas por fases distintas, sendo elas, físicas, biológicas e sociais.

Muitos são os desafios que a criança precisa enfrentar, e a fase escolar é um deles. Neste período é necessário que a criança tenha contato com ambientes estimulantes num mundo de possibilidades e, a ludicidade neste contexto, torna-se uma aliada para que se aprenda brincando.

É por meio do brincar ou jogar, promove-se a interação, desenvolvem-se habilidades que vão além da função motora e do raciocínio, possibilita o crescimento emocional, efetivo e cultural.

Por meio das entrevistas e relatos de experiências dos entrevistados, foi possível analisar a contribuição da ludicidade no desenvolvimento da criança que engloba muito mais do que o brincar. Ao utilizar o lúdico de forma intencional, seja por meio de um jogo ou de uma brincadeira, percebeu-se um aprendizado de forma significativa, possibilitando a construção dos saberes.

Foi possível, também, evidenciar pelos relatos dos entrevistados que a ludicidade faz parte do planejamento e traz interação entre professor/aluno. Nas entrevistas, percebeu-se que a ludicidade é utilizada como estratégia de ensino nas diferentes

disciplinas e é utilizada em diferentes contextos de forma direcionada, como prática pedagógica ao usar o lúdico o professor oportuniza ao discente o aprender brincando.

Esta constatação vem ao encontro quando se define o papel do professor ao utilizar a ludicidade. O professor deve agir como mediador do conhecimento, propiciando aos alunos possibilidades e oportunidades de construir novos conhecimentos de forma direcionada.

Os professores entrevistados salientaram o uso da ludicidade como forma de retomar conteúdos e estimular o interesse dos alunos, pois, segundo eles, esta ferramenta auxilia na apropriação do conhecimento.

Contudo, se faz necessário salientar que não basta proporcionar brincadeiras e jogos em sala de aula, sem que esta esteja atrelada a intencionalidade de ensinar e desenvolver da criança. O brincar é um dos caminhos da aprendizagem na infância. E a criança deve ter seu direito de brincar e aprender respeitados.

Pesquisas neste âmbito devem ser promovidas e estimuladas por profissionais da educação, pois assim como o desenvolvimento da criança é contínuo, a busca por estratégias e metodologias alternativas que contribuam para tal também deve ser. Trabalhar os desafios que surgem requer estudo e reflexão. É necessário buscar novas possibilidades e contemplar novos caminhos.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução a metodologia do trabalho científico**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- CUNHA, Marcos Vinicius da. **Psicologia da educação**. 4. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Criar para brincar: a sucata como recurso pedagógico**. 2. ed. São Paulo: Aquariana, 2007.
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG**, São Paulo, v. 1, n. 4, p. 34-36, dez. 2004.
- DICIO. **Ludicidade**. Disponível em <<https://www.dicio.com.br/ludicidade>>. Acesso em: 8 abr. 2019.
- DOHME, Vania. **O valor educacional dos jogos: jogos e dicas para empresas e instituições de educação**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- DRAGO, Rogério; RODRIGUES, Paulo da Silva. Contribuições de Vygotsky para o desenvolvimento da criança no processo educativo: algumas reflexões. **FACEVV**, Vila Velha, v. 5, n. 3, p. 12-13, dez. 2009
- GAMBOA, Silvio A. S. A dialética na pesquisa em educação: elementos de contexto. In: FAZENDA, Ivani (Org.). **Metodologia da pesquisa educacional**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 21-24.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1991.
- GOLDENERG, Miram. **A arte de pesquisar: como fazer uma pesquisa qualitativa em ciências sociais**. 8. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4. ed. reimp. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2016.
- _____. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008. p. 34-36.
- LIMA, Manolita Correia. **Monografia: a engenharia da produção acadêmica**. 2. ed. São Paulo, Saraiva, 2008.
- LISBOA, Márcia. **Jogos para uma aprendizagem significativa: com música, teatro, artes visuais e movimentos: valorizando as múltiplas inteligências**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2013.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Epu, 1986.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christie. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- _____. **Aprender com jogos: e situações problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

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

MICHAELIS. **Lúdico**. Disponível em <[https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/lúdico](https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ludico)>. Acesso em: 8 abr. 2019.

MORENO, Juan Antonio Murcia. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOYLES, Janete R. **Só brincar?**: o papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artimed, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires. **O brincar na escola**: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. Petrópolis: Vozes, 2010.

_____. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

VIEIRA, Fátima; LINO, Dalila. As contribuições da teoria de Piaget para a pedagogia da infância. In: OLIVEIRA-FORMOSINO, Júlia; KISHIMOTO, Tizuko Morchida; PINAZZA, Mônica Appezzato. **Pedagogia(s) da infância**: conversando com o passado – construindo o futuro. Porto Alegre: Artmed, 2007.