

O LÚDICO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA DENTRO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

THE PLAYFUL APPROACH AS A METHODOLOGICAL TOOL IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Maria Elianiria Moraes da Silva¹

Lázaro Luis de Lima Sousa²

RESUMO: O presente trabalho aborda o lúdico como uma ferramenta metodológica ativa no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, destacando a importância das metodologias que utilizam recursos capazes de estimular a atenção dos alunos e torná-los mais engajados com o conteúdo trabalhado nas salas de aula. Este tema é de grande relevância no contexto educacional, visto que muitos profissionais da educação infantil ainda encontram dificuldades em aplicar o lúdico de maneira eficaz, utilizando brinquedos, brincadeiras e demais estratégias divertidas para promover o aprendizado. O objetivo principal deste artigo é compreender como essas metodologias funcionam como facilitadoras do processo de ensino, destacando a contribuição do lúdico na participação ativa e na interação dos discentes com os conteúdos. Além disso, o artigo explora técnicas e formas de aplicar o universo lúdico no cotidiano escolar. A metodologia utilizada foi de abordagem qualitativa, com base em uma revisão bibliográfica de autores que se dedicam ao estudo desse tema essencial para uma pedagogia que valoriza o "aprender brincando". Conclui-se que a ludicidade é fundamental para o processo de ensino-aprendizagem, pois estabelece uma conexão entre aprender de forma divertida e o estímulo à dedicação e curiosidade dos alunos. Esse processo fomenta a descoberta de novos conhecimentos, estimula a criatividade e promove aulas diferenciadas. Isso só é possível quando os professores compreendem seu papel e colaboram para criar um ambiente de aprendizagem mais leve, envolvente e enriquecedor.

PALAVRAS-CHAVE: Universo Lúdico. Brincadeiras. Ensino e Aprendizagem. Metodologias ativas.

ABSTRACT: This paper addresses play as an active methodological tool in the teaching-learning process in early childhood education, highlighting the importance of methodologies that use resources capable of capturing students' attention and making them more engaged with the content covered in the classroom. This topic is of great relevance in the educational context, since many early childhood education professionals still find it difficult to apply play effectively, using toys and fun strategies to promote learning. The main objective of this article is to understand how these methodologies work as facilitators of the teaching process, highlighting the contribution of play in the active participation and interaction of students with the content. In addition, the article explores techniques and ways of applying the playful universe in the daily school routine, both for students and teachers. The methodology used was a qualitative approach, based on a bibliographic review of authors who are dedicated to the study of this essential theme for a pedagogy that values "learning through play". It is concluded that playfulness is fundamental to the teaching-learning

¹ Graduada em Pedagogia, Concluinte da Especialização em Atendimento Educacional Especializado (AEE), pelo NEaD da UFERSA, elianiria1981@gmail.com

² Orientador do trabalho, Doutor em Física, professor da UFERSA, campus Mossoró-RN, lazaro@ufersa.edu.br

process, as it establishes a connection between learning in a fun way and stimulating students' dedication and curiosity. This process encourages the discovery of new knowledge, stimulates creativity and promotes differentiated classes. This is only possible when teachers understand their role and collaborate to create a lighter, more engaging and enriching learning environment.

KEYWORDS: Playful Universe. Games. Teaching and Learning. Active methodologies.

1 INTRODUÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem é complexo e contínuo, sendo de grande relevância o estudo e o aperfeiçoamento constante nesse campo. Esse processo depende das interações entre professores, alunos e demais membros da equipe pedagógica da instituição escolar. Logo, a qualidade da relação entre docentes e discentes desempenha um papel crucial na dinâmica do processo de ensino, influenciando diretamente o modo como os alunos aprendem desde o início de sua trajetória escolar.

Nesse contexto, os professores devem sempre estar dispostos a facilitar todo o mecanismo e colaborar para que os alunos entendam e coloquem em prática todos os conteúdos trabalhados dentro das salas de aulas com a maior gama de recursos didáticos possíveis, buscando sempre incluir a todos com suas especificidades.

Na perspectiva de autores como Montessori (1946, p. 167), “a verdadeira educação é aquela que vai ao encontro da criança para realizar a sua libertação.” Esse processo pode ocorrer tanto por meio da superação de barreiras físicas quanto psicológicas, promovendo um processo educativo que se adapta ao ambiente em que é necessário. A abordagem enfatiza a importância dos processos inclusivos, abrangendo todos os momentos da jornada escolar da criança, desde sua entrada até sua saída da escola

Existem diversos fatores que agem como facilitadores no processo de ensino, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar. Esses estão diretamente relacionados ao ato de ensinar e aprender, envolvendo a aprendizagem contínua de novos conteúdos e abordagens. O desafio é despertar o interesse das crianças por tudo o que é compartilhado, promovendo um ambiente inclusivo e de aprendizado diferenciado, que incentive a curiosidade e o envolvimento de cada aluno de maneira única.

Na fase inicial do processo de ensino-aprendizagem, esse desafio se torna ainda mais complexo, pois o trabalho é direcionado a crianças que ainda não desenvolveram o raciocínio

lógico nem a plena consciência da importância dos conteúdos abordados. Nesse contexto, é essencial utilizar técnicas que criem um ambiente lúdico, conectando todos os conteúdos trabalhados de maneira envolvente e motivadora. Exemplos disso incluem a contação de histórias, leituras diversificadas, rotina de acolhimento, elaboração de relatórios, exibição de filmes e a utilização de jogos e brincadeiras. Essas estratégias ajudam a tornar o aprendizado mais significativo e acessível para as crianças, despertando seu interesse e facilitando a compreensão dos temas abordados.

De acordo com Baqueiro (2000, p. 27), "para que as aulas se tornem significativas, o lúdico é de extrema importância, pois o professor, além de ensinar, também aprende o que seu aluno construiu até o momento." Dessa forma, o lúdico não apenas favorece o aprendizado, mas também promove o desenvolvimento da consciência da criança, estimulando sua capacidade de interpretação. Ao incorporar o lúdico, as crianças começam a perceber e interagir de maneira mais eficaz com seus professores, o que facilita e torna o processo de aprendizagem mais significativo e estimulante.

O professor deve agir de forma a buscar sempre estar em contato com as crianças e buscar por inovações e, para isso eles devem desbravar todas as possibilidades de utilizar a ludicidade ao seu favor, introduzindo novas técnicas e estudando como aplicá-las de maneira inovadora para despertar o interesse dos alunos e, assim uma maior concentração em tudo que está sendo trabalhado desde muito cedo.

Segundo Wechsler (2001), um professor criativo é aquele que está aberto a novas experiências, demonstrando ousadia, curiosidade e autoconfiança. Além disso, deve ser apaixonado pelo que faz, especialmente pelo processo de leitura, interpretação e desenvolvimento das habilidades específicas dos alunos, bem como pelo incentivo ao florescimento das capacidades inatas que cada um possui.

A escolha deste tema surgiu a partir da preocupação e percepção de que muitos professores têm dificuldades em assimilar novas abordagens pedagógicas que busquem facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Isso é ainda mais evidente em um contexto em que a era digital impactou profundamente as crianças, muitas vezes de forma excessiva e descontrolada. Nesse atual contexto, os professores precisam estar preparados para utilizar e envolver em suas aulas, de forma consciente, os mais variados recursos. A abordagem tradicional de apenas “repassar” conteúdos que, até então, era vista como a principal função da escola, tem se transformado, mas ainda necessita de consideráveis melhorias.

Lev Vygotsky, teórico criador da abordagem sociointeracionista da aprendizagem, afirma em seus estudos que cabe aos educadores a responsabilidade de estudar e implementar novas metodologias e técnicas que favoreçam o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem dos alunos (VYGOTSKY, 1991). Nesse sentido, os docentes devem compreender como se dá a redescoberta de técnicas inovadoras e, na era digital, uso das tecnologias, de modo a proporcionar a aprendizagem no ritmo de cada estudante, respeitando seu tempo e seu despertar para o conhecimento. É essencial que os profissionais da educação busquem, a cada dia, formas de ajudar os alunos a compreenderem profundamente o conteúdo abordado em sala de aula, além de saberem como avaliá-los e orientá-los fora desse espaço.

Diversos estudos vistos até aqui mostram a importância de trabalhar o lúdico como ferramenta metodológica dentro do processo de ensino-aprendizagem na educação infantil para que as aulas sejam cada dia mais criativas e cheias de interação por parte dos alunos. A discussão abordada nesta investigação proporciona diversas vantagens tanto para os profissionais em formação na área de pedagogia quanto para os docentes que atuam no processo de ensino-aprendizagem de crianças. A busca por novas estratégias e descobertas sobre como trabalhar com o imaginário infantil, explorando diferentes temáticas, é extremamente relevante e merece destaque. Esse enfoque possibilita ainda *insights* valiosos para enriquecer as práticas pedagógicas e promover um aprendizado mais significativo e envolvente.

Em suma, o referido trabalho segue a seguinte estrutura: a introdução apresenta e justifica o princípio orientador do artigo; o desenvolvimento expõe a fundamentação do tema de forma progressiva, em uma análise das perspectivas de diversos autores, mencionados direta ou indiretamente ao longo do texto; a metodologia caracteriza o tipo de investigação e os passos utilizados para atingir os objetivos da pesquisa. E, por fim, a conclusão reflete sobre os objetivos propostos para a pesquisa.

2 DESENVOLVIMENTO

Descobrir como utilizar brincadeiras, jogos, danças, músicas, filmes e outros recursos no planejamento docente é uma maneira eficaz de despertar e estimular o interesse dos alunos. Essa abordagem diversifica as formas de ensinar e aprender, além de transformar a construção do conhecimento, ampliando os horizontes de informações e temáticas que estarão diretamente presentes na vida de cada aluno.

Os diversos recursos didáticos existentes são essenciais para enriquecer as aulas e motivar os alunos a aprender cada vez mais. Além disso, a parceria da família no processo de ensino é fundamental, pois facilita a interação e a diversidade de sentimentos. A participação dos pais no ambiente educacional é crucial, pois os envolve em todas as etapas do aprendizado da criança, fortalecendo a colaboração e o apoio no desenvolvimento educacional. Isto é, é de suma relevância o envolvimento da família na fase da educação infantil, visto que essa é capaz de contribuir significativamente para a fixação da atenção das crianças.

Sobre o ato de educar, os PCNs afirmam que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p. 23).

Portanto, o aspecto lúdico desempenha um papel fundamental nesse processo, sendo uma chave de extrema significância para a construção de novas metodologias de ensino. Nesse sentido, a interação entre a ludicidade e as demais áreas do conhecimento, se torna imprescindível, pois todos os recursos utilizados têm o objetivo de tornar essas abordagens eficazes tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Para reforçar tal pensamento, Almeida (2009, p.1) afirma que:

O lúdico é um termo de origem latina *ludus*, que significa jogo. Mas, poderia significar somente jogar, ou fazer alusão a todo que traz diversão na hora de trabalhar conteúdos [...] podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas, e quais quer outros recursos didáticos e instrumentos diversos (ALMEIDA, 2009, p. 1).

Assim, chegamos aos seguintes conceitos baseados na ideia de aprender brincando e se divertindo, com aulas interativas e práticas lúdicas: a brincadeira é uma atividade humana que conecta as crianças de forma divertida e indireta, sendo geralmente espontânea. Para que isso aconteça, o professor deve contar com uma organização cuidadosa e metodologias ativas, que permitam aos alunos interagirem entre si e se conhecerem melhor. Logo, o ato de brincar desperta o interesse pelo aprendizado de maneira estimulante e interativa, transformando-se em uma forma de viver e recriar as experiências socioculturais.

Dessa maneira, ensinar utilizando-se desse mecanismo de forma correta, faz com que as crianças assimilem com mais facilidade características sobre diversos assuntos ligados ao seu convívio social, ligados às relações interpessoais e consiga entender como funciona as regras de

condutas, sobre respeito e a sua vida pessoal, assim como todos os conteúdos que lhes é apresentado.

Para criar um ambiente que favoreça a aprendizagem e a criatividade na escola, é essencial que todos os professores busquem, de forma constante, maneiras de tornar suas aulas mais interessantes e envolventes. Isso se torna ainda mais importante diante da "disputa" desigual com a facilidade com que as crianças utilizam aparelhos eletrônicos em casa, muitas vezes, imersas em um consumo excessivo de telas. É fundamental o engajamento dos profissionais da educação para que, em colaboração, possam construir um ambiente de troca de conhecimento e experiências, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e eficaz.

Nesse contexto, o planejamento dos professores é fundamental, pois permite que a pesquisa e a criatividade se concretizem de maneira estruturada, afastando a procrastinação e despertando o interesse pelo novo. Embora seja flexível, o planejamento oferece a orientação necessária para um trabalho docente eficiente, pois possibilita ao educador identificar e atender às necessidades reais de cada aluno. Para fortalecer tal afirmação, Libâneo diz que “o planejamento é um processo de racionalização, organização e coordenação da ação docente” (LIBÂNEO, 1994, p.129).

Assim eles devem planejar suas aulas diariamente, escolhendo objetos bem definidos, traçando metas a serem alcançadas, atividades que usem recursos diversos, como jogos, brinquedos e brincadeiras, levando em conta o nível de aprendizagem dos seus alunos, sua faixa etária e como cada um aprende, procurando sempre trabalhar em grupo e desenvolvendo atividades nas quais se perceba que o aluno pode progredir. Reforçando essa ideia, Kishimoto diz que:

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1999, p. 36).

A principal questão que emergiu ao longo deste trabalho foi como explorar o universo lúdico, suas diversas possibilidades e como aplicá-lo de maneira eficaz no processo de ensino-aprendizagem das crianças, sem que elas confundam o ato de aprender com o de brincar. Explorar o universo lúdico implica trabalhar com novas temáticas e metodologias, trilhar caminhos inovadores, utilizar estratégias adaptadas a diferentes contextos, estimular a imaginação e integrá-las aos conteúdos abordados em sala de aula, além de observar como essas práticas influenciam a atenção e o engajamento dos alunos.

Diante disso, é fundamental compreender como a aplicação de temáticas relacionadas ao lúdico e ao imaginário infantil contribui para o desenvolvimento das crianças em disciplinas como

Português, Matemática, entre outras, que elas precisarão aprender ao longo de sua trajetória escolar, bem como em sua vida pessoal e social. É necessário investigar as melhores formas de integrar essas brincadeiras no ensino, aplicando-as de maneira didática e acessível, tanto dentro quanto fora das salas de aula, garantindo que o aprendizado seja eficaz e significativo.

A prática educativa é algo muito importante e que na visão de Libâneo (1990 p.16-17) “[...] é um fenômeno social e universal, sendo uma atividade humana necessária à existência e funcionamento de todas as sociedades”. Nessa perspectiva, o professor deve atuar como mediador dos conteúdos compartilhados para os alunos, entendendo a importância dos mecanismos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem e como eles facilitam na compreensão de mundo por parte dos alunos.

Segundo Vygotsky (1991), o brinquedo e o ato de brincar ajudam no desenvolvimento da criança de forma que a mesma consegue diferenciar as relações entre a brincadeira e suas ideias reais, entre os conteúdos e o que é fictício, já que ela estará em constante processo de evolução nas suas capacidades cognitivas, assim deixando de ser dependente das pessoas que os rodeiam, influenciando em seu desenvolvimento social, aprendendo a importância de dividir, de respeitar, de ser gentil e entre outros, melhorando sua capacidade emocional, pessoal e no convívio em sociedade. Corroborando com isso, Pires (2008, p. 3) afirma que:

Através de atividades lúdicas, como as brincadeiras, os jogos, as cantigas etc, as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do se cotidiano. O brincar é a forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância e sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos físicos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas (PIRES, 2008, p. 3).

Ressalta-se ainda que, a ludicidade pode ser uma poderosa ferramenta para promover uma aprendizagem significativa, enfocando tudo o que desperta o interesse das crianças. Ao ser utilizada como estratégia para capturar a atenção, ela favorece o processo de aprendizagem, estimulando a construção de novos conhecimentos. Além disso, atua como uma técnica pedagógica valiosa para o desenvolvimento do raciocínio criativo, permitindo observar o crescimento individual de cada criança e sua adaptação ao ambiente escolar. A simples ação de pegar um lápis ou interagir com os colegas, por exemplo, revela a importância do brincar, que facilita a socialização e contribui para o fortalecimento de laços afetivos, desde a educação infantil até o final da vida acadêmica.

Na narrativa de Alves (2004) relacionar as brincadeiras com a aprendizagem faz com que os alunos interajam de forma muito dinâmica e amigável, melhorando o convívio social, criando laços afetivos muito fortes. Antigamente, acreditava-se que o uso de jogos, brincadeiras, músicas e filmes em sala eram atividades desconectadas do processo de aprendizado, muitas vezes, sendo liberados apenas nas sextas-feiras na sala de aula, enquanto o restante da semana era dedicado, exclusivamente, à memorização e repetição de conteúdos. No entanto, essa visão vem sendo questionada e superada ao longo dos anos, pois percebeu-se que é essencial desfazer certos “preconceitos” e romper práticas arcaicas, mostrando a importância dessas abordagens, que são fundamentais para o aprimoramento do ensino e para o desenvolvimento integral dos alunos.

Nas ideias de Luckesi (1988), a afetividade presente no papel do professor é um elemento fundamental, sendo capaz de proporcionar clareza na comunicação com os alunos. Nesse contexto, os jogos e brincadeiras desempenham um papel crucial, pois melhoram a dinâmica das aulas, favorecendo a interdisciplinaridade entre os conteúdos trabalhados. Essas atividades lúdicas, ao serem relacionadas às diferentes áreas do conhecimento, ajudam a estreitar a distância entre a teoria e a prática, permitindo que os alunos se envolvam de forma mais significativa. Além disso, contribuem para o fortalecimento de vínculos afetivos entre os estudantes, seus professores e os demais membros da comunidade escolar.

O simples fato de se criar um divertimento aulas interativas com momentos de leitura e de imaginação, de uso de teatros móveis, mímicas, adivinhações, uso de materiais recicláveis e objetos diversos, traz uma interação maior e mais eficaz, e ainda, a criação de uma nova forma de ensinar e chamar a atenção dos alunos na prática entre o que se aprende e o que se vive, auxiliando na fixação dos conteúdos e na organização psicológica, no aspecto mental e na diversificação do ensino de cada professor, pois possibilita o interesse da criança, tanto no contexto social e individual de tudo que foi trabalhado na escola.

Libâneo (1998, p. 29) destaca que o professor exerce a função de mediador entre o aluno e o conteúdo a ser ensinado, estimulando a interdisciplinaridade ao integrar diferentes áreas do conhecimento no processo de aprendizagem. Para isso, é fundamental considerar o conhecimento prévio, as experiências e os significados que o aluno traz para a sala de aula, assim como seu potencial cognitivo, suas habilidades, interesses e maneiras diversas de pensar e agir. Nesse sentido, a compreensão de mundo do estudante deve ser valorizada e ampliada, contribuindo para um processo educativo mais enriquecedor e promovendo uma aprendizagem mais significativa.

Muitos autores dedicaram-se ao estudo da temática em questão, explorando suas especificidades, bem como seus aspectos positivos e negativos. Vygotsky (1991) destaca três aspectos essenciais da brincadeira para o desenvolvimento infantil: a imitação, que ocorre tanto entre crianças da mesma faixa etária quanto entre crianças de idades diferentes; as regras, que regem tanto os jogos quanto o uso dos brinquedos; e a imaginação, que se aprimora e varia de criança para criança. A imaginação está sempre presente em qualquer brincadeira, seja ela inventada pelas próprias crianças, e desempenha um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, desde que seja aplicada de maneira adequada.

Moyle (2002) enfatiza a importância de brincar e de criar um ambiente favorável ao incentivo e criatividade para a criança, em especial nos primeiros anos de vida na construção da identidade pessoal relacionada a tudo que a criança vê e participa, ambientes arrumados e limpos, com livros e brinquedos educativos, indicados para o nível intelectual da mesma, pais presentes que brinquem e que participem da vida dos filhos. Para ele, a escola tem por obrigação ajudar esse indivíduo completar a transformação do modo mais agradável possível respeitando o direito de imaginar, sendo elevados aos níveis ano após ano, brincar, de interagir e se movimentar, visto que escola não é mais lugar de ficar sentando enquanto o professor descarrega sua bagagem de conhecimento e as crianças são “obrigadas” a receber. Lá elas devem recriar e criar o universo mágico desenvolvido em sua mente para que assim aprenda a conectá-lo ao mundo real.

Autores como Chateau (1987) destacam que não se pode refletir sobre a infância sem considerar as brincadeiras e o prazer que elas proporcionam. Quando uma criança é privada desse momento lúdico, há o risco de ela, no futuro, se tornar um adulto com dificuldades para pensar de forma autônoma e tomar decisões. O brincar, as brincadeiras e os jogos são, portanto, fundamentais na formação da criança, sendo ferramentas essenciais no processo educativo. No entanto, Chateau ressalta ainda que essas práticas devem ser orientadas dentro de limites bem definidos, exigindo uma abordagem pedagógica planejada e cuidadosamente estruturada, para que o aluno consiga assimilar o conteúdo de maneira eficaz no contexto lúdico.

3 METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, com o objetivo de aprofundar o estudo da ludicidade como um recurso pedagógico valioso, integrado às metodologias de ensino. Buscou-se investigar as novas técnicas do universo lúdico, como o uso das brincadeiras

e brinquedos, aplicadas no contexto das salas de aula. O estudo procurou estabelecer uma conexão direta entre esses elementos e suas contribuições para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem.

A abordagem qualitativa envolveu nesse estudo o caráter exploratório, com utilização de pesquisa bibliográfica voltada para a compreensão profunda e detalhada do objeto investigado. Seu foco está no aspecto subjetivo das informações coletadas, buscando compreender o comportamento, as particularidades e as experiências individuais do objeto analisado, além de outros aspectos relevantes. Essa abordagem permite uma análise mais rica e contextualizada, explorando as nuances e a complexidade dos fenômenos investigados. Para acrescentar tal afirmação, Denzin e Lincoln (2006) definem a pesquisa qualitativa como uma abordagem interpretativa do mundo, o que significa que seus pesquisadores investigam os fenômenos em seus contextos naturais, buscando compreendê-los em termos dos significados que as pessoas a eles conferem.

Nesse método, as respostas não são, especificamente, objetivas, ou seja, os resultados obtidos não são quantificados em números exatos. O objetivo principal é explicativo, buscando, por meio do raciocínio lógico e da abordagem indutiva, uma análise mais aprofundada do tema pesquisado. Para isso, utilizam-se técnicas como a revisão bibliográfica, visando proporcionar um estudo mais preciso e detalhado sobre o assunto em questão. Isto é, essa abordagem qualitativa e exploratória, com a utilização de revisão bibliográfica, oferece um panorama melhor delineado sobre a integração do lúdico no ensino, contribuindo para a reflexão e aprimoramento das práticas pedagógicas no contexto educacional contemporâneo.

Os procedimentos adotados têm relevante importância no processo da pesquisa, por permitir que o pesquisador responda ao problema proposto e, conseqüentemente, atinja os objetivos esperados, além de aproximar o pesquisador do objeto de estudo. Esse tipo de pesquisa traça novos caminhos científicos, de forma que uma teoria seja reformulada, caso já exista; ou seja, construída, caso os resultados apresentem novas perspectivas para o fenômeno pesquisado (VERGARA, 2005 p. 27).

Nesse contexto, a revisão bibliográfica foi realizada a partir da análise de artigos acadêmicos, livros, dissertações e outras fontes relevantes sobre o tema. O objetivo foi identificar as principais abordagens teóricas sobre o lúdico, as metodologias que o incorporam no ensino e as evidências de seu impacto no processo de aprendizagem. A seleção das fontes foi pautada pela

relevância, atualidade e qualidade das publicações, garantindo a confiabilidade dos dados analisados.

Ao que se refere à coleta de dados, foi realizada a leitura e reflexão minuciosa de todas essas fontes citadas no parágrafo anterior para a fundamentação da investigação. Foram selecionados previamente todos os materiais que envolviam textos que abordam a aplicação do lúdico na educação, suas vantagens e desafios, e sua relação com a aprendizagem significativa. A análise dos dados seguiu a metodologia de análise de conteúdo, permitindo a organização das informações em categorias e temas recorrentes.

Logo, a metodologia estabelecida até aqui teve como objetivo possibilitar uma compreensão abrangente sobre a importância do lúdico no ensino, trazendo destaque sobre suas contribuições para o engajamento dos alunos e ainda, para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, proporcionando a promoção de uma aprendizagem mais dinâmica e significativa.

4 CONCLUSÃO

A ludicidade, como ferramenta metodológica no processo de ensino-aprendizagem, tem se mostrado uma abordagem favorável e estimulante, desde que haja o comprometimento do professor e da equipe pedagógica. Para que seja eficaz, é fundamental que haja a elaboração de um planejamento prévio e bem estruturado, que guie as atividades em sala de aula e oriente a rotina do educador, garantindo que a ludicidade seja integrada de maneira significativa ao processo educativo. Isto é, para que esta seja efetivamente integrada de maneira positiva nas salas de aula, é fundamental que o professor planeje suas ações com base na compreensão da importância desses recursos no cotidiano dos alunos.

É preciso que o educador reconheça, cotidianamente, o valor do lúdico como ferramenta pedagógica, buscando sempre o melhor caminho para que as crianças aprendam de forma divertida e envolvente. O objetivo é que elas sintam prazer em estar na escola e se sintam motivadas a frequentá-la diariamente, equilibrando aprendizagem e diversão de maneira harmoniosa.

Conclui-se assim que o processo de ensino e aprendizagem se torna mais poderoso quando se faz uso dos recursos e metodologias ativas nas aulas e na produção de mecanismos e objetos que consigam desenvolver as habilidades dos alunos, desde o estabelecimento de tarefas simples como

cortar, pintar e colar até à reprodução de desenhos, contação de histórias, vindo a aperfeiçoar os talentos sejam artísticos, literários, criativos e entre outros.

Quando os professores conseguem estimular e manter a atenção dos alunos voltada para o que realmente importa na educação, todos estão superando uma grande batalha contra os desafios da vida, especialmente, os perigos do mundo virtual e a crescente falta de interação social. E quando uma criança percebe aspectos importantes como aprender é algo prazeroso, que, muitas vezes, os livros nos transportam para lugares inimagináveis e, que adquirir o conhecimento é essencial, ela compreende a importância da leitura, da escrita, do estudo dos números e de todos os conteúdos considerados fundamentais. Nesse contexto, ao utilizar a ludicidade e metodologias interativas e diversas nas salas de aula, a escola cumpre efetivamente o seu papel na formação integral dos alunos.

Logo, o lúdico como ferramenta metodológica é algo que deve ser debatido constantemente e, aplicado com veemência dentro das salas, ensinando cada vez mais as crianças a dividirem, interagirem e criarem laços duradouros de afeto e de bondade, de educação e boas maneiras. Ensinar com amor é não deixar de usar o lúdico e o divertido em sala de aula, é buscar ver o sorriso de cada criança se sentindo capaz, mesmo com todas as suas especificidades.

Em síntese, com base nos estudos realizados nesta investigação, a utilização da ludicidade como ferramenta metodológica tem se tornado cada vez mais frequente e discutida no contexto do processo de ensino-aprendizagem. Observou-se que essa abordagem possui um grande potencial para ensinar aos alunos a importância da colaboração, do respeito mútuo, da construção de laços duradouros de afetividade, além de promover valores essenciais como educação e boas maneiras. Ensinar com amor implica integrar a ludicidade à prática pedagógica, criando oportunidades para que cada indivíduo se sinta capaz e valorizado, sempre respeitando suas particularidades e especificidades.

5 REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: Gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1989.

ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Teoria e Prática em Psicomotricidade: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis**. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2014.

ALVES, Rubem. **O desejo de ensinar e a arte de aprender**. Campinas: Fundação Educar D. Paschoal, 2004.

ARANTES, Valéria Amorim (org.). **Afetividade na Escola: alternativas teóricas e práticas**. São Paulo: Summus, 2003.

BERNARDINO, H. S. (2011). **A tutoria na EaD: os papéis, as competências e a relevância do tutor**. Revista científica de educação à distância. Disponível em: [http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=view&path\[\]=166&path\[\]=171](http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=view&path[]=166&path[]=171). Acesso em: 20 de jun de 2023.

BESSA, Valéria da Hora. **Teoria da Aprendizagem**. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2011. 263 p.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fada**. 14. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Básica**. Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

_____. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Básica**. Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil/Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica – Brasília. DF, 1998

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: **Educação física. Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF 1997.

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: **Educação física. Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF 2000.

BRASIL. Parâmetros curriculares nacionais: **Educação física. Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF 2019.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BUSATTO, Cléo. **Contar e encantar** – pequenos segredos da narrativa. Petrópolis: Vozes, 2003.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.

CRESWELL, J. W. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

COELHO, Beth. **Contar histórias: uma arte sem idade**. São Paulo: Ática, 2001.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura Infantil: teoria – análise – didática**. São Paulo: Moderna, 2009.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011. _____. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 7. Ed. Rio de Janeiro: paz e terra. 1998. (coleção leitura).

FRITZEN, Celdon; CABRAL, Gladir da Silva (Org.). **Infância: Imaginação e Infância em debate**. Campinas: Papirus, 2007. (Coleção Ágere).

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GÓES, Lucia Pimentel. **Introdução à literatura infantil e juvenil**. 2.ed. São Paulo: Pioneira, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogos tradicionais infantis do Brasil**. São Paulo: FEUSP, 1992.

LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994. (Coleção magistério). Série formação do professor.

_____. **Organização e gestão da escola: teoria prática**. 5. ed. Goiânia Alternativa. 2004.

MACHADO, Irene. **Literatura e redação**. São Paulo: Scipione, 1994.

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura**. 19. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

MIRANDA, Marília Gouvêa. **O processo de socialização da escola: A evolução da condição social da criança**. In: Psicologia social: O homem em movimento. LANE SILVA, T. M. São Paulo: Brasiliense, 1987.

MOYLES, Janet. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

OLIVEIRA, M. A. de. **Reviravolta linguístico-pragmática na filosofia contemporânea**. São Paulo: Edições Loyola, p.11-34 e 51-69, 2001.

PARO, Vitor. **Educação como exercício do poder: crítica ao senso comum em educação**. São Paulo: Cortez, 2014.

PIRES, Gisele Brandelero Camargo. **Lúdico e musicalidade na Educação Infantil**. Indaial: Ed. ASSELVI, 2008.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Desenvolvimento dos Estados de Consciência e Ludicidade**. Cadernos de pesquisa, do núcleo de FAGED/UFBA, vol. 2, n. 21, p. 1930, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.