

# A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR: BREVES CONSIDERAÇÕES

Cristiano de Miranda Gomes<sup>1</sup>

## RESUMO

Esta pesquisa teve como principal objetivo investigar a contribuição da ludicidade como elemento importante no desenvolvimento de aprendizagem na Educação. Assim, este estudo utilizou-se de uma investigação do tipo bibliográfica e descritiva. Verificou-se por meio das pesquisas científicas que muitos pensadores defendem que a ludicidade sempre fez parte da vida do ser humano e desde os primeiros anos de vida são mediadores da criança na sua relação com as coisas do mundo, assim como são formas de a criança manejar experiências, criar situações para dominar a sua realidade e experimentá-la. Pois experimentos evidenciam relações positivas entre atividade lúdica, funções cognitivas e o desempenho escolar dos alunos. Aliado a isso, os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como instrumento que fortalece o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. Concluiu-se que a ludicidade por meio dos jogos e das brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como instrumento que fortalece o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras.

**Palavras-chave:** Educação. Ludicidade. Escola. Professor.

## RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo principal indagar e investigar el aporte de la lucidez como elemento importante en el desarrollo del aprendizaje en Educación. Así, este estudio utilizó una investigación bibliográfica y descriptiva. Se comprobó a través de investigaciones científicas que muchos pensadores defienden que el juego siempre ha sido parte de la vida humana y desde los primeros años de vida son mediadores del niño en su relación con las cosas del mundo, así como son caminos para el niño. para gestionar experiencias, crear situaciones para dominar tu realidad y experimentarla. Pues los experimentos muestran relaciones positivas entre la actividad recreativa, las funciones cognitivas y el rendimiento escolar de los estudiantes. Aliado a esto, los juegos y juegos han ido ganando espacio e importancia en todos los enfoques relacionados con la infancia, especialmente como instrumento que fortalece el desarrollo y aprendizaje de habilidades cognitivas, sociales, afectivas y motrices. Se concluyó que la lucidez a través de juegos y juegos ha ido ganando espacio e importancia en todos los abordajes relacionados con la niñez, especialmente como instrumento que fortalece el desarrollo y aprendizaje de habilidades cognitivas, sociales, afectivas y motrices.

**Palabras clave:** Educación. Alegría. Escuela. Maestro.

---

<sup>1</sup> Doutor em Ciências da Educação pela Facultad de Ciencias Sociales Interamericana – FICS, 2022. E-mail: cristianogomes.nel@gmail.com

## **ABSTRACT**

This research had as main objective to investigate and investigate the contribution of ludicity as an important element in the development of learning in Education. Thus, this study used a bibliographical and descriptive investigation. It was verified through scientific research that many thinkers defend that playfulness has always been part of human life and since the first years of life they are mediators of the child in his relationship with the things of the world, just as they are ways for the child to manage experiences, create situations to master your reality and experience it. For experiments show positive relationships between recreational activity, cognitive functions and school performance of students. Allied to this, games and games have been gaining space and importance in all approaches related to childhood, especially as an instrument that strengthens the development and learning of cognitive, social, affective and motor skills. It was concluded that ludicity through games and games has been gaining space and importance in all approaches related to childhood, especially as an instrument that strengthens the development and learning of cognitive, social, affective and motor skills.

**Keywords:** Education. Playfulness. School. Teacher.

## **1 INTRODUÇÃO**

A ludicidade sempre fez parte da vida do ser humano e desde os primeiros anos de vida são mediadores da criança na sua relação com as coisas do mundo, assim como são formas de a criança manejar experiências, criar situações para dominar a sua realidade e experimentá-la.

As atividades lúdicas podem trazer conhecimento, desenvolvimento, aprendizagem e valores para a criança dentro e fora da sala de aula. A ludicidade é um processo importante para capacitação e interação da criança na educação infantil, pois os jogos, brincadeiras vão possibilitar a criatividade e habilidade na aprendizagem e formação do indivíduo (RIZZI; HAIDT, 1997).

Assim, no processo de desenvolvimento da criança a experiência do brincar, do jogo, do esporte, estão relacionados em diferentes tempos e espaços, e são marcados pela continuidade dessa cultura nas gerações que surgem, pois a criança, pelo fato de se situar em um contexto histórico-social, ou seja, em um ambiente estruturado a partir de valores, significados e atividades construídas e partilhadas pelos sujeitos que ali vivem, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meios das relações que estabelece com outros sujeitos ajuda no modo de pensar e agir

Desse modo, a importância do tema justifica-se pelo fato de que as brincadeiras lúdicas serem uma estratégia metodológica para que professores e alunos possam fugir da rotina da aula tradicional. A partir dessa nova metodologia, pode-se despertar na criança a vontade de aprender brincando e assim, adquirir conhecimentos essenciais para a vida.

Mediante os pressupostos, elaborou-se a seguinte problemática: De que maneira a ludicidade torna-se importante no contexto escolar?

E como objetivo do artigo tem-se de investigar a contribuição da ludicidade como elemento importante no desenvolvimento de aprendizagem na Educação.

## **2 MARCO TEÓRICO**

### **2.1 DIVERSOS OLHARES SOBRE O LÚDICO**

O aporte teórico de textos basilares da educação foram escritos, desde a Antiguidade, por filósofos, nos quais revelam a existência de pensamentos que defendiam a ideia da atividade do próprio aluno como impulsionador de seu crescimento intelectual como Sócrates, Santo Agostinho, Montaigne, uma vez que valorizavam a utilização da brincadeira na aprendizagem, como já fora destacado por Platão em *A República*. Sendo assim, a partir do século XVIII, o que se tem de novo, perpassa pela consistência de ideias, que se contrapunham ao que então era pensado ser o processo escolar básico (Ferrari, 2005).

Assim, na visão do autor acima, se trata de um tema complexo, logo, se faz necessário a elaboração e estruturação de diversas áreas do conhecimento, a fim de se resguardar os estudos de cada um dos componentes desse processo, assim como a união entre a teoria prática. Neste sentido, apresenta-se as contribuições teóricas de alguns pensadores que influenciaram o processo e ensino e aprendizagem por meio da ludicidade.

Para Comênio (1592-1670), educar crianças menores de 6 anos de diferentes condições sociais já era uma questão tratada em seu livro *A escola da infância*, com publicação em 1628, no qual descrevera que o nível inicial de ensino era o "colo da mãe" e deveria ocorrer dentro dos lares. Em 1637 elaborou um plano de escola maternal em que recomendava o uso de materiais audiovisuais, como livros de imagens, para educar crianças pequenas.

Entende-se que na aprendizagem das crianças deveria ser utilizada materiais pedagógicos concretos como quadros, modelagem e atividades variadas, como passeios, de acordo com suas idades, a fim de auxiliá-las no desenvolvimento de aprendizagens abstratas e estimular sua comunicação oral. Dessa forma, no ano de 1657, Comênio usou a nomenclatura de "jardim de infância" como o lugar da educação das crianças pequenas.

Outro filósofo genebrino é Jean Jacques Rousseau (1712-1778) que criou uma proposta educacional, cujo teor tem como base combater preconceitos, autoritarismos e todas as instituições sociais que violentassem a liberdade característica da natureza (Rousseau, 1968). Ele se opunha à prática familiar que vigorava à época o de delegar a educação dos filhos aos preceptores, com a finalidade de que estes os tratassem com rigorosidade, pois destacava o papel da mãe como educadora natural da criança.

Também revolucionou a educação de seu tempo quando afirmara que a infância não era apenas uma via de acesso, um período de preparação para a vida adulta, mas tinha valor em si mesma. Isto significa que o papel do professor era o de afastar qualquer impedimento à criança de viver plenamente sua condição. E, ainda, propunha que em vez do disciplinamento exterior, a educação deveria seguir a liberdade e o ritmo da natureza, se contrapondo aos dogmas religiosos da época, que estabeleciam o controle dos infantes pelos adultos.

Na concepção de Oliveira (2011), Rousseau tutelava que a educação não deveria ser orientada pelos adultos, mas que fosse uma consequência, cujos resultados advem do livre exercício das capacidades infantis na valorização não do que a criança tem permissão para saber, mas do que é capaz de saber. Expressava e defendia que a criança deveria aprender por meio da experiência, de atividades práticas, da observação, da livre movimentação, de formas diferentes de contato com a realidade. Nessa discussão, fazendo destaques para a emoção em detrimento da razão e ao defender a curiosidade e a liberdade buscadas pelo homem, criou condições e abertura para posteriores discussões sobre a brincadeira infantil.

Pestalozzi (1746-1827), foi outro pensador que se contrapunha reagindo contra o intelectualismo excessivo da educação tradicional, ao considerar que a força vital da educação estaria na bondade e no amor, tal como na família, na qual sustentava que a educação deveria cuidar do desenvolvimento afetivo das crianças desde o nascimento. Logo, de acordo com o autor, o ato de educar deveria acontecer em um ambiente o mais natural possível, permeado por um clima de regras de disciplina, mas com amor, para extrair com ações o que a criança já possui dentro de si, contribuindo, assim para o desenvolvimento do caráter infantil. Fez destaque ainda ao valor educativo do trabalho manual e a importância de a criança desenvolver destreza prática.

Para Incontri (1997), outro autor que defende a adaptação de métodos de ensino ao nível de desenvolvimento dos alunos, que pode ser intermediado com uma variedade de atividades de música, arte, soletração, geografia e aritmética, além de muitas outras de linguagem oral e de contato com a natureza. Corroborando com as ideias de Comênio e Rousseau, levou adiante

a ideia de prontidão e de organização graduada do conhecimento, do mais simples ao mais complexo. Sua pedagogia enfatizava ainda a necessidade de a escola treinar a vontade e desenvolver as atitudes morais dos alunos.

Já Froebel (1782-1852), criou em 1837 um *kindergarten* denominado de "jardim de infância", onde crianças e adolescentes, são consideradas pequenas sementes que, adubadas e expostas a condições favoráveis em seu meio ambiente, desabrochariam sua divindade interior em um clima de amor, simpatia e encorajamento, estariam livres para aprender sobre si mesmos e sobre o mundo. Esta concepção envolvia um todo em que cada pessoa seria ao mesmo tempo uma unidade e uma parte dele (Froebel, 2002).

Maria Montessori (1879-1952) também se encontra na lista dos principais construtores de propostas sistematizadas para a Educação Infantil no século XX. Foi encarregada da seção de crianças com deficiência mental, e elaborou uma metodologia de ensino fundamentada no uso de materiais apropriados como recursos educacionais. Em 1907, foi convidada para organizar uma sala para educação de crianças sem deficiências dentro de uma habitação coletiva destinada a famílias dos setores populares, experiência que denominou "Casa das Crianças" (Montessori, 2006).

A autora propunha uma pedagogia científica da criança, ao mesmo tempo em que, opondo-se a concepções que considerava materialistas, via com interesse uma educação que se ocupasse com o desenvolvimento da espiritualidade. Ao contrário de Rousseau, que defendia a autoeducação, Montessori não aceitava a natureza como o ambiente apropriado para o desenvolvimento infantil. Antes, era a favor da criação de um contexto que fosse adequado às possibilidades de cada criança e estimulasse seu desenvolvimento, particularmente nos "momentos sensíveis" deste.

Nesse contexto, Nicolau (1998), enfatiza que a criança era disciplinada pela tarefa que a ocupava. Ao educador caberia uma atitude discreta de preparação do ambiente e de observação das iniciativas infantis. Ele atuaria como um cenógrafo e uma figura de referência e proporcionaria à criança um contexto no qual seus impulsos interiores se transformariam em atividade própria.

Ressalta-se o aspecto biológico do crescimento e desenvolvimento infantil, teve como marca distintiva a elaboração de materiais adequados à exploração sensorial pelas crianças e específicos ao alcance de cada objetivo educacional. Seu material didático buscava fazer um detalhamento rigoroso do conteúdo a ser trabalhado com as crianças e previa exercícios destinados a desenvolver, passo a passo, as diversas funções psicológicas.

Sua proposta desviava a atenção do comportamento de brincar para o material estruturador da atividade própria da criança: o brinquedo. Criou instrumentos especialmente elaborados para a educação motora ligados sobretudo, à tarefa de cuidado pessoal e para a educação dos sentidos e da inteligência, como por exemplo, letras móveis, letras recortadas em cartões-lixo para aprendizado de leitura, contadores, como o ábaco, para aprendizado de operações com números. Foi ainda quem valorizou a diminuição do tamanho do mobiliário usado pelas crianças nas pré-escolas e a exigência de diminuir os objetos domésticos cotidianos a serem utilizados para brincar na casinha de boneca (Nicolau, 1998).

Celestin Freinet (1998) foi um dos educadores que renovaram as práticas pedagógicas de seu tempo. Para ele, a educação que a escola dava às crianças deveria extrapolar os limites da sala de aula e integrar-se às experiências por elas vividas em seu meio social. Deveria favorecer ao máximo a autoexpressão e sua participação em atividades cooperativas, a qual lhes proporcionaria a oportunidade de envolver-se no trabalho partilhado e em atividades de decisão coletiva, básicos para o desenvolvimento.

A seu ver, as atividades manuais e intelectuais permitem a formação de uma disciplina pessoal e a criação do trabalho-jogo, que associa atividade e prazer e é por ele encarado como eixo central de uma escola popular (Freinet, 1998).

Diante do contexto, esses estudiosos contribuíram com suas teorias em relação à infância e a ludicidade, abriram caminhos para maior flexibilização e inovação dos modelos de educação infantil nas escolas, constituíram assim, um campo mercadológico por meio de: brinquedos, roupas, discos, espetáculos, espaços públicos, isto é, uma nova pedagogia, que fizesse com que educadores questionassem suas práticas, para buscarem formação escolar básica e/ou especializada.

Para Piaget (1998), a brincadeira infantil é uma assimilação quase pura do real ao eu. A criança sente constantemente a necessidade de adaptar-se ao mundo social dos adultos, cujos interesses e regras ainda são estranhos. A criança não consegue satisfazer todas as suas necessidades afetivas e intelectuais nesse processo de adaptação ao mundo adulto.

Dessa forma, a criança brinca porque é “indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu, sem coações nem sanções”.

A brincadeira é, então uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos. O jogo, devido a abrangência de significados, é uma forma de expressão da linguagem afetiva e refere-se

àquela cuja estrutura é o símbolo. Piaget (1998), caracteriza o brincar como uma atividade que reflete os estados internos do sujeito diante de uma realidade vivida ou imaginada.

Piaget (1998), considera o brincar a linguagem típica da criança por ser mais expressiva que a linguagem verbal. Esta razão levou-o a atribuir ao jogo um papel de complemento imprescindível à análise da criança. O jogo representa, ainda, o equivalente ao lúdico da fantasia, além do que, atualiza suas imaginações inconscientes, sexuais e agressivas, seus desejos e suas experiências vividas.

Os estudos de Piaget (1998), oferecem contribuições principalmente ao analisar o simbolismo secundário do jogo, compreendido como “o simbolismo menos consciente que o das ficções comuns” (Piaget, 1998, p.217). O jogo de ficção corresponde à manifestação mais importante na criança, que é o pensamento simbólico consciente.

Em relação à aprendizagem, a ludicidade oferece indícios relevantes a respeito dos aspectos emocionais envolvidos no processo de conhecer e de aprender. No que Macedo (2015, p. 121), enfatiza que:

Do ponto de vista teórico, possibilita-nos compreender os processos e estruturas psicológicas graças às quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais favoráveis para isso. Jogos regras e de construção são essencialmente férteis o sentido de criarem um contexto de observação e diálogo, dentro dos limites da criança, sobre processos de pensar e construir conhecimentos.

Muitos trabalhos com jogos de regras foram inspirados no construtivismo de Piaget, para compreender a estrutura cognitiva das crianças, bem como favorecer os processos construtivos do pensamento e a aprendizagem de forma geral.

Dessa forma, por meio da ludicidade, segundo Piaget (1998), a criança organiza e pratica regras, elabora estratégias e cria procedimentos a fim de vencer as situações-problemas referentes aos aspectos afetivo-sociais e morais, pelo fato de exigir relações de reciprocidade, cooperação e respeito mútuo.

Para Vygotsky (2001), é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, seu comportamento diário; afirma que apesar do brinquedo não ser aspecto dominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil.

Neste sentido, é importante que se saiba o quanto é relevante a utilização das brincadeiras infantis, pois a criança sente-se motivada e o educador inova sua prática, consegue êxito no processo ensino aprendizagem e posteriormente, leva a criança a pensar e interagir de forma mais dinâmica com seu meio.

Deve-se compreender o brincar como ação fundamental para o desenvolvimento da pessoa e dos grupos sociais, em diferentes épocas e espaços. Pois, o brincar é natural, quando se brinca, fica-se altamente concentrado (Macedo, 2015).

## **2.2 A LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR**

Sabe-se que o desenvolvimento infantil está em processo acelerado de mudanças. As crianças estão desenvolvendo suas potencialidades precocemente em relação às teorias existentes e isso tem se tornado um problema para muitas escolas não estão acompanhando o processo de transformação para lidar com essas situações.

Segundo Lopes (2011), diante dos avanços em geral, da evolução científica e tecnológica, a criança deste século também está evoluindo. Hoje são mais espertas, mais inteligentes do que as de algumas décadas atrás. Os padrões de comportamento para com o recém-nascido e para com a criança na primeira infância se modificam, o que gera consequentemente, respostas diferentes e nem sempre esperadas.

Por isso, o ato de brincar torna-se uma atitude que possibilita a criança a agir espontaneamente com criatividade, fazendo com que esta possa aprender a conciliar efetivamente uma afirmação própria e a criação de vínculos afetivos duradouros, que o ajudará a atravessar sua infância e adolescência.

Sabe-se que é por meio de brincadeiras que a criança recebe estímulos para desenvolver outras habilidades como desenvolver a coordenação motora, raciocinar, aprender limites e noções de espaços. O espaço lúdico tem grande importância para o aprendizado do aluno, pois é uma ferramenta que favorece o envolvimento do indivíduo com o ambiente, onde através deste envolvimento podemos extrair ações conjuntas entre o brincar e o criar (Lopes, 2011).

É, portanto, com essa criança que o educador tem de saber lidar, tem que reconhecer suas necessidades e procurar atendê-las dentro do contexto educacional. Daí a relevância do educador inovar sua prática educativa, usando as brincadeiras infantis com vistas ao esporte como subsídios para o processo ensino aprendizagem.

Se a criança age livremente nas brincadeiras dentro de uma sala de aula, expressando relações que observa no seu cotidiano, a função pedagógica será garantida pela organização do espaço, pela disponibilidade de materiais e, muitas vezes, pela própria parceria do professor nas brincadeiras. Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança (Andrade, 2018).

O educador ao trabalhar com a ludicidade estimula o cognitivo do aluno que em alguns casos bloqueia-se por falta de estímulos, onde através da aplicabilidade deste recurso, as diferenças entre os alunos poderão ser trabalhadas por meio da aplicabilidade de jogos, brincadeiras que incentivem o aluno a melhorar para alcançar o objetivo, pois trabalha desta forma a concentração.

Segundo Kishimoto (2010), as diferenças entre ritmos podem ser trabalhadas como forma de aproximação, onde os mais lentos superem o seu próprio limite para alcançar os mais rápidos exercitando a paciência através da espera pela sua vez, assim pode-se perceber o crescimento de ambos. O jogo didático interfere positivamente por sua capacidade representativa e está ligada a socialização mantida através da interação com outras crianças e a sensação de prazer oportunizada através do contado com espaço lúdico.

O professor ao propor atividade lúdica possibilita aos alunos expressarem-se através da fala, ponto de vista e sugestões. Estimulando-os a trocar experiências e criatividade para que possa buscar soluções aos problemas ocasionados durante sua execução.

As atividades realizadas poderão envolver diversos fatores de desenvolvimento como os relacionados a expressões corporal, cognitiva, emocional e social da criança, estimulando a formação da personalidade do educando, aperfeiçoando o amadurecimento das funções mentais formadas ou em formação.

A prática de atitudes através da recreação poderá proporcionar diversas formas de prazer com o ato de fazer, conviver, aprender e de ser. Dessa forma, o aluno será autônomo ao realizá-las, de acordo com Maluf (2005, p. 14-15):

Quem brinca o faz porque é capaz de mobilizar prazer; energia que desbloqueia restrições para alcançar o bem estar. Fazer o que se gosta, rir, brincar, criar ambiente prazeroso, mobilizar pessoas que proporcionam prazer são tarefas primordiais do educador. Assim o aprendiz é capaz de, por si só, ativar-se na conquista da autonomia, criatividade, solidariedade, condições basilares para sua realização plena.

Cabe ao educador perceber as características de cada criança no que diz respeito ao nível de socialização e redirecionar com eficácia seu trabalho pedagógico, pois a Educação escolar não se restringe ao aspecto social e afetivo, embora eles sejam de fundamental importância para garantir as demais aprendizagens.

Entende-se que a organização do trabalho pedagógico na Educação Infantil deve ser orientada pelo princípio básico de procurar proporcionar, à criança, o desenvolvimento da autonomia, isto é, a capacidade de construir as suas próprias regras e meios de ação, que sejam flexíveis e possa ser negociada com outras pessoas, sejam eles adultos ou crianças. Obviamente, esta construção não se esgota no período dos 0 aos 6 anos de idade, devido às próprias

características do desenvolvimento infantil. Mas tal construção necessita ser iniciada na Educação Infantil.

Ao se discutir em aprendizagem, está bem claro que o papel da escola é ensinar, e compete aos pais acompanhar e incentivar seus filhos nas tarefas escolares, entretanto, faz-se necessário que cada criança ou jovem, independente de classe social, tenha suporte familiar e escolar durante toda a sua formação.

Santos (2008, p. 89) argumenta que:

a aprendizagem é um processo contínuo e que acontece em todos os lugares e momentos da vida, mediada pelas relações sociais, numa rica interação de trocas, e que as políticas de atenção familiar devem, portanto serem demandadas enquanto direito, mas devem incorporar também a necessidade de investimento em seu potencial protetivo e relacional além de viabilizar condições dignas de sobrevivência.

Portanto, percebe-se que o brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos.

### **2.3 O LUDICO NA SALA DE AULA: UM OLHAR SOBRE AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

O educador ao trabalhar com os jogos didáticos, as diferenças entre ritmos devem ser respeitadas como forma de aproximação, onde os mais lentos superem o seu próprio limite para alcançar os mais rápidos exercitem a paciência por meio da espera pela sua vez, assim pode-se perceber o crescimento de ambos. Logo, o jogo didático contribui socialmente, pois, sua capacidade representativa está ligada a socialização mantida a interação com outras crianças e a sensação de prazer oportunizada através do contato com espaço lúdico.

O professor ao propor atividade lúdica, tem o papel de possibilitar aos alunos expressarem-se por meio da fala, ponto de vista e sugestões. Estimula-os a trocar experiências e criatividade para que possa buscar soluções aos problemas ocasionados durante sua execução.

A prática de atitudes da recreação poderá proporcionar diversas formas de prazer com o ato de fazer, conviver, aprender e de ser. Desta forma, o aluno será autônomo ao realizá-las, de acordo com Maluf (2005, p. 14-15):

quem brinca o faz porque é capaz de mobilizar prazer; energia que desbloqueia restrições para alcançar o bem estar. Fazer o que se gosta, rir, brincar, criar ambiente prazeroso, mobilizar pessoas que proporcionam prazer são tarefas primordiais do

educador. Assim, o aprendiz é capaz de, por si só, ativar-se na conquista da autonomia, criatividade, solidariedade, condições basilares para sua realização plena.

Cabe ao educador perceber as características de cada criança no que diz respeito ao nível de socialização e redirecionar com eficácia seu trabalho pedagógico.

### **2.3.1 Os jogos e brincadeiras no contexto escolar**

A inserção de metodologias de ensino favorece o estímulo das inteligências múltiplas que inclui as noções linguísticas, lógico-matemático, espacial, musical, cinestésica- corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal, no qual cada conceito expressa sentimentos, qualidades, ações interligadas as habilidades e competências individuais da criança, sendo mais acentuadas em sala de aula ou dentro da própria casa (Goleman, 1995).

Entretanto, o equilíbrio desses estímulos é essencial às aplicações das metodologias de ensino-aprendizagem, pois devem envolver diferentes jogos e brincadeiras que despertem o interesse pelas formas aplicadas para que possa ser diagnosticado o desempenho intelectual e físico da criança, afirma Antunes (2011, p.11) que:

o jogo quando aplicado com fins didáticos torna-se uma contribuição eficaz ao desenvolvimento cognitivo da criança, pois, a palavra jogo como estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios de viver, e não como uma competição entre pessoas ou grupos que implica em vitória ou derrota.

O autor ressalta que o jogo como estímulo exposto forçadamente às práticas metodológicas utilizadas pelo educador em sala de aula, pode provocar consequências maléficas ao desenvolvimento cognitivo da criança, logo, em função desses aspectos citados, é de extrema importância a capacitação de professores no que diz respeito aos jogos, para que possam executar atividades lúdicas com seriedade e intuito de obter positivos progressos.

Portanto, as metodologias de ensino-aprendizagem adotadas pelos educadores podem ser contextualizadas e construídas a partir do conhecimento de mundo que a criança possui, pois cada uma delas absorve experiências únicas que foram vivenciadas durante seu processo de desenvolvimento físico, mental e moral.

Neste contexto, a ludicidade permite que a criança desenvolva socialmente seus impulsos e emoções, na construção de metas, atalhos baseados em seus objetivos com a finalidade de satisfazer seus anseios. Relata Antunes (2011, p.16), que a criança não absorve informações como máquinas e sim adquire conhecimentos vivenciados porque:

nenhuma criança é uma esponja passiva que absorve o que lhe é apresentado. Ao contrário, modelam ativamente seu próprio ambiente e se tornam agentes de seu processo de crescimento e das forças ambientais que elas mesmas ajudam a formar. Em síntese, o ambiente e a educação fluem do mundo externo para a criança e da própria criança para seu mundo.

O envolvimento da criança na construção de jogos é de extrema importância para a motivação da mesma, quando é construído baseado no conhecimento de mundo, ou seja, através de recursos materiais que fazem parte do seu cotidiano, torna-se mais interessante a participação do alunado, pois a aprendizagem significativa é um método beneficiador ao processo de ensino, desde que os jogos também sejam contextualizados a partir de recursos existentes no dia a dia da criança, tornando assim a interação entre jogos e metodologia aplicada mais atraente a fim de se obter resultados progressivos em relação ao desenvolvimento cognitivo da criança.

O professor durante esse processo de ensino torna-se um mediador de situações estimuladoras, onde a competência passa a ser um fator desafiador e devido a esses aspectos a ludicidade surge como instrumento a ser desenvolvido nas práticas pedagógicas.

Desse modo, a criança sempre é atraída por algum tipo de jogo, que lhe permitem satisfazer as necessidades postas por seu crescimento físico, intelectual e moral. Diferentemente dos jogos propositais mediados e estimulados por professores. Contudo, aspectos que devem ser cuidadosamente analisados e levados em consideração, pois são de extrema importância que sejam realizadas pesquisas aprofundadas com relação aos objetivos dos jogos em relação ao conteúdo e metodologia adotada, para que o desenvolvimento cognitivo da criança não seja prejudicado.

### **3 MARCO METODOLÓGICO**

A presente pesquisa se caracteriza como um estudo bibliográfico e descritivo, pois segundo Marconi e Lakatos e (2014), tem como características primordiais fornecer ao pesquisador maiores informações sobre o assunto que se quer investigar; facilitar a delimitação de tema da pesquisa; orientar a definição dos objetivos e a formulação das hipóteses ou ainda promover a descoberta de um novo assunto.

A pesquisa bibliográfica trata-se do levantamento, seleção e documentação de toda bibliografia já publicada sobre o assunto que está sendo pesquisados, em livros, revistas, jornais, boletins, monografias, teses, dissertações, material cartográfico, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o mesmo (Minayo, 2014).

De acordo com Gil (1999, p.46), o estudo descritivo “visa fazer a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis.” Além disso, uma de suas características principais está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como questionário e a observação sistemática.

A análise dos resultados buscou organizar a discussão por meio de levantamento bibliográfico com a utilização de livros, revistas.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Entende-se que existem inúmeros meios que podem ser utilizados atualmente para ampliar a eficácia da transmissão de conhecimento, a socialização e a formação integrais na infância, adolescência e juventude; pois é neste contexto que a prática esportiva vem ganhando espaço por meio da ludicidade.

Dessa forma, é possível dizer que são muitos benefícios que a ludicidade traz para a sociedade. Para tanto, atualmente, a busca pelo bem-estar individual e coletivo encontra-se presente em todos os níveis sociais, porque auxiliam na manutenção de uma vida saudável.

Um outro ponto que merece destaque e importância da ludicidade está na vivência de valores necessários para o convívio em sociedade como a tolerância, a inclusão e o respeito. Além disso, pode ajudar como mais uma alternativa “[...] um fator fundamental para a educação de crianças e jovens, atribuindo-se a ele frequentemente papéis admiráveis, como livrar as pessoas do consumo de drogas” (Bassani; Torri; Vaz, 2013, p. 90).

Nesse diapasão, o lúdico está contido no brincar que é um processo espontâneo da criança, por isso favorece a socialização, assim, ressalta-se a importância de se mencionar que o lúdico é o colaborador nas diversas atividades diárias no convívio da criança, dando desempenho social, emocional, cultural e pessoal.

As atividades lúdicas podem trazer conhecimento, desenvolvimento, aprendizagem e valores para a criança dentro e fora da sala de aula. A ludicidade é um processo importante para capacitação e interação da criança na educação infantil, pois os jogos, brincadeiras vão possibilitar a criatividade e habilidade na aprendizagem e formação do indivíduo (Rizzi; Haidt, 1997).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa é de suma importância para a formação profissional e para o aprofundamento dos conhecimentos do tema sobre o brincar como potencializador na educação: uma ferramenta de desenvolvimento do jogo voltado ao esporte no Ensino Fundamental, para possibilitar ao professor e a escola propostas de metodologias diversificadas por meio dos jogos didáticos e brincadeiras, pois percebeu-se a necessidade de se trabalhar novas metodologias de ensino que desperte o interesse do aluno contribuindo para a formação do mesmo.

De fato, observou-se que a ludicidade por meio dos jogos e das brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como instrumento que fortalece o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes ferramentas de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades.

Assim, ensinar atualmente exige a convicção de que a mudança de paradigmas é necessária e adotar novas posturas diante das práticas pedagógicas habituais é fundamental, uma vez que norteará a prática docente e nas rotinas das instituições de ensino e que efetivamente possam cumprir seu papel, como educadores.

Os educadores contemporâneos devem ter a consciência de que a educação não pode limitar-se a repassar informações para os alunos, mas sim ajuda-los a tomarem consciência de si mesmos e do outro. Por meio da intervenção pedagógica, é papel dos professores proporcionar atividades significativas que conduzam a uma aprendizagem fecunda. Além de refletir sobre sua prática pedagógica, percebendo o aluno mais que um mero executor de tarefas.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, L. R. de - **A importância do lúdico na educação infantil**: um estudo de caso em uma creche pública. Universidade Federal da Paraíba - UFPB Centro de Educação - CE curso de licenciatura plena em pedagogia à distância- João Pessoa-PB. Junho/2018.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 13 ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

BASSANI, J. J.; TORRI, D.; VAZ, A. F. **Sobre a presença do esporte na escola**: paradoxos e ambiguidades. Movimentos, Porto Alegre, 2013.

CASTRO, T. **8M**: as mulheres na educação, 8/3/2021. Disponível em:

- COMENIO, J. A. **Didática Magna**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1985
- FERRARI, M. **Grandes Pensadores**. Nova Escola. Editora Abril, 2005.
- FREINET, C. **Ensaio de Psicologia sensível**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FROEBEL, F. **O pedagogo dos Jardins da infância**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GOLEMAN, D. **Inteligência Emocional**. Rio de Janeiro: objetiva, 1995.
- INCONTRI, D. . **Pestalozzi: educação e ética**. São Paulo: Scipione, 1997.
- KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. **Anais do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento – Perspectivas Atuais** Belo Horizonte, novembro de 2010.
- LOPES, M. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4 ed, São Paulo: Cortez, 2011.
- MACEDO, L. de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2015.
- MALUF, A. **Atividades recreativas para divertir e ensinar**, Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.
- MARCONI, M.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2014.
- MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2014.
- MONTESSORI, M. **Da infância à adolescência**. Rio de Janeiro: ZTG, 2006
- NICOLAU, M. L. M. **A educação pré -escolar, fundamentos e didática**. São Paulo: Ática, 1998.
- OLIVEIRA, Z. de M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.
- PESTALOZZI, J. H. **Educação e Ética**. São Paulo: Scipione, 184 p., 1997.
- PIAGET, J. **A Construção do real na criança**. 3 ed. São Paulo: Ática, 2012.
- RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 2007.
- ROUSSEAU, J. J. **Emílio ou da educação**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1968.

SANTOS, B. S. **Por uma cultura emancipatória**. Coimbra: Afrontamento, 2008.

VYGOTSKY, Lev S. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo: Artes Médicas, 2011.