

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DE DOCENTES DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA REVISÃO NARRATIVA

Luís Henrique Ferreira da Costa ¹, Diogo Wesley de Oliveira Cruz ², Carlos Henrique José da Silva ³, Rafael Silva Gomes Brandão ⁴, Leomir Barros Coutinho de Melo ⁵

^{1, 2, 3, 4} Eref Padre Nicolau Pimentel – EREF

⁵ Mestre Em Educação – UFPE

luishenriquehique681@gmail.com, diogoweasley22@gmail.com, henriquecarlosh25@gmail.com, rafaelsmbrandao@gmail.com, leomirbcm3@gmail.com.

RESUMO

Este artigo tem o objetivo de analisar os efeitos positivos da ludicidade sobre as práticas pedagógicas de professores do ensino fundamental. A ludicidade é conceituada como a aptidão de divertir-se utilizando o componente lúdico enquanto meio para a aprendizagem. Diversas pesquisas têm investigado esta temática, visto que, múltiplos são os benefícios, quando utilizada pelos educadores em suas práticas pedagógicas, facilitando o processo de ensino e aprendizagem, a contextualização dos conteúdos, o desenvolvimento de habilidades e contribuindo para o desenvolvimento integral do estudante. Portanto, os docentes, ao planejar suas aulas, precisam levar em consideração esse componente lúdico, fazendo uso de jogos, brincadeiras ou outras ferramentas de ensino, a fim de tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso e leve.

Palavras-chave: Ludicidade. Práticas pedagógicas. Docentes. Anos finais do Ensino Fundamental

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade pode ser definida como a capacidade de divertir-se e de utilizar o lúdico como uma ferramenta para aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1991), a brincadeira é um meio importante de interação social, permitindo que a criança integre valores culturais e regras.

Ela pode ser incluída dentro de sala de aula como proposta pedagógica, sendo capaz de ser utilizada através de várias maneiras, dentre elas, é de grande destaque as atividades diversificadas, as brincadeiras e jogos (Cunha, 2020; Rorato et al., 2016; Ferreira, 2019).

Nesse sentido, o lúdico vem sendo conhecido enquanto um componente essencial no processo de aprendizado, e há muitos anos os jogos e brincadeiras são utilizadas como ferramentas de ensino. A pedagogia afirma que as brincadeiras e jogos têm grande importância para o desenvolvimento da aprendizagem no ambiente escolar, promovendo uma abordagem interativa e leve. Eles incentivam a criança a agir de forma lógica e desafiadora, criando um ambiente estimulante para suas atividades mentais e ampliando sua capacidade de cooperação (Morais, 2022).

O docente é um elemento importantíssimo para o desenvolvimento de novas metodologias que conduzam e facilitem o processo educativo. Ele deve também investigar

estratégias que promovam e facilitem a aprendizagem, prestando atenção às questões levantadas pela criança durante o jogo. “A formação lúdica deve auxiliar o professor a conhecer melhor a si mesmo, superar resistências e construir uma compreensão mais profunda sobre a relevância das atividades na vida da criança.” (Abreu, 2020, p. 6).

Mas também, é válido observar que diversos estudantes chegam ao ensino superior sem o conhecimento estimado, sem uma visão ampla da práxis pedagógicas, nesse sentido é esperado que as abordagens expostas aqui possibilitem para diversas reflexões no que diz respeito ao exercício da docência nos anos finais do ensino fundamental e de que forma a ludicidade pode impactar benéficamente na conquista de novos conhecimentos dos alunos (Da Silva Eris, 2024).

Nessa perspectiva, são múltiplos os benefícios trazidos pela ludicidade em várias regiões, como a psicomotricidade, cognição e coordenação motora (Aguiar, 2021).

O desenvolvimento da criatividade é essencial, proporcionando que a criança utilize a fantasia e imaginação diante contextos fictícios e cotidianos, aumenta uma condição mental saudável, além de melhorar a relação social. (Crepaldi, 2010).

As atividades lúdicas e jogos são essenciais para o desenvolvimento integral da criança. Eles não somente colaboram para avanços motores e cognitivos, como também ajudam na formação das habilidades sociais e identidade. Bruner (1999) cita que o ato de divertir-se auxilia a criança a conhecer diferentes papéis sociais, gerando a solução de conflitos e o sentimento de empatia. Nesse contexto, a integração de práticas lúdicas nas salas de aula pode desenvolver ganhos amplos, desde o avanço do desempenho escolar até o aumento da autoconfiança dos estudantes.

Diante disso, este estudo tem por finalidade analisar os efeitos positivos da ludicidade sobre as práticas pedagógicas de professores do ensino fundamental.

2 DESENVOLVIMENTO

Em termos metodológicos, o estudo em questão, trata-se de uma revisão narrativa com abordagem qualitativa. A revisão narrativa tem o objetivo de caracterizar o estado da arte de certo assunto e oportunizar uma ampla discussão. Esta revisão apresenta-se enquanto análise pessoal e crítica dos autores, sem a aspiração de generalização (Iser, 2020).

Em tese, a pesquisa qualitativa pode ser entendida como aquela a qual produz descobertas que não provêm de qualquer forma ou procedimentos de quantificação. Através desta modalidade de pesquisa torna-se possível entender sobre o universo simbólico e particular das vivências, emoções, comportamentos, sentimentos vividos, ou ainda,

compreender acerca do funcionamento organizacional, os fenômenos culturais, os movimentos sociais as interações entre as pessoas, seus grupos sociais e as instituições (Strauss,1998; Minayo, 2008).

De acordo com o dicionário Aurélio (2001, p. 433), a definição de lúdico é “Relativo a jogos, divertimentos e brinquedos”. Porém, Aguiar (2021) retrata que, o conceito de lúdico não significa somente brincadeira, vai muito além. Ele acredita que o lúdico não é especificamente uma ação ou gesto, mas é aquilo que impulsiona a concretização dessas ações.

Além disso, Almeida (2009, p.1), “[...] o lúdico tornou-se reconhecido como uma característica importante do comportamento e psicofisiologia humana. De maneira que o conceito parou de ser sinônimo de jogo. As problemáticas da necessidade lúdica ultrapassaram as limitações do brincar espontâneo”.

O lúdico planejado, organizado, estruturado e com mediação consciente de um docente, tende a trazer efeitos significativos em todas as faixas etárias, quando se estimula o interesse e o divertimento em obter conhecimento, as crianças se tornam adultos com senso crítico em um alto grau de desenvolvimento (Morais, 2022).

A definição de ludicidade, muitas vezes, no âmbito escolar está conectada a jogos e brincadeiras com a promessa de torná-la oportuna, por meio de um momento prazeroso, aprender de uma maneira mais descontraída (De Souza, 2023). Conforme cada jogo é sugerido às crianças, existe a finalidade de levá-las a compreender regras e compartilhar conhecimentos com os outros que participam das brincadeiras. Dessa forma, são aptos a desenvolver elementos essenciais para a assimilação dos contextos sociais de aprendizagem em que estão integradas, de maneira mais natural.

Segundo Franco (2012, p. 62), as práticas pedagógicas “são práticas sociais que se organizam para dar conta de determinadas expectativas educacionais de um grupo social”. Dessa forma, não devem existir práticas regradas, é considerável que elas sejam frequentemente renovadas, porque a escola enquanto instituição deve ajudar nas transformações sociais.

Além disso, Franco (2016) mostra que as práticas educacionais são estruturadas de forma intencional, com o objetivo de atender certas expectativas que são requeridas de acordo com o contexto no qual se encontra. Entende-se que elas não são neutras, carregam crenças, pontos de vista, elementos pessoais e tem um projeto educativo que as estruturam.

A ludicidade pode ser incluída dentro de sala de aula como proposta pedagógica, sendo capaz de ser utilizada através de várias maneiras, dentre elas, é de grande destaque as atividades diversificadas, as brincadeiras e jogos (Cunha, 2020; Rorato et al., 2016; Ferreira, 2019).

Nesse viés, a utilização de brincadeiras e jogos como estratégia pedagógica possibilita a construção do conhecimento contextualizado e significativo, especificamente dirigidas aos processos de alfabetização (Fernando e Silvestri, 2019, p. 79).

Porém, a necessidade é de que se tenha uma conveniente estrutura pedagógica, levando em consideração conhecimentos básicos e habilidades da criança, como as necessidades e interesses. Adicionalmente, é importante avaliar constantemente acerca desse processo, de maneira a ajustar as abordagens utilizadas e identificar as dificuldades (Camargo, 2004).

Quando se aborda o lúdico como uma ferramenta pedagógica, é comum associá-lo a brincadeiras, jogos e diversão, especialmente no contexto da educação infantil. Essa visão pode ser a razão pela qual o lúdico, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tem sido negligenciado nas práticas pedagógicas de muitos educadores. (Morais, Deimy Kellen Alves de et al. A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental. 2022) Nesse sentido, Kishimoto (2005, p. 67) afirma que 'as brincadeiras desenvolvem a inteligência, facilitando assim o aprendizado; por essa razão, passaram a integrar os conteúdos escolares. O lúdico é o oposto do ensino tradicional, e todo pedagogo deveria incorporar uma abordagem lúdica aos conteúdos.

Pois, a ludicidade possibilita variados aprimoramentos nas áreas do desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Considera-se que toda criança tem a necessidade de explorar o mundo através da brincadeira; dessa forma, o lúdico é fundamental na educação e se apresenta como uma abordagem apropriada para a aprendizagem. O professor deve incorporá-lo de maneira essencial em sua prática pedagógica (Abreu, 2020, p. 5).

Para tornar a proposta pedagógica do professor mais fácil, ele poderia partir das necessidades e realidade de cada criança, desta maneira conseguirá buscar meios de interação, sem deixar de usar brincadeiras que incentivem cada um. De acordo com Alves, Feitosa e Soares (2015, p. 7), “é responsabilidade de o professor implementar uma prática pedagógica que promova um desenvolvimento e uma aprendizagem que sejam prazerosos e significativos”.

Na medida em que o lúdico tenha efeito positivo, é preciso que o docente planeje práticas que não sejam somente divertidas, mas que também estejam de acordo com as finalidades educacionais. Freire (1996) aponta a relevância de metodologias ativas, em que os estudantes assumam um papel de destaque em seu aprendizado. Dessa forma, dinâmicas de grupo, jogos educativos e outras formas de ludicidade podem ser instrumentos significativos para a promoção do engajamento e a autonomia dos estudantes.

Atualmente, os estudantes também possuem uma maior exigência no cotidiano escolar, como a adição de estudo em tempo integral, aumento das tecnologias nas escolas, e principalmente, o processo de transição dos anos iniciais para os anos finais do ensino fundamental, nas quais os estudantes precisam adequar-se.

Um dos recursos mediadores de novos conhecimentos é a Ludicidade, porém alguns docentes ao ensinar nos anos finais do ensino fundamental, ainda insistem em lidar com esse tema, com certo receio, sob a alegação de que o sistema possui falhas, de que o currículo necessita de diversas adequações e que as salas estão cheias e que os estudantes com necessidades especiais não possuem o acompanhamento necessário e de um currículo que atenda as dificuldades desses educandos, como explica Pierucci (1999).

Segundo Moreira (2012), ao falar da ação do educador, afirma que utilizando de práticas pedagógicas desafiadoras e provocativas, é provável que haja uma potencialização das aprendizagens significativas para os discentes.

Portanto, é essencial que o educador adote novas metodologias, visando diversificar suas aulas e torná-las mais cativantes para os alunos. Nesse contexto, os jogos didáticos não devem ser desconsiderados, pois apresentam imensas potencialidades; eles auxiliam no processo de alfabetização e promovem o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social. Dessa forma, a criança aprende ao participar ativamente da construção do conhecimento. (Ferro e Viel, 2019, p. 124).

A transição escolar envolve a mudança de uma organização de conteúdos mais integrada para uma estrutura mais compartimentalizada (Eccles, 1999; Paula et al., 2018). Nesse processo, a configuração que antes contava com um ou dois professores por sala se transforma em um sistema com múltiplos docentes; como resultado, o relacionamento entre alunos e professores tende a se tornar mais impessoal, reduzindo as oportunidades de formar vínculos afetivos (Eccles, 1999; Paula et al., 2018). Além disso, quando ocorre uma mudança de escola juntamente com a transição de nível, a rede social previamente estabelecida entre os colegas pode ser impactada (Cassoni et al., 2020; Maia, Soares, & Leme, 2019; Eccles, 1999).

Em face desses tipos transformações que ocorrem na passagem dos anos iniciais para os anos finais do Ensino Fundamental, pesquisas tanto no Brasil (Cassoni et al., 2020; Jovarini, Leme, & Correia-Zanini, 2018; Maia et al., 2019; Paula et al., 2018) quanto no exterior (Coelho & Romão, 2017; Eccles, 1999; Lanson & Marcotte, 2012) têm se empenhado em identificar os impactos dessa experiência no ajuste acadêmico e nas relações intra e interpessoais dos alunos. Além do mais, foram analisadas as condições prévias dos estudantes, características familiares e fatores relacionados à transição escolar como possíveis determinantes das variações individuais na forma como os alunos enfrentam essa mudança.

De maneira geral, a literatura tem mostrado que a transição escolar tende a provocar mais efeitos negativos do que positivos (Symonds & Galton, 2014), o que pode sugerir que esse período na trajetória educacional seja um fator de vulnerabilidade para os alunos. No entanto, Cassoni et al. (2020) identificaram tanto desafios quanto oportunidades psicossociais durante a transição para os anos finais do Ensino Fundamental no contexto brasileiro.

Também integrado nesse processo, o lúdico pode trazer uma educação qualificada, não apenas como um complemento pedagógico a ser usado em sala de aula, mas sim como um instrumento eficaz para o desenvolvimento do conhecimento dos estudantes durante o procedimento de aprendizagem. Desta maneira, toda ação do docente necessita ser pensada enquanto processo de aprendizagem e transformação, para proporcionar o desenvolvimento do conhecimento de seus educandos (Kishimoto, 2010).

A atividade lúdica, para Weiss (2004), tem grande influência sobre o processo de aprendizagem, mas ela necessita ser pensada a partir de propostas que sejam adequadas ao nível de desenvolvimento da criança, para transformar o ambiente educacional em um lugar descontraído e agradável. Sendo assim, a ludicidade não deve ser tida somente o brincar por brincar, contudo na condição de uma estratégia metodológica a ser trabalhada com finalidade para a educação de promover uma aprendizagem expressiva.

As aprendizagens dos alunos não podem ser manipuladas com atividades ou jogos ditos lúdicos. Não estamos contestando o uso de jogos, ou brincadeiras em geral como artifícios para aumento da aprendizagem. (Guimarães, Ferreira, 2022.) Porém, reforçamos que é preciso tomar as atividades pelo caminho das vivências, de como elas podem intensificar experiências, sendo pesquisadas como algo não só algo externo, mas também interno, objetivo e desencadeador de resultados, como nos mostra Luckesi (2014).

Carregado por emoções e sentimentos, esse lúdico é encarregado de conectar ou implementar todos os aspectos que nos compõem como seres humanos, físicos, afetivos,

sociais e cognitivos, viabilizando dessa forma que o brincar nos ajude no procedimento da aprendizagem (Silva, 2017, p.63).

O lúdico, baseado em estudos de Bacelar, é essencial não somente para em fins avaliativos das habilidades psicomotoras, porém, também está sendo utilizado nas exigências para o ensino dos conteúdos, pois o estudante vai se desenvolvendo e aprendendo com essas experiências, aprendendo a errar, consertar o erro, o despertar da imaginação, de forma criativa no momento lúdico, e isso ocasiona nessa leveza para o mundo, que a imaginação proporciona (Da Silva Ferreira, Teixeira, Bringel, 2023).

O que é de extrema importância, pois por meio de uma experiência lúdica, a criança está aprendendo com a vivência, de forma mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e individual (Barcelar, 2009, p.26). O lúdico se mostrou uma peça importante para despertar a criatividade e o raciocínio lógico dos estudantes, transformando o desenvolvimento de ensino-aprendizagem em uma experiência mais lúdica e envolvente (Kishimoto, 2011).

Nesta perspectiva, trazemos a análise de Pereira (2020), em que a ludicidade é estudada como fenômeno formativo e expõe uma melhoria no que diz respeito às possibilidades de conexões que a ludicidade é capaz de estabelecer. De acordo com o autor, a ludicidade no processo de formação docente demonstra práticas que colaboram para a criação de profissionais mais reflexivos, tornando possível a construção de práticas lúdicas.

De acordo com a coleta de dados do artigo de Guimarães, Ferreira, Lucimar Gracia. Práticas pedagógicas e ludicidade: uma conexão com a sala de aula, em uma pesquisa de campo, uma professora teve esta fala referente ao uso da ludicidade em sala de aula:

“Cada dia a gente trabalhava com uma letra, com jogos, com brincadeiras, com leituras de história, dramatização e a gente fazia esse planejamento em conjunto. Por exemplo, cada dia a gente trabalhava com uma letra, com jogos e brincadeiras, com leituras de história, dramatização, planejamento em conjunto. A gente fazia pesquisa, por exemplo, na internet.”

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda há muito que investigar no que diz respeito à importância da ludicidade nas práticas pedagógicas de docentes do ensino fundamental: uma revisão narrativa. O presente estudo tem por objetivo analisar o efeito positivo da ludicidade sobre as práticas pedagógicas nos anos finais do ensino fundamental. Diversos estudos concluíram que a ludicidade é capaz de trazer diversos benefícios, quando utilizada por meio das práticas pedagógicas por

docentes durante os anos finais do ensino fundamental, sendo essencial para o desenvolvimento integral do estudante e extremamente eficaz no processo de aprendizado. É necessária ainda, a investigação do tema abordado ao longo deste artigo, usando abordagens qualitativas e quantitativas, para aprofundamentos.

REFERÊNCIAS

ABREU, Zuleica Tatiane de Oliveira. O impacto da falta do lúdico na aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. 2020.

BRUNER, Jerome. ****O processo da educação.**** São Paulo: Edusp, 1999.

DA SILVA FERREIRA, Josélia; TEIXEIRA, Verônica Rejane Lima; BRINGEL, Maricélia Felix Andrade. Ludicidade e as Práticas Pedagógicas na Educação Infantil nas Escolas de Serrita-PE. ID on line. Revista de psicologia, v. 17, n. 68, p. 473-486, 2023.

DOS ANJOS SILVA, Dennize Araujo et al. A ludicidade em momentos de reflexão: Playfulness in moments of reflectio. Brazilian Journal of Development, v. 8, n. 10, p. 69656-69665, 2022.

FOLLMANN, Raquel Maiara; LORENZ, Priscila Gadea. O Lúdico no processo de aprendizagem. Modalidade do trabalho: Relato de experiência. Evento: XXI Seminário de Iniciação Científica. 2013.

FREIRE, Paulo. ****Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.**** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. ****O brincar e suas teorias.**** São Paulo: Cengage Learning, 2011.

LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, 2002.

LIMA, Aline Patricia Campos Tolentino de; ANDRADE, Joana de Jesus de. O brincar possível em tempos de isolamento: o desenvolvimento das funções psíquicas superiores da memória e da imaginação. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho Brasil. vol. 17, núm. 2, pp. 1221-1238. 2022.

MORAIS, Deimy Kellen Alves de et al. A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental. 2022.

NERY, Erica Santana Silveira. A Teoria das Situações Didáticas e a inclusão de estudantes com deficiência visual nos processos de ensino e aprendizagem do conceito de função mediado por um recurso lúdico. 2023.

PIAGET, Jean. ****A formação do símbolo na criança.**** Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

PUTTON, Gisele Mariotti; CRUZ, Pollyanna Santos da. A Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 05, Vol. 11, pp. 114-125. Maio de 2021.

SILVA, D. A. dos A.; SANTANA, M. C. de; SOUZA, L. B. P.; DUQUE, R. de C. S.; SOUZA, E. N. de; POLAK, A.; SANTOS, C. A. F. dos CAMPOS, R. C. V.; ALVARENGA, V. C. da S. A ludicidade em momentos de reflexão: Playfulness in moments of reflectio. Brazilian Journal of Development, [S. l.], v. 8, n. 10, p. 69656–69665, 2022.

VYGOTSKY, Lev. ****A formação social da mente.**** São Paulo: Martins Fontes, 1991.