



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE-ICBS  
RAFAEL DOS SANTOS SILVA

REVISÃO TEÓRICA SOBRE A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS LÚDICOS  
NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DO ENSINO

MACEIÓ, AL  
2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE-ICBS  
RAFAEL DOS SANTOS SILVA

REVISÃO TEÓRICA SOBRE A CONTRIBUIÇÃO DE JOGOS LÚDICOS  
NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DO ENSINO

Projeto de Conclusão de Curso apresentado no Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde da UFAL como requisito para a conclusão do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas.

Orientador: Professor Marcos Vinicius Carneiro Vital

MACEIÓ, AL  
2023

**Catlogação na Fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca Central**  
**Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecária: Maria Helena Mendes Lessa – CRB-4 – 1616

S586r Silva, Rafael dos Santos.  
Revisão teórica sobre a contribuição de jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem do ensino / Rafael dos Santos Silva. – Maceió, 2024.  
36 f.

Orientador: Marcos Vinícius Carneiro Vital.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Ciências Biológicas: licenciatura) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde. Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 36.

1. Educação – Aprendizagem e ensino. 2. Jogos educativos. 3. Ludicidade – Educação. I. Título.

CDU: 57:371.695

## **AGRADECIMENTOS**

### **A Deus**

Mestre que nos dar forças diariamente para batalhar de maneira honrosa nos oportunizando concluir cada etapa de nossas vidas.

### **Aos familiares**

A minha mãe Quitéria que sempre esteve ao meu lado nos momentos bons e difíceis que nunca me deixou desistir do caminho e sempre mantém sua fé inabalável para que eu alcançasse tudo que mereço e ao meu pai Zeca que nesse momento não se encontra nesse plano, mas teve muita significância em minha vida e foi um grande homem, no qual trouxe a educação como forma de conquistar a vida.

### **Aos amigos**

Que sempre estiveram comigo nos momentos de lutas e sempre me apoiaram na minha trajetória, compartilhando cada momento construído com muito companheirismo (Mirian Estela, Andrezza Alves, Vânia Maia, Debora França, Lucas Romário, Jessica Dias, Kledja Souza, Maria de Fátima, Tammyrys Nutels).

### **Aos Mestres**

Que compartilharam conosco seus conhecimentos, dedicação experiências profissionais e de suas vidas, meu reconhecimento e gratidão.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>09</b>
<b>2.1. Lúdico e o processo histórico.....</b>	<b>09</b>
<b>2.2. Lúdico no Brasil e seu processo histórico.....</b>	<b>13</b>
<b>2.3. Importância da prática lúdica docente no processo de     ensino e aprendizagem.....</b>	<b>18</b>
<b>2.4. Jogos lúdicos e comportamento dos discentes.....</b>	<b>23</b>
<b>3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>32</b>
<b>4. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>33</b>

## RESUMO

A ludicidade se refere à qualidade ou característica do lúdico, que está relacionado ao jogo, à brincadeira e à diversão. É um conceito fundamental na educação e no desenvolvimento humano, pois reconhece a importância do brincar e do aprender de forma lúdica em diferentes fases da vida.

O brincar de forma lúdica não se limita apenas ao desenvolvimento cognitivo, mas também promove o desenvolvimento social, emocional e físico das crianças até mesmo de adultos. As habilidades sociais, a criatividade e a resolução de problemas são aprimoradas por meio da ludicidade.

Ela também está ligada intrinsecamente ao prazer e à diversão. O ato de brincar deve ser voluntário e prazeroso, o que estimula o engajamento e a motivação, brincar e se divertir podem aliviar a pressão e criar ambiente de relaxamento.

Na mesma linhagem de pensamento, a ludicidade desempenha um papel importante na educação, especialmente na educação infantil. Ela permite que as crianças aprendam de forma mais eficaz, criativa e envolvente, sendo utilizadas em terapias ocupacionais e psicoterapias.

Em resumo, a ludicidade é um conceito que enfatiza a importância do jogo, da brincadeira e da diversão como ferramentas valiosas no aprendizado, desenvolvimento e bem-estar das pessoas, desafiando a ideia de que o aprendizado é puramente formal e sério, elencando o aprender e crescer de maneira significativa por meio da alegria e da espontaneidade.

Esse trabalho tem como objetivo demonstrar a contribuição dos jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem para alunos do ensino, assim como compreender o processo histórico do lúdico mundialmente e no Brasil, destacar a importância do docente dentro da ludicidade e qual o seu papel no processo de ensino e aprendizagem e compreender como se dá a interação e o comportamento das crianças envolvidas diante de conteúdos abordados através de jogos lúdicos, mediante um compilado de material estudado no processo histórico da humanidade.

É importante realizar o levantamento sobre jogos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem do saber, entendendo o histórico e o contexto social envolvido, pois ainda há grandes questionamentos a respeito da veracidade do seu objetivo final. Mostrar também o quanto é necessário a qualificação e o interesse do docente em desenvolver um processo educacional fora dos padrões e regras instituídas.

Foram utilizados referenciais históricos e teóricos para embasamento da criação desse trabalho, respeitando a cronologia do tempo e todas as dificuldades percorridas durante o amadurecimento do assunto abordado.

Este estudo propõe uma análise aprofundada a respeito da aplicação de métodos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem voltado para o ensino, partindo do pressuposto que as transformações comportamentais vêm alavancando esse hábito lúdico como uma nova prática educacional que aos poucos está ganhando seu espaço.

Palavras-chaves: Ludicidade, brincar, educação, lúdica, aprendizagem e ensino.

## 1. INTRODUÇÃO

A ludicidade é um conceito fundamental no contexto do desenvolvimento humano e da educação. Ela se refere à capacidade de brincar, jogar e se envolver em atividades recreativas de maneira lúdica e prazerosa. Essa dimensão da vida humana está presente em todas as culturas e em todas as idades, desempenhando um papel crucial no aprendizado, na socialização e no bem-estar emocional.

Brincar é uma atividade intrinsecamente ligada à natureza humana, e a ludicidade desempenha essa função em várias áreas da vida, incluindo as fases de desenvolvimento infantil, a educação, a terapia e até mesmo no ambiente de trabalho. Quando brincam, exploram, experimentam, aprendem, resolve problemas, desenvolve habilidades sociais e emocionais, além de reduzir o estresse e a ansiedade.

A ludicidade é especialmente importante no contexto da educação infantil, onde o brincar é considerado uma forma essencial de aprendizado. Através de atividades lúdicas, as crianças desenvolvem suas habilidades cognitivas, físicas e emocionais. Além disso, a ludicidade também pode ser aplicada em abordagens pedagógicas para pessoas de todas as idades, tornando o processo de aprendizado mais envolvente e eficaz.

O lúdico decorre um retrato que o processo educacional pode adquirir uma nova roupagem, pois educar é um processo dinâmico e polimorfo, configurado através das tendências temporais e da cultura estabelecida em uma sociedade.

Mendonça (2008) revela que ao trabalhar o lúdico com os professores há grande possibilidade de promoverem junto às crianças uma possibilidade de estímulo a exploração criativa, porque foram os professores, também estimulados e explorados em sua criação.

Experiências de ensino são bastante significativas para a formação do profissional docente, bem como a imersão no lúdico, onde abre uma série de possibilidades quebrando regras impostas do ensino acumulativo que vem sendo praticado há anos.

É importante enfatizar que o lúdico só ocorre quando existe diligência coerente com as instruções educacionais, sendo assim vultosa uma formação de qualidade do profissional docente havendo uma ressignificação do aprender sem métodos engessados. Para Mendonça (2008), as vivências em ludicidade, oportunizado na formação de professores, constata-se um

brincar infantilizado. Nesse comportamento, os professores em formação, se destroem ‘brincando’ de ‘brincar’; diminuem-se e diminuem seu olhar para a criança.

Precisa-se ter o cuidado também de observar as armadilhas que a ludicidade pode trazer, nem sempre o jogo, o brincar ou até mesmo o se sentir livre, pode estar associado ao desenvolvimento educacional, percorrendo muitas vezes pelo caminho da incompreensão do saber.

A visão para o lúdico deve ser direcionada para a mediação entre o mundo realístico e o imaginário, sendo a partir dele um passo na construção de um conhecimento, despertando a imaginação e curiosidade, bem como permitindo que o discente invente, produza, seja curioso e decodifique determinadas situações que ora possa estar incluso no seu meio social para até mesmo uma possível intervenção. Não se pode esquecer de que, para que se realizem trabalhos como estes, a escola deve apoiar o trabalho do professor, compreendendo que, às vezes, o que parece “barulhento” e “sujo”, é um ambiente propício à construção do conhecimento. (Balbinot, 2010).

De maneira bem sucinta, iremos abordar os benefícios que as mediações lúdicas podem trazer e também apontar desafios que o docente vai enfrentar frente a essa nova realidade educacional.

É essencial compreender o poder do jogo e da ludicidade na promoção do desenvolvimento saudável, da criatividade e da aprendizagem ao longo da vida. O lúdico transcende barreiras culturais e gera um impacto positivo nas pessoas, permitindo-lhes explorar, experimentar e desfrutar de uma jornada de auto descoberta, crescimento e desenvolvimento.

Portanto, é importante valorizar e incorporar a ludicidade em nossas vidas, reconhecendo-a como uma ferramenta fundamental para o bem-estar e o desenvolvimento pleno do ser humano.

## 2. REFERENCIAL

### 2.1. Lúdico e o processo histórico

O lúdico, palavra originada da língua latim, derivada do “*ludere*”, tem uma conotação de “ilusão ou simulado”, onde será envolvido todo o emocional e o imaginário de quem está passando pela experiência lúdica. Conforme Luckesi (1994) são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, ações vividas e sentidas.

Ao longo do tempo e de toda a história da humanidade, foram encontrados registros que na pré-história já existiam brinquedos infantis, pois de acordo com Weiss (1997) existem registros de brinquedos infantis provenientes de diversas culturas, o que demonstra que o brinquedo, enquanto objeto real tem acompanhado a evolução do homem, interagindo em seu espaço físico e cultural, em suas funções e seus aspectos.

Alguns aspectos da evolução da lucididade também foram registrados por alguns autores, trazendo a tona à idealização do lúcido com inovação dentro do seu estudo, uma vez que a temática é acompanhada desde épocas ancestrais. Algumas das brincadeiras lúdicas eram vistas como preparatório para o inesperado, pois para Spinka *et al.* (2001):

“a brincadeira tem, em primeiro lugar, uma função adaptativa evidenciada pela ubiqüidade em todas as ordens mamíferas e pelos padrões comuns presentes (...). Em segundo lugar, propõem como função única da brincadeira o treino para o inesperado, de ponto de vista motor e emocional, permitindo ao animal ensaiar seqüências comportamentais semelhantes àquelas que serão utilizadas em situações biologicamente importantes, como fugir de predadores, agir como um predador ou em interações sociais diversas”.

Tendo em vista tal afirmação, vemos que o exercício do lúdico estava diretamente associado aos movimentos e construção do indivíduo, mesmo de maneira induzida, traçando de forma espontânea um comportamento que tivesse um valor significativo.

O autor Kishimoto (2014, p.88) afirma que:

As brincadeiras e dos brinquedos não nasceram como tais. Surgem de práticas de adultos, de rituais religiosos, astrológicos, relações com a magia, representações sobre natureza, os espíritos, a vida e a morte, e parte de romances, poemas e narrativas. Muitos preservam-se até os tempos atuais e aparece em diversas situações, como parlendas de invocação à Lua praticadas antigamente no Egito em Babilônia que aparecem nos textos religiosos por volta de 3000 anos a.C. Nos dias atuais, elas são encontradas entre índios da América, negros da África, primitivos da Austrália e da Polinésia, indígenas da Ásia e no Brasil.

Nas histórias antigas o lúdico se apresenta em momento no qual ofereciam lazer e prazer, desempenhava um papel significativo na sociedade, oferecendo atividades recreativas e jogos que refletiam os valores culturais e sociais da época.

Jogos como o *senet* no Egito ou luta livre na Grécia antiga eram exemplos de como as atividades lúdicas eram incorporadas à vida cotidiana, proporcionando entretenimento, exercício físico e, por muitas vezes, contextos rituais ou educativos. Essas práticas lúdicas não apenas satisfaziam o desejo humano inato de diversão, mas também desempenhavam funções importantes na formação da identidade e coesão social. (Huizinga, 2000).

A linha do tempo da ludicidade vem sendo traçada em épocas anteriores, onde no período greco-romano já se identificava que a educação está entrelaçada com a idealização ao prazer baseado em projeções de Aristóteles e Platão.

“a sociedade romana não podia viver sem os jogos. Estes eram tão necessários para sua existência como o pão, pois eram jogos sagrados e o direito que o povo a eles tinha era um direito sagrado”. (Huizinga, 2000, p. 198).

A linha de pensamento de Platão a respeito da prática lúdica tinha como objetivo primar à educação como forma de construção e formação do caráter e da personalidade, sendo através de esporte e a inserção de práticas matemáticas com problematizações lúdicas.

“brincando, aprenderá, o futuro construtor, a medir e a usar a trena; o guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta a que se destinarem”. (Platão *apud* Silveira, 1998, p.41).

Já na conjuntura de Aristóteles, a causa final do jogo é o próprio jogo, ou seja, é um envolvimento do objetivo proposto, seguindo um momento histórico, uma contextualização cultural e social no qual caberá uma significância séria e prazerosa.

A interpretação se faz sempre no quadro específico de uma cultura. O jogo surge aqui como uma estrutura significante que pode encerrar significações variadas, não predeterminadas. O que é verdadeiro para o uso religioso, cultural do jogo, pode também ser para seu uso pela criança. Brougère, (2003, p. 43).

Na antiguidade egípcia, se fazia presente em diversos momentos do contexto temporal, seja em rituais, danças ou até mesmo em jogos, destacava-se na promoção de atividades no qual proporcionavam sensações agradáveis ao indivíduo e em vivências com seres sagrados. As comunidades egípcias, especificamente os mesopotâmicos, tinham influência direta no entendimento da população grega a respeito de jogos e do lúdico. (Santos, 2015).

Na civilização grega o ato dos jogos perpassava os estabelecimentos do ato sagrado, no imaginário, assim como nos valores e crenças, estabelecendo-se como um comportamento ético envolvendo sociedade e política em paralelo aos processos educacionais de formação de cidadãos em vivenciar-se publicamente na sociedade grega.

Segundo Huizinga (2000, p. 84-85.), a cultura da Grécia foi desenvolvida nas redomas da conjuntura lúdica.

Na Grécia, tal como em toda a parte, o elemento lúdico esteve presente desde o início, desempenhando um papel extremamente importante. Nosso ponto de partida deve ser a concepção de um sentido lúdico de natureza quase infantil, exprimindo-se em muitas e variadas formas de jogo, algumas delas sérias e outras de caráter mais ligeiro, mas todas elas profundamente enraizadas no ritual e dotadas de uma capacidade criadora de cultura, devido ao fato de permitirem que se desenvolvessem em toda a sua plenitude as necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax etc. A este sentido lúdico está inseparavelmente ligado um espírito que aspira à honra, à dignidade, à superioridade e à beleza.

Em épocas de Lutero, meados do século XIX, o mesmo destacava a metodologia lúdica onde o prazer estivesse presente e as atividades propostas dentro do contexto educacional deveriam ter um prazer quanto às brincadeiras, fazendo com que a criança conquistasse uma categoria social espontaneamente. Sendo assim, passaram a enxergar a criança como seres ativos que precisariam ser compreendidos e respeitados dentro de cada limitação.

Lutero não apresenta apenas um estudo voltado no caráter conceitual e nem nos princípios contidos em sua proposta de transformação no sistema educacional da época, mas orientava sobre de que maneira esse sistema deveria ser organizado numa abrangência de ensino e estudo para todos. Entretanto, alguns estudiosos afirmam que apesar de o mesmo esclarecer em seus tratados o seu ponto de vista e de como seria no ensino, não existe impulsionamento para teorias cristãs de educação (Beck apud Lutero, 1995, p. 301).

As metodologias de Lutero (1995) eram totalmente opostas aos sistemas escolares no qual se baseava em punições físicas e nas pressões psicológicas, onde geravam estresse, dores e sofrimento aos alunos, uma replicação negativa da disciplina severa na educação familiar. Em sua afirmativa, Lutero (1995, p. 319) diz:

(...) quando a disciplina é aplicada com maior rigor e tem algum resultado, o máximo que se alcança é um comportamento forçado ou de respeito; mo mais continuam sendo meras toras, que não têm conhecimento nem nesta nem naquela área, não sabem responder nem ajudar ninguém.

Com o passar dos tempos a área lúdica foi ganhando seu espaço com novos contextos, formulação de jogos, sendo as criações mais frequentes, observaram-se que os brinquedos eram fabricados artesanalmente, nas oficinas de modelagem de madeiras, nos locais onde se fundiam metais e tornando-se um subproduto da época.

Sua maior inserção foi apresentada a partir do século XIX na educação greco-romana, no qual foi associada à idealização do estudo pelo prazer, utilizando o item na educação.

No campo da psicopedagogia, o jogo foi ganhando forças também a partir do século XIX, quando Froebel, Decroly e Montessori desenvolveram pesquisas com crianças no qual deixaram como herança a importância e o papel dos jogos e das brincadeiras.

Como expressado por Chateau (1987, p. 14):

“É pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência (...) uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. Com essa afirmativa, entende-se que o método de brincar está diretamente ligado ao aprendizado perpetuado em todas as fases da vida do indivíduo.

Os pensamentos de Froebel, Decroly e Montessori, transformaram-se em teorias aplicadas dentro da história da pedagogia pré-escolar brasileira, onde tais produções lúdicas foram restritas em desenhos coloridos, rimas por músicas, exercícios repetitivos de discriminação motora e auditiva, bloqueando o progresso pleno da criança.

Para Kishimoto (1998), Froebel enquanto filósofo do período romântico enalteceu a liberdade da criança, onde valorizou a expressão da natureza infantil por meio de brincadeiras não dirigidas. Tal método pedagógico traz a narrativa de que a criança é considerada como um ser criativo, capaz de exercitar os seus limites produtivos.

Quando se parte para o século XX, um grande defensor do jogo foi John Dewey (1859-1952) no qual demonstra a significância de desenvolver o jogo livremente, entretanto sob supervisão e estratégias motivacionais para o ensino da criança. Para Dewey (1959), o saber e o fazer devem estar apoiados na idéia de que o conhecimento resulta de algo mais elevado que a atividade prática e cotidiana.

No final do século XX, foi apresentada uma tendência educacional no qual conscientizava a sociedade sobre a importância dos jogos na preparação e formação da convivência social. Mediante tal afirmativa, o jogo

pode ser uma escola de conformismo social, de estrita adaptação a situações dadas, pode se tornar igualmente um espaço de invenção, de curiosidade e de experiências diversificadas, por menos que a sociedade ofereça os meios às crianças. Brougère, (2003, p. 194).

Com essa visão as especulações e os movimentos educacionais começaram a se movimentar, partindo de um período de transição dos dois séculos, XX para o XXI. Litígios elaborados, reflexões planejadas e o paradigma lúdico foram ganhando crescentes espaços e definições.

## **2.2. Lúdico no Brasil e seu processo histórico**

Em um mundo cada vez mais complexo com fases de constantes mudanças, vem diariamente exigindo um empenho maior de nossas capacidades seja de capacidades físicas, sociais, culturais, intelectuais ou até mesmo estratégicos.

Na educação não é diferente, as constantes mudanças e hábitos vêm sendo substituídas por uma série de novas estratégias para a busca de uma melhor solução no entendimento do saber e na criação de novos interesses sociais.

A educação infantil passou por variadas evoluções nas últimas décadas em todo território mundial, aqui no Brasil houve uma movimentação bastante significativa através de variadas criações voltada para as crianças, desde programas governamentais e até mesmo documentos criados com legitimidade em prol dos direitos das crianças.

Historicamente, o termo ludicidade tem como ponto considerado uma modalidade de atividade voltada para as crianças. Ariés (1986) reporta que no início em classes mais populares, as crianças eram visualizadas como pequenos adultos sendo assim consideradas aptas e dispensáveis de ajuda de suas mães e avós, aproximadamente aos sete anos. Por longos anos o brincar era afastado das crianças e o uso lúdico veio a ser reconhecido tardiamente, apenas na década de 1990.

O processo de mudança no quadro educacional do Brasil originou-se com a chegada da família Real em 1808, nesse período ocorreu uma ruptura com o ensino Jesuíta colonial para a necessidade do país, também durante o período da burguesia, onde traçou buscas de espaço na educação voltada para a elite com títulos de doutorado.

Só em meados de 1875, é onde surge à primeira creche particular no Brasil e a primeira creche pública só surgiu 21 anos seguintes, Savian e Corte (2008, p. 3), “[...] no Brasil, durante o século XIX, as creches, internatos e asilos foram criados com a finalidade de

atender crianças pobres e os filhos de escravos que, com a abolição da escravatura, não tinham onde se refugiar”.

Conforme Brennand, (2009, p. 152) “Desde que o Brasil foi inventado, sofre um processo de crescente integração ao resto do mundo, o que é bastante visível, hoje, com a globalização”.

Tal mudança acima citada traz modificações em comportamentos, no intelectual, em sensibilidades psicológicas e também em transformações físicas na humanidade. Quando voltamos os olhares para as crianças é necessário reconhecer que as influências globais tornam uma vida mais corrida num dilema de como se deve educar uma criança, e quais os papéis de cada indivíduo que está incluso no meio social da mesma, seja familiares ou o ambiente escolar.

O crescente movimento trabalhista dos pais e a inserção da mulher no mercado de trabalho elevaram algumas problemáticas com relação à educação infantil, não se localizava pessoas ou lugares adequados para deixar seus filhos e progredir em seus respectivos trabalhos.

“Uma análise do processo histórico de surgimento das instituições de atendimento à criança pequena evidenciam que as funções de guarda, assistência e cuidado foram ao logo do tempo desapropriadas das famílias, sobretudo, das mães trabalhadoras. Com a inserção da mulher na classe média no mercado de trabalho e a crescente conscientização da importância da criança iniciar o seu processo de socialização fora do contexto familiar”. Duarte, (2012, p. 2).

O contexto em que a mulher necessitaria ingressar no meio comercial, já denota uma transformação no histórico do Brasil, uma vez que as fontes financeiras até outrora eram advindas apenas dos esforços do trabalho masculino e que mulher deveria apenas cuidar do marido, dos afazeres domésticos e de suas crianças.

No Brasil, a educação da criança pequena fora do espaço doméstico e do convívio familiar, iniciou-se no final do século XIX a partir de diversos contextos de demandas, ora como forma de combate à pobreza, na perspectiva do Estado, ora como salário complementar, na perspectiva familiar. Duarte, (2012, p. 3).

A história da educação infantil no Brasil teve seu pico principal através de fortes influências americana e europeia com o surgimento do movimento da escola Nova.

O Brasil acompanhou diversas mudanças no pensamento do que seria melhor para as instituições de atendimento às crianças, porém, com muito do assistencialismo presente nas concepções de infâncias. Num período um pouco mais adiante, no final do século XIX, com a influência americana e européia. O Brasil começou a reunir condições para que fossem assimiladas, pela elite do país, preceitos do Movimento da escola Nova, um dos produtos desse movimento foram os chamados jardins de infância. Mackey e Reganham (2009, p. 63).

O Brasil teve surgimento de creches no intuito de atender a necessidade do país na nova realidade que marcou o contexto histórico das políticas públicas da infância, tornando uma expansão do convívio doméstico, passando a transpor as práticas familiares no qual muitas vezes não obtidas, como higiene e saúde da criança, alimentação regrada de qualidade de acordo com a época, regras de convívio e interação social e com isso alavancando o combate á mortalidade infantil. Andrade (2010, p. 135) afirma que:

As creches no Brasil surgiram para minimizar os problemas sociais decorrentes do estado de miséria de mulheres e crianças, ao contrário dos países da Europa, em que a expansão das creches decorria da necessidade do atendimento as crianças cujas mães foram recrutadas como mão de obra para as fábricas.

Ao longo do tempo a história da educação infantil foi sendo reformuladas e a preocupação com as crianças foram sendo maiores, as demandas por pré-escolas aumentaram e com isso a educação infantil passou por um processo de municipalização, deixando de ser apenas assistencialista ou de compensação de convívio e educação social, mas passando para um fundamento mais educativo.

Estendendo ainda mais as épocas e se aproximando dos tempos atuais, a educação foi reconhecida como um direito de todas as crianças e um dever do Estado a partir da promulgação da Constituição Federal em 1988, e com a promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), onde direitos das crianças foram alicerçados.

Um salto importante na histórica dos direitos adquiridos pelas crianças foi à consolidação da Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional, no qual através da lei 9394/96 reconheceu que a educação infantil passa a ser etapa fundamental na inicialização básica do ensinamento, centralizando a criança como objeto de estudo e seres em desenvolvimento, observando seus valores, culturas e a sua capacidade de atingir seus próprios conhecimentos e objetivos.

De acordo com Filho e Strenzel (2001, p. 11):

Estas perspectivas indicam alguns esforços no sentido de atender às demandas voltadas para a qualidade de educação das crianças pequenas, de seus profissionais e da sua formação, suscitada especialmente pelo movimento que resultou na promulgação da nova LDB e das normalizações que ela passou a exigir.

O crescimento da educação infantil também englobou o modelo de tempo integral, onde o profissional da educação voltado para esse contexto necessita um grau elevado de habilidades no trato com essas crianças. Barreto, Silva e melo (2008, p. 3) fala um pouco da atualização que a Educação Nacional passou e com isso abrange diretamente na educação infantil.

Foi na Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional, (LDBEN 9.394/96), que o termo Educação Infantil ganhou a forma mais favorável à criança pequena desde que existe legislação Nacional do Brasil. A LDBEN declara que a Educação Infantil começa dos 0 aos 3 anos de idade para quem precisa estar numa creche, prosseguindo de 4 a 5 anos de idade como pré-escola, tornando-se Educação Infantil, também um ciclo de 5 anos de formação contínua e parte integrante, constituidora, da Educação Básica brasileira.

Com a certeza dessa declaração realizada dentro da LDBEN, podemos afirmar que a educação infantil não atinge apenas um sentido ou modelo único e sim de forma abrange em sentido amplo, diretamente ligado à formação de um cidadão mirim fomentando a realidade de todas as classes sociais.

Santos (2001) esclarece que foi a partir da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- LDBEN, e a conseqüente divulgação dos Parâmetros Curriculares Nacional da educação foi preciso uma reformulação da educação em 1996, onde se discutia na década de 1990 as tais diretrizes em escolas de todo o Brasil, alguns educadores concordavam e outros não, entretanto, o mais importante foi as possibilidades de debate que permitiu o repensar pedagógico e nesse repensar a ludicidade veio a fazer parte da escola como ponto de estratégia na aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano nacional de Educação (PNE).

Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como está definido no parágrafo 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica. BNCC, (2010, p.9).

A BNCC do Ensino Fundamental- Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. (BNCC, 2010, p. 59).

Como professor, a atuação na classe infantil da educação deve objetivar a construção do espaço para convivência, havendo sempre um sentimento de troca mútua no favorecimento das mudanças e adaptações pessoais, onde a prática pedagógica precisa está ligada e alicerçada na humanização e formação de cultura literária.

A LDBEN e a BNCC andam em conjunto para garantir os direitos adquiridos da criança, oportunizando e valorizando os momentos de prazer acompanhado à aprendizagem, trazendo integração de crianças e adultos.

“brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais”. (BNCC, 1996, p.40).

É diante desse contexto que surge a intensa especulação na profissão docente sobre tornar a construção do intelecto em algo mais dinâmico e proativo, seja através de mídias ou mesmo de maneiras lúdicas. Algumas especulações são levantadas sobre métodos da construção da educação.

Mendonça (2008) nos mostra que:

Muito se fala sobre a necessidade de mudanças na ação didática, sobre metodologias específicas para o processo ensino-aprendizagem; abordam ainda a importância da

auto estima do professor nesse processo; discute-se a importância do relacionamento entre professor e aluno com ênfase na felicidade da sala de aula como fator determinante para superação dos problemas e dificuldades. Nesse sentido sugere-se que a sala de aula não possa mais ser marcada apenas pela relação autoritária advinda da escola tradicional, mas sim que a atividade docente compreenda o ensinar e o aprender como processo interdependente e que aconteça num ambiente de ludicidade.

### **2.3. Importância da prática lúdica docente no processo de ensino e aprendizagem**

O lúdico não é assunto novo na contextualização atual, durante vários períodos da história da humanidade ele se fez presente, com características, significados, determinados padrões estabelecidos e até mesmo crenças e invocação de deuses da antiguidade.

O lúdico vem, aos poucos, ganhando seu espaço e se destacando nas rotinas didáticas atuais de todo processo de construção da aprendizagem e ensino. Ele traz consigo uma síntese de que o educar não se faz apenas de conteúdos programáticos e de maneira engessada, sendo, portanto, uma nova categoria revolucionária para o desenvolvimento da sapiência. Balbinot (2010), afirma que:

A experiência profissional tem nos mostrado que a escola precisa ser mais prazerosa, na qual o aluno tenha espaço para vivenciar o conteúdo, que possa viver o imaginário e o inesperado, descobrir o que existe além dos limites da sala de aula, do quadro de giz, dos livros didáticos e dos termos científicos propostos pelas monótonas aulas de Ciências. Para isso, é preciso buscar um caminho de movimento, o sentido do próprio ato de ensinar, em que deve ocorrer construção e reconstrução, troca de experiências e descobertas.

Diante dessa assertiva entendemos que o papel do professor vai mais além de que o simples emissor de conhecimento, o mesmo sugere, auxilia e acompanha todo o processo, assim como o papel do ambiente de ensino que deve ser propício oferecendo momentos estimulantes e desafiadores.

É a partir desses fatores que a evolução intelectual do aluno vai sendo fomentada. O mestre, assim como chamado em épocas anteriores, desempenha um papel social e no emocional do aluno, elaborando em cada indivíduo as competências e a promoção do pensamento crítico, transmitindo valores culturais e éticos, contribuindo para a constante evolução da sociedade.

O mestre como já constituído, deve elaborar estímulos para o desenvolvimento da capacidade intelectual da criança, na utilização de recursos no qual promova o

desenvolvimento do raciocínio, da criatividade e no aumento constante do imaginário da criança, sem destoar de suas realidades individuais.

Algumas mudanças necessitam ser avaliadas para que a educação seja incrementada e modificada. O lúdico já vem sendo trabalhado há muitos anos através de alguns instrumentos que foram inclusos durante toda a história da humanidade, como por exemplo: o xilofone, pandeiro, flauta doce, kazoo, pito, maracás e dentre outros.

Algumas escolas públicas têm dificuldades financeiras para tratar e trabalhar o lúdico devido à falta muitas vezes de políticas públicas inerentes ao processo educacional. Cunha (2007, p. 33):

Objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que estes recursos funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a. Todos os recursos são válidos para estimular a brincadeira. Fantasias, tecidos, chapéus, sapatos, fitas, tintas, pregos e martelos, quanto maior for à variedade de materiais para subsidiar a criatividade e a vontade de inventar, melhor. O valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que ele representa para ela.

Porém as atualidades e as exigências de mercado trouxeram inovações e projeções, pois para Moran (2019), nos mostra que é necessário reinventar a educação, analisar as contribuições, os riscos e as mudanças advindas da interação com a cultura digital, da integração das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação- TDIC, dos recursos, das interfaces e das linguagens midiáticas à prática pedagógica, explorar o potencial de integração entre espaços profissionais, culturais e educativos para a criação de contextos autênticos de aprendizagem mediados pelas tecnologias.

A educação vem sofrendo grande pressão para se adaptar a todo esse avanço tecnológico. Influenciada pela globalização, avança no desenvolvimento dos indivíduos, fazendo com que as novas tecnologias, como a *Internet*, forcem a adaptação ao meio e ao ambiente social.

De acordo com Pretto (2012, p. 99):

“as tecnologias possibilitam um avanço em relação à educação *broadcasting*- tipo de educação que produz tudo de maneira centralizada (currículo, sistema de avaliação, formação dos professores e materiais didáticos) e os distribui de forma global: “A produção desses materiais, com as facilidades das tecnologias digitais em rede, possibilita um olhar profundo para a cultura local e, ao mesmo tempo, um olhar multifacetado e ampliado, conectado com o mundo”.

Porém, sabendo que a realidade estudantil no Brasil muitas vezes está inalcançável, devido a diversas limitações sociais e econômicas. Algumas escolas não detêm de aparatos tecnológicos, deixando uma larga escala entre as práticas pedagógicas com a cibercultura, porém, quando se trata da inclusão de novos recursos e em especial a gamificação, é possível propor práticas baseadas nas mecânicas de jogos sem que exista a real necessidade de incluir um objeto tecnológico, mesmo que seja importante a inserção do mesmo.

Para Busarello, *et al*, (2014, p. 14), trabalhar com o conceito de gamificação na educação é saber recontextualizar para esse tempo a apropriação dos “(...) elementos dos jogos aplicados em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo”.

A integração das mídias na escola como ferramenta lúdica oferece algumas vantagens como: engajamento estimulado, onde o uso de elementos multimídia como vídeos interativos e jogos educativos, pode tornar o aprendizado mais envolvente, capturando a atenção dos alunos de maneira lúdica; A aprendizagem personalizada, onde as mídias permitem adaptação ao ritmo de aprendizado de cada aluno, proporcionando atividades personalizadas e ajustada às suas necessidades específicas; Exploração criativa, ferramentas digitais e mídias permitem que os alunos expressem criatividade de maneiras diversas, seja criando apresentações multimídias, projetos digitais ou online; Acesso a diversidade de recursos, as mídias oferecem acesso a uma variedade de recursos educativos, ampliando o espectro de conhecimento disponível para os alunos; Desenvolvimento de habilidades digitais, ao integrar mídias, a escola contribui para o desenvolvimento de habilidades digitais essenciais nos dias de hoje, preparando os alunos para o mundo tecnológico; Facilidade de atualização, conteúdos digitais podem ser facilmente atualizados, permitindo que a escola mantenha-se atualizada em relação aos avanços e mudanças no conhecimento.

Zichermann e Cunningham (2011) compreendem que ambientes que interagem com as emoções e desejos dos usuários são eficazes para o engajamento do indivíduo. Ressaltam que é através dos mecanismos da gamificação a possibilidade de alinhamento aos interesses dos criadores dos artefatos e objetos com as motivações dos usuários.

Quanto aos elementos que contribuem para a motivação do indivíduo, identificam dois parâmetros: as intrínsecas e as extrínsecas. Tais motivações intrínsecas partem do princípio de dentro do próprio sujeito e necessariamente não estão baseadas no mundo externo. Em contrapartida, as motivações extrínsecas são baseadas no mundo que envolve o indivíduo e lhe são externas. Tais motivações têm como principal ponto e objetivo o desejo

do sujeito em obter uma recompensa externa, através de reconhecimento social ou de bens materiais.

Para Muntean (2011) a motivação explicada surge quando o indivíduo decide tomar ou não uma ação como o altruísmo, a cooperação, o sentimento de permanecer, de amor ou de agressão.

No entanto, é crucial equilibrar o uso das mídias, garantindo que sua integração seja pedagogicamente eficaz e que não substitua completamente as interações pessoais e outras formas de aprendizado.

O professor tem um papel fundamental nesse novo conceito, passa a ser o elo de conhecimento dessas tecnologias inovadoras, transformando assim o processo de aprendizagem. Para D'Ávila (2021, p 24):

Ensinar vai além. Ensinar significa indicar com um sinal – do latim *insignare* – mostrar caminhos, mas não trazer as respostas prontas. Significa ter o objetivo de proporcionar o aprender, ter a intenção; e a intencionalidade faz a diferença entre informar – transmitir uma informação – e ensinar. Ensinar é um verbo transitivo direto que implica em complementaridade: quem ensina, ensina algo a alguém. Decorre, pois, de uma intenção: fazer com que alguém aprenda.

Quando o conhecimento se restringia apenas ao professor, o objetivo da educação era passar o máximo de informações possíveis aos alunos. Segundo Lilian Medianeira, os recursos tecnológicos usados na educação devem caminhar buscando um objetivo único: a otimização do processo de ensino e aprendizagem (Figueredo *apud*, 2003), já que os alunos pertencem a essa nova geração se dispendo ao uso de *smartphones*, *tablets*, computadores e notebooks conectados à internet (Bottentuit, 2012).

A ludicidade vem sendo um veículo de incentivo em determinadas áreas do conhecimento, ela traz consigo uma proposta de transformação na busca de resultados positivos diante da evolução do aluno seja ela no desenvolvimento intelectual, nas habilidades sociais no qual compartilha do respeito mútuo e no desdobramento dos desafios enfrentados.

Ela se trata de fragmentos do comportamento humano espontâneo ou de maneira induzida afunilando-se o estado psicológico, físico e estrutural para uma perspectiva coerente, trazendo transdisciplinaridade e complexidade de conhecimentos a fim de contribuir na construção de currículo valores e conceitos.

Araújo (2012) nos mostra que, a atividade lúdica torna-se um complemento a mais no processo educativo no que diz respeito à internalização da linguagem escrita, uma vez que esta é também uma atividade de representação simbólica da linguagem.

A ludicidade pode incidir na zona proximal e chegar ao processo de desenvolvimento da aprendizagem do aluno com sucesso. No entanto, é importante ressaltar que o uso do lúdico nesse processo educacional deve ser equilibrado, integrado de forma coerente com os objetivos de aprendizado e supervisionado adequadamente pelos educadores.

O lúdico não deve substituir completamente métodos tradicionais de ensino, mas sim ser usado como uma ferramenta complementar para enriquecer a experiência na educação da criança. Um erro comum é a subestimação do seu papel, alguns docentes consideram essa metodologia como atividades frívolas, quando na verdade desempenha papel significativo na motivação e na construção educacional.

No processo de alfabetização o lúdico remete um grau importante, pois na visão de Barata (1995, p.9):

- é pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo de ensino e aprendizagem.

Acreditar que o lúdico pode ser totalmente espontâneo e a peça chave do aprendizado é um erro, ele deve ser cuidadosamente planejado e vinculado aos objetivos e sistemas educacionais já estabelecidos, sendo, portanto um uma prática complementar em todo processo.

Consequente, cabe ao profissional docente adaptar-se a esse novo movimento educacional, elaborando novas práticas didáticas contribuindo para que seus alunos desenvolvam superações individuais.

Em primeiro lugar precisamos diferenciar ludicidade de atividade lúdica: o centro da ludicidade, segundo a concepção que defendemos aqui, reside no que se vivencia de forma plena em cada momento. Ou seja, no ensino lúdico, significa ensinar um dado objeto de conhecimento na dança da dialética entre focalização e ampliação do olhar. Sem perder o foco do trabalho, entregar-se a ele. Muitas experiências de ensino em que se entremeiam atividades lúdicas deixam margem para uma dicotomia entre conteúdo curricular e ludicidade. A realização de atividades lúdicas na sala de aula

não significa dizer que se está ensinando ludicamente, se este elemento aparece como acessório. O ensino lúdico é aquele em que se inserem conteúdos, métodos criativos e o enlevo em se ensinar e, principalmente, aprender. D'Ávila, (2006, p.18).

Sabemos que o profissional docente é visado como a autoridade dentro da sala e que o cargo inspira certo ar de superioridade, caracterizando-se em muitos momentos como carrasco, chato, intolerante, fazendo assim com que os estudantes não vejam com bons olhos.

#### **2.4. Jogos lúdicos e comportamento dos discentes**

Um fato importante a ser desconstruído e levado em consideração é que a autoridade de professor não deve ser demonstrada como uma carga negativa, o que precisa ser feito é uma desmistificação sobre esse ponto, entendendo que o professor exerce a função de mediador dentro do ambiente educacional. É necessário aprender a identificar e respeitar os limites das diferentes situações cotidianas para que o desempenho do professor e dos alunos aconteça de modo satisfatório. Macedo et al, (2007, p. 30).

O professor precisa exprimir aos seus educandos que a relação com eles deve ser de troca simultânea, indo além de uma deposição de termos técnicos e programáticos no qual se constrói um ser acumulador de informações passivos de alcançar novos ideais.

Santa Marli Pires dos Santos (1997, p. 28) faz algumas considerações importantes acerca da inserção do lúdico no ambiente de sala de aula. Aponta que um das causas que leva essa ausência do lúdico na escola pode não ser culpa do profissional da educação. No entanto, a falha pode estar na formação do professor, pois não foram preparados. As discussões em torno da prática lúdica em sala de aula não fizeram parte de sua formação.

Aquilo que não se vivência não se aplica com segurança. É preciso que o professor passe por vivências pessoais para que possa utilizar o lúdico na sua prática pedagógica. Conforme a autora, alguns cursos da pedagogia não contemplam ao professor informações e vivências acerca do brincar, discutindo o desenvolvimento infantil numa perspectiva social, cultural, afetiva, criativa e histórica. (Hendler, 2010, p. 26).

É importante salientar que o processo de desenvolvimento e aprendizagem são vertentes indissociáveis, pois a perspectiva da ludicidade é oferecer ao educador a compreensão de como provocar os discentes, para que insira o brincar em seus projetos educativos.

O papel do professor no ensino fundamental é crucial, envolvendo a transmissão de conhecimentos, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e o estímulo ao

pensamento crítico. Além disso, ele desempenha um papel fundamental no apoio ao desenvolvimento individual dos alunos, adaptando métodos de ensino para atender às diversas necessidades e estilos de aprendizagem.

Segundo Alves, Feitosa e Soares, (2015, p. 6):

A partir da década de 1980, discussões pedagógicas sobre a função da escola e seu papel dentro da sociedade, bem como a difusão das teorias sobre o desenvolvimento humano, possibilitou que os professores reconsiderassem suas práticas e avaliassem seus resultados junto aos seus alunos. Dessa forma, vem se falando bastante sobre a formação do professor e sobre a urgência de seu preparo para exercer a docência, já que tal formação muitas vezes é alvo de críticas em relação à eficácia e articulação das teorias com prática social.

Assim como o cuidar e o educar, que necessitam de um estabelecimento de uma visão integrada do desenvolvimento da criança com base em concepções que não desrespeitam a diversidade, a realidade e o momento peculiar da infância.

A inserção do jogo deve ser concebida pelo educador como um instrumento voltado para reflexão durante o processo de aplicabilidade e nos anseios do resultado final. É fundamental a princípio o docente ter um olhar aguçado, utilizando suas habilidades de mediação em determinadas situações conflituosas ocorridas dentro de sua sala de aula, assim como para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também à formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal.

A junção do envolvimento e a motivação da criança no processo de aprendizagem devem ser destaques durante discussões sobre a qualidade de sua formação, através de novas metodologias com características bastante desenvolvidas e pensadas, levando em consideração que a prática lúdica não pode ser visualizada como objeto fim de um estudo, e sim um instrumento que contribui para avaliação e fomentação do contexto educacional.

Sobre essa afirmativa Almeida (2003) explica que o professor (a) que desperta na criança a paixão por aprender, está proporcionando a ela a sua própria busca pelo conhecimento. Ninguém precisará dizer-lhe o que fazer, ela com seu encanto e prazer se encarregará de buscar os infinitos conhecimentos. E a explicação é bem simples, saber despertar na criança a paixão por aprender.

Para Kishimoto (2005, p. 146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

O fator da brincadeira propriamente dito tem a concepção de que a atividade recreativa propõe um extravasamento da criança, onde ela se solta em seu convívio social, relaxa, além de ter seu momento de descanso e desprendimento de energia no qual fica acumulada quando está dentro da sala de aula, no entanto, a simbologia sistematizada do jogo permeado pelo campo lúdico, projeta situações explorativas para desenvolvimento psicológico maior dentro das suas transformações sociais.

Na visão de Wajaskop (1995, p. 28), “a brincadeira é uma atividade humana no qual as crianças são introduzidas constituindo um mundo de assimilar e recriar as experiências sócio-culturais, pois garante a interação e construção de conhecimento da realidade delas”.

A ludicidade pode apresentar diversas vantagens como por exemplo: resgate de autoestima, fortalecimento psicológico, respeito, transformação de convívio e sujeito, desconstrução, construção de estima, modos de pensamentos, sentimentos e dentre outras características que se possa citar.

Embora a ênfase lúdica venha ganhando seu próprio espaço deveremos voltar a atenção para um fator crítico. Fator esse que apoienta o foco principal na construção do saber conforme o que vem sendo apresentado nessas escrituras. O desenvolvimento do lado lúdico no docente necessita ser explorado a ponto de não afetar a construção intelectual do discente.

A ludicidade pode ocorrer a qualquer momento, sejam em curto espaço de tempo, de algum contexto ou em diferentes idades, períodos e movimentos, assim como em negociações, tomadas de decisões e protagonismo da vida real.

Lopes (2014) nos demonstra que o lúdico está também diretamente correlacionado as questões de intercompreensão no compartilhar fatos ocorridos e vivenciados numa totalidade do meio comunicativo, ou seja, relativo ao interacionismo pragmático e simbólico, também na ontologia através da consequencialidade e etimologia onde encontra sentido em diversas manifestações.

O educador deve se preocupar em não oferecer riscos em todos os níveis de ensino, sem infringir e violentar a realidade do aluno em nome de teorias cuja utilidade só deve ter o objetivo de facilitar a aproximação e o entendimento de cada realidade.

Destacamos a visão de Mendonça (2008, p. 108), onde:

Levantamos como hipótese que a vivência sistemática do professor com seu brincar pessoal e transpondo sua experiência para a conquista de um espaço lúdico em sua atividade didática estará oportunizando uma ação preventiva na saúde; contribuirá para o desenvolvimento global da criança e, portanto, contribuindo para o processo amplo em que se pode compreender a aprendizagem. Porém não é nessa linearidade que ocorre a experiência de implementar o lúdico na vida dos professores. É necessário antes que os professores desapeguem da ideia pragmática de aplicabilidade direta de tudo que brinca para serem repassados os seus alunos. É preciso que o professor desvincule da aplicabilidade técnica. É importante experimentar o divertimento, o acaso, a expressividade espontânea.

Desde modo, podemos compreender que o brincar denota de modo amplo uma função didática não só apenas na inserção do contexto educacional, e sim no contexto cultural. Temos uma prática de afirmar que a transmissão didática se faz através apenas do canal de emissão e recepção, recebendo ou não um *feedback* positivo. Atribuir que o lúdico tem um valor desvolto no processo construtivo é correlacionar que teoria e prática são aliadas nesse contexto.

A brincadeira torna-se um papel educativo no período de escolaridade das crianças, seja na pré-escola ou ate mesmo nas séries iniciais do ensino fundamental, uma vez que elas irão se desenvolvendo e tomando conhecimento do mundo escolar, sendo envolvido com suas histórias de vida integrando todo o meio sócio cultural.

Para Almeida (1994, p.18) “O grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. Essa afirmativa demonstra que o professor na condição de encantador deve desenvolver mecanismos para a captação afetiva da criança que está sendo inserida na escola, uma vez que sua entrada no recinto educacional passa por uma mudança psicológica e muitas vezes física, deixando os costumes de dentro de casa, no qual muitas vezes são costumes limitados, para uma interação extra familiar com uma compilação de sentimentos, desafios e obstáculos de seu meio.

Os jogos são inerentemente envolventes e divertidos, o que mantém os alunos motivados a participar ativamente nas atividades de aprendizagem. Jogar é uma forma de

aprendizado ativo, onde os alunos experimentam, fazem escolhas, resolvem problemas e tomam decisões, o que os ajuda a internalizar conceitos e habilidades.

Ao jogo não é possível impor modelos, em nome dos quais se legitima a ordem e aperfeiçoa seus meios de influência e produção. O jogo é uma via, e, no seu percurso, se constituem as significações do sujeito. Entende-se que jogos lúdicos desempenham um papel importante no ensino e aprendizagem, especialmente em ambientes educacionais. Eles são uma ferramenta eficaz para envolver os alunos, tornando o processo de aprendizado coerente e eficaz, além de promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Segundo (Piaget, 1976, p. 36):

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

O jogo lúdico deve abanar-se diretamente em bases pedagógicas, onde envolverão metodologias literárias e não literárias novas simbologias linguísticas com regras e procedimentos, proporcionalidade de novas combinações de idéias e comportamentos. Friedman (1996, p. 41), considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

O brincar é um fator muito importante do desenvolvimento, pois possibilita e favorece transformações internas. A informática, se bem usada na Educação, será sempre um bom coadjuvante neste processo e, talvez, um acelerador dos processos cognitivos, sociais e afetivos. (Mettrau, 1995a)

Sabemos que a inteligência se constrói partindo do princípio da ação no qual o indivíduo atua sobre o meio, através de assimilações entre o sujeito e o meio cultural, social ou ideológico. A assimilação tem como característica fundamental a definição da relação entre sujeito e mundo, a função assimilativa confere ao processo de desenvolvimento a marca da individualidade.

É exatamente essa função assimilativa que, especializada, transforma-se em jogo. Vygotsky (1989) aponta a aprendizagem como um aspecto necessário e universal do processo de expansão das funções psicológicas naturalmente organizadas e especificamente humanas.

Valorizar o lúdico nos processos de aprendizagem significa, entre outras coisas, considera-lo na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido. Em atividades necessárias (dormir, comer, beber, tomar banho fazer xixi), por exemplo, é comum as crianças introduzirem um elemento lúdico e as realizarem agregando elementos [...]. (Macedo et al, 2007, p. 16).

Ainda é comum ver ambiente escolar tratando seus discentes mirins como jovens adultos, onde explora um universo no qual se restringe apenas nas práticas clássicas educacional. Como docente, o profissional precisa oportunizar a sala de aula num olhar tridimensional, onde instigará e contribuirá na formação do eu nos discentes.

Nesse sentido, a escola é um espaço privilegiado que pode contribuir para que a criança brinque, tanto de forma livre quanto orientada. Na escola, busca-se privilegiar o aspecto pedagógico do brincar, direcionando-o para a aprendizagem. As brincadeiras, na escola, são propostas como formas de aprender, de criar oportunidades de aprendizagem através de atividades lúdicas. Dessa forma, a criança é motivada a participar das atividades propostas e a se interessar pelas temáticas apresentadas através do ato de brincar. (Brennand, 2009, p. 111 e 112).

A importância da mudança nos paradigmas educacionais vem ao longo do tempo se mostrando significativa para melhor construir um percurso no ensino e aprendizagem, sem que exista um ensino de deposição sobre os alunos. Entretanto há bastantes desafios quando se trata de novas tendências educacionais levando em consideração o estado marginalizado no setor público.

A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente. Nesses casos ela será capaz de imaginar, traçar as características dos objetos reais e se deter no significado definido pela própria brincadeira. (Rego, 1995, p. 81).

De modo geral, baseado nas transformações e no circuito da globalização mundial que traz novas tendências tecnológicas, já não há mais espaço para o professor informador e para o aluno ouvinte, já chegou o tempo da convivência com a auto-aprendizagem, expressão autêntica da construção do conhecimento que força o professor a tornar-se um agilizador do processo ensino-aprendizagem, e o aluno, um verdadeiro pesquisador.

Se entendermos o conhecimento como uma representação mental, devemos saber que ensinar é um convite à exploração, à descoberta, e não uma pobre transmissão de informações e técnicas desprovidas de significado.

A diversificação e multidisciplinaridade trazem uma ideologia de que o mundo dos estudos necessita ser visto como uma massa interligada, sendo uma locomotiva para impulsionar a formação do cidadão. Conforme Freire (1997, p. 72):

É através desde que se opera a superação de que resulta um termo novo: não mais educador do educando do educador, mas educador-educando com educando-educador. Desta maneira, o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos e em que os “argumentos de autoridade” já não valem. Em que, para ser-se, funcionalmente, autoridade, necessita-se de estar com as liberdades e não contra elas. Já agora ninguém, como tampouco ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão, mediados pelo mundo.

Contudo, é relevante afirmar que o papel social do professor é de encarar a realidade exposta e ver oportunidades de transformação no ambiente de ensino, mesmo que o encontre sem arsenais disponíveis neste desenvolvimento, onde muitas vezes é apenas mascarada com soluções efêmeras.

Reforçar a formação dos profissionais de educação infantil pela apreensão das descobertas mais recentes em relação às crianças pequenas é crucial. Isso, sem mencionar a necessidade de organizar adequadamente os espaços nas instituições educativas, os quais terão que, obviamente, respeitar e oportunizar o processo de desenvolvimento dos pequenos. (Silva e Bolsanello, 2002, p. 2).

Quando trazemos o assunto da ludicidade para o campo da psicologia, entendemos que além de ser genético, o brincar é fundamental para o desenvolvimento psicossocial equilibrado do ser humano. Por intermédio da relação com o brinquedo, a criança desenvolve a afetividade, a criatividade, a capacidade de raciocínio, a estruturação de situações e o entendimento do mundo.

No desenvolvimento psicomotor, Palácios e Mora (2004, p. 55) afirma que:

Tal desenvolvimento está sujeito, em primeiro lugar, a uma série de leis biológicas em grande parte relacionadas com o calendário matutino. Mas, como ocorre com o desenvolvimento físico em geral, o desenvolvimento psicomotor está longe de ser uma mera realidade biológica: também é uma porta aberta para a interação e, portanto, para a estimulação.

Sendo assim, os fatores naturais e não naturais, sejam eles estimulados ou provocados, são uma ferramenta adequada para o desenvolvimento psicomotor na criança, partindo do princípio da influência positiva em relação às implicações psicológicas e nos sentidos físicos.

A multidisciplinaridade no contexto educacional deve ter reforço por diversas razões, no qual permite aos alunos uma visão holística tracejando resoluções de problemas mais efetivos, estímulos à criatividade, uma preparação real do mundo, desenvolvimento de habilidades transversais e adaptação a mudanças repentinas ou de longa escala.

Durante o processo de ensino e aprendizagem, são utilizados alguns elementos básicos da psicomotricidade, dentre eles os mais utilizados: lateralidade, orientação espacial e temporal, esquema corporal e coordenação motora. Esses elementos auxiliam para um bom desenvolvimento da aprendizagem, sendo que, se a criança tiver um déficit um deles, poderá ter significativas dificuldades na aquisição da linguagem verbal e escrita, além de direcionamento errado das grafias, trocas e omissão de letras, ordenação de sílabas e palavras, dificuldades no pensamento abstrato e lógico entre outros. Mora (2004, p. 56).

Uma das habilidades do lúdico é o envolvimento na criação e na aplicação de regras, assim como na resolução de conflitos trazendo a inclusão os aspectos físicos, emocionais e mentais da saúde, criando um estágio de equilíbrio psicológico. Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil.

É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

No pensamento criativo, a motivação funciona como uma fonte para a criação, sendo este processo uma busca de ordenações e significados a partir do próprio cotidiano do indivíduo. "Ser consciente, compreender, analisar e ordenar os fenômenos que lhe rodeiam e avaliar o sentido das formas por ele ordenadas para comunicar-se com os outros seres humanos" corresponde a necessidades humanas existenciais (Mettrau, 2000a, p. 25).

Lopes (2014), trás uma dimensão que propõe a ideia de *design* de ludicidade, a autora provoca três dimensões do *design* em seu texto: desejo, que arrasta corpo e mente e é a fonte de prazer, emoção, interação social, motivação intrínseca e desafio; o desígnio, ou seja, a racionalidade que subjuga a emoção, dando propósito ao projeto, ao intento e que é consequência do desejo; o desenho, no qual intervêm pela representação criativa da ação social humana, a qual desperta e manifesta o desejo orientado pelo desígnio que o constrange.

A plenitude do lúdico explora o saber mesmo que ainda desordenado, ela basea-se como objeto de construção das relações interpessoais. O ambiente escolar desempenha um papel significativo na promoção do lúdico em seu processo educacional, ela integra atividades lúdicas ao currículo no qual incorpora os jogos e atividades recreativas no

planejamento de aulas para tornar o aprendizado mais envolvente, incentivando o trabalho em equipe e adaptando as metodologias de ensino.

Cabe ressaltar que embora o lúdico tenha inúmeros benefícios, é importante considerar alguns possíveis impactos negativos tais como: distração excessiva, onde se não for devidamente equilibrado, o uso excessivo de atividades lúdicas pode desviar a atenção dos objetivos educacionais, prejudicando o processo de aprendizagem; falta de foco, algumas crianças podem ter dificuldades em transitar entre atividades lúdicas e momentos de concentração, impactando a capacidade de focar em tarefas mais acadêmicas; desigualdade de participação, onde certas atividades lúdicas podem resultar em desigualdade de participação, onde algumas crianças podem se destacar mais do que outras, criando dinâmicas sociais desafiadoras; menor ênfase em conteúdo acadêmico, pois se não for cuidadosamente planejado, um foco excessivo no lúdico pode levar a uma diminuição na ênfase sobre o conteúdo acadêmico essencial; dificuldades de avaliação, avaliar o processo em atividades lúdicas podem ser mais desafiadoras do que em métodos tradicionais, tornando a medição do aprendizado mais complexa.

Portanto, a integração do lúdico deve ser equilibrada e planejada, considerando as necessidades específicas dos alunos e mantendo o foco nos objetivos educacionais. Trabalhar o lúdico possui parâmetros de liberdade a expressão e a comunicação de cada discente, não podendo esquecer as limitações que são passivas de avaliação e entendendo que tudo está contido em um contexto educacional.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A lucidade é um conceito fundamental no contexto do desenvolvimento humano e da educação. Ele se refere à capacidade de brincar, jogar e se envolver em atividades recreativas de maneira lúdica e prazerosa. Essa dimensão da vida humana está presente em todas as culturas e em todas as idades, desempenhando um papel crucial no aprendizado, na socialização e no bem-estar emocional.

Brincar é uma atividade intrinsecamente ligada à natureza humana, e a ludicidade desempenha um papel vital em diversas áreas da vida. Incluindo o desenvolvimento infantil, a educação, a terapia e até mesmo no ambiente de trabalho. Quando as pessoas brincam, elas exploram, experimentam, aprendem, resolvem problemas, desenvolvem habilidades sociais e emocionais, além de reduzir o estresse e ansiedade.

A ludicidade é especialmente importante no contexto da educação infantil, onde o brincar é considerado uma forma essencial de aprendizagem. Através de atividades lúdicas, as crianças desenvolvem suas habilidades cognitivas, físicas e emocionais. Além disso, a ludicidade também pode ser aplicada em abordagens pedagógicas para pessoas de todas as idades, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e eficaz.

As interações entre o brincar e aprender é um grande motivo para que professores e crianças possam fazer do ambiente educacional um espaço especial e educativo, tornando-se um local de brincar, interagir, imaginar, junto à construção do convívio social favorável, que acometerá em seu processo de crescimento e na fomentação pessoal e profissional.

Neste contexto, é essencial compreender o poder do jogo e da ludicidade na promoção do desenvolvimento saudável, da criatividade e da aprendizagem ao longo da vida. A ludicidade transcende barreiras culturais e gera um impacto positivo nas pessoas. Portanto, é importante valorizar e incorporar a ludicidade em nossas vidas, reconhecendo-a como uma ferramenta fundamental para o bem-estar e o desenvolvimento pleno do ser humano.

#### 4. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1994.

ARAÚJO, Alcione Maria de Sá Cavalcante. *LÚDICO: aprender de forma prazerosa*. Cad. Pesq. São Luís, v. 19, n. 3, set. /dez. 2012. Acesso em 09/08/2019, disponível em: <[http://www.pppg.ufma.br/cadernosdepesquisa/uploads/files/Artigo%205\(40\).pdf](http://www.pppg.ufma.br/cadernosdepesquisa/uploads/files/Artigo%205(40).pdf)>

BARATA, Denise. Caminhando com arte na Pré-Escola. São Paulo: Summer 1995.

BALBINOT, Margarete Cristina. USO DE MODELOS, NUMA PERSPECTIVA LÚDICA, NO ENSINO DE CIÊNCIAS. Acesso em 09/08/2019, disponível em: <[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/2010/Ciencias/Artigos/perspectiva\\_ludica.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/2010/Ciencias/Artigos/perspectiva_ludica.pdf)>

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. ROSSI, Silva José. Trilhas do aprendiz volume 4: Ludicidade e desenvolvimento da criança II. Ed. Universidade/UFPB, João Pessoa, 2009.v.4

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

BUSARELLO, R. I., ULBRICHT, V. R. e FADEL, L. M. (2014). A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre gamificação como recurso motivacional. In Fadel, L. M. et al. (Org.). “Gamificação na Educação” (pp. 11-37). São Paulo, Pimenta Cultural.

CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summer, 1987.

D'ÁVILA, C. M., (2006). Eclipse do lúdico. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 15, n. 25, p. 15-25, jan./jun., 2006.

SPINKA, M., NEWBERRY, R. C., &BEKOFF, M. (2001). Mammalian play: Training for the unexpected. Quarterly Review of Biology, 76, 141-168.

DALLABONA, Sandra Regina e MENDES, Sueli Maria Schmitt. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: JOGAR, BRINCAR, UMA FORMA DE EDUCAR. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004 ISSN 1415-6396.

DEWEY, John. Democracia e Educação. São Paulo: Nacional, 1959.

HENDLER, Vanícia Behenck. O lúdico nas primeiras series do ensino fundamental. 2010. p. 23. Disponível em: acesso 17/05/2020

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

Acesso em 09/08/2021, disponível em:  
<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/14099/1/LRA07022019.pdf>

Acesso em 04/07/2023, disponível em:  
<https://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/LDB.htm.pdf>

KISHIMOTO, Tisuko. Froebel e a Concepção do jogo infantil. In: O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

LOPES, Conceição. Design de ludicidade. Revista Entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 25-46, jul./dez. 2014.

LUCKESI, Cipriano Carlos. O Lúdico na Prática Educativa. Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, V. 23, nº 119/120, jul/out., 1994.

LUTERO, M. Aos conselhos de todas as cidades da Alemanha para que criem e mantenham escolas cristãs [1524]. In: **Martinho Lutero**: obras selecionadas. São Leopoldo: Comissão Interluterana de Literatura, 1995, v. 5, p. 299-325.

MENDONÇA, João Guilherme Rodrigues. FORMAÇÃO DE PROFESSORES: A DIMENSÃO LÚDICA EM QUESTÃO. Cadernos da Pedagogia - Ano 2, Vol.2, No.3 jan./jul 2008 Acesso em 10/08/2019, disponível em: <<http://www.cadernosdapedagogia.ufscar.br/index.php/cp/article/viewFile/55/48>>

MACEDO, Lino de. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar [recurso eletrônico] / Lino de Macedo, Ana Lúcia SícoliPetty, NorimarChriste Passos – Dados eletrônicos, - Porto Alegre: Artmed, 2007.

METTRAU, M. B. Lúdico: o diálogo da informática. Revista Fonte. v. 2, n.3, mar./jun. 1995<sup>a</sup>

METTRAU, M. B. Inteligência: patrimônio social. Rio de Janeiro: Dunya, 2000b.

PALACIOS, J. MORA, J. (2004). Desenvolvimento físico e desenvolvimento psicomotor até os dois anos. In: COLL, César; MARCHESI, Álvaro; PALACIOS, Jesús e colaboradores (Orgs.). Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004. V. 1.

PRETTO, N. (2012). Professores-autores em rede. In Pretto, N., Santana, B. e Rossini, C. (Org.). “Recursos educacionais abertos: práticas colaborativas políticas públicas” (pp. 91-108). Salvador, UFBA, São Paulo, Casa de Cultura Digital.

REGO, Cristina Tereza. Vygotsky. Uma perspectiva sócio-cultural da educação. 2 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

VYGOTSKY, L. S.A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSHOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.