

A LUDICIDADE COMO PROCEDIMENTO DIDÁTICO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS

PLAYFULNESS AS A DIDACTIC APPROACH TO TEACHING AND LEARNING IN THE EARLY YEARS

Recebido em: 27/11/2024

Aceito em 05/12/2024

Suelen Cavalcante Mathias¹

Angelo Juliano Carneiro Luz²

RESUMO

A ludicidade tem origem no Latim, onde “ludus” significa jogo. As atividades lúdicas são aquelas que desenvolvem na criança suas capacidades através de brincadeiras que utilizam, por exemplo, a imaginação e a fantasia. O ensino lúdico não se resume apenas a brincadeiras, mas também na utilização de metodologias que estimulem a criatividade, o raciocínio e a imaginação dos alunos, assim os professores tem o poder de transformar a matéria em brinquedo ou brincadeira, deixando as aulas mais inovadoras. O presente artigo tem como problemática de que maneira está sendo oportunizada a ludicidade para os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental? O que se oferta e o que se espera das crianças? Como objetivo pretende-se demonstrar a importância do trabalho lúdico como procedimento didático de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, visto que em muitas escolas o momento da “brincadeira” vai diminuindo a medida que a criança vai avançando na escola. Para tanto em um primeiro momento, será abordado sobre a caracterização da ludicidade e em seguida discute-se a importância de se trabalhar de forma lúdica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para alcançar as respostas a problemática em questão a elaboração desse artigo utilizar-se-á da metodologia de pesquisa bibliográfica, a fim de garantir que os dados encontrados sejam coerentes com a realidade.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino Fundamental. Aprendizagem.

ABSTRACT

Playfulness has its origins in Latin, where “ludus” means game. Playful activities are those that develop children’s abilities through games that use, for example, imagination and fantasy. Playful teaching is not just limited to games, but also the use of methodologies that stimulate students’ creativity, reasoning and imagination, so teachers have the power to transform the subject into a toy or game, making classes more innovative. This article focuses on how play is being provided for students in the early years of Elementary School? What is offered and what is expected of children? The objective is to demonstrate the importance of playful work as a didactic learning procedure in the early years of Elementary School, since in many schools the time for “play” decreases as the child progresses through school. To this end, firstly, the characterization of playfulness will be discussed and then the importance of working in a playful way in the early years of Elementary School will be discussed. To reach answers to the problem in question, the preparation of this article will use the bibliographical research methodology, in order to guarantee that the data found is coherent with reality.

Keywords: Playfulness. Elementary Education. Learning.

¹ Graduanda do curso de Pedagogia EaD da Unicentro.

² Docente do curso de Pedagogia EaD da Unicentro. Doutor em Educação.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso se constitui em um estudo sobre a relevância da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental. Na ludicidade o aluno pode ter a possibilidade de aprender brincando, o que leva a crer que o lúdico é uma das estratégias que o professor possui para repassar o conhecimento (Pais; et al, 2019).

Quando se fala em ludicidade relaciona-se à palavra “lúdico”, que está interligada aos jogos, brincadeiras e faz-de-conta. Porém, a ludicidade não é apenas o brincar. Ela se relaciona também com a espontaneidade e a autonomia da criança (Araújo, 2020).

Ao falar sobre o tema abordado, muitas pessoas podem se remeter apenas a Educação Infantil, entretanto a forma lúdica de trabalho pedagógico pode e deve estar presente a todos os níveis de ensino, a única diferença é a forma de abordagem. Por exemplo, as atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental são fundamentais para o processo de aprendizagem, pois elas carregam consigo o empenho e a alegria em aprender, tornando as crianças pensantes, criativas e críticas (Morais; Martins; Costa, 2022.)

Para Fortuna (2000, p.03):

Só se brinca na escola se sobrar tempo ou na hora do recreio, sendo que estes momentos correm, permanentemente, o risco de serem suprimidos, seja por má conduta, seja por não ter feito o tema ou ainda por não ter dado tempo.

Diante das intempéries que permeiam a educação a pergunta que se faz é: De que maneira está sendo oportunizada a ludicidade para os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental? O que se oferta e o que se espera das crianças? Diante dessa problemática, justifica-se a relevância do estudo aqui apresentado, tendo em vista que as escolas não podem se tornar um local penoso e até mesmo uma forma de castigo para as nossas crianças. Pelo contrário, a escola deve ser sempre um local seguro, acolhedor, de aprendizagem e satisfatório para a criança.

Nesse contexto, a abordagem de pesquisa bibliográfica facilita a visão da perspectiva de vários autores, de como está sendo a aplicação da ludicidade na escola e quais são os pontos que precisam ser repensados ou até mesmo quais estratégias novas podem e devem ser desenvolvidas. Sendo assim, os objetivos desta pesquisa são: discutir a ludicidade como procedimento didático nos anos iniciais do ensino fundamental, bem como refletir sobre a importância dos jogos e brincadeiras para os anos iniciais do ensino fundamental, apresentando propostas de jogos e brincadeiras para essa faixa etária.

Para tanto em um primeiro momento, será abordado sobre a caracterização da ludicidade e em seguida discute-se a importância de se trabalhar de forma lúdica nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A CARACTERIZAÇÃO DA LUDICIDADE

O lúdico é uma atividade inseparável do homem, através do qual se pode formar a aprendizagem significativa, é o local onde o estudante desenvolve o interesse pelas atividades propostas. Nessa premissa tem-se a coletividade na resolução de situações problemas, além do desenvolvimento físico e intelectual. O entendimento do lúdico abarca ideias distintas, de acordo com a individualidade dos sujeitos (Brancher; Chenet; Oliveira, 2006).

A história dos jogos e brincadeiras na educação remota de datas bem antigas. Encontram registros de que na Grécia e Roma estas atividades já eram utilizadas como recursos para o desenvolvimento e aprendizagem. Para Platão, o esporte e a cultura tinham valores educativos iguais, servindo assim, para a formação da personalidade e caráter da criança (Ramos; et al, 2005).

A ludicidade é mensageira de um interesse mútuo, canalizando energias para alcançar um objetivo, nos quais esquemas mentais são envolvidos, estimulando as funções psiconeurológicas, as operatórias e as mentais estimulando o pensamento (Pinto; Tavares, 2010).

Roloff (2010. p.10), destaca que “o lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa”.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs - os educadores devem propiciar aos alunos oportunidades de serem ativos, participativos, criativos e autônomos de seu aprendizado. É necessário para isso envolvê-los em situações significativas de aprendizagem e promotoras de conhecimento, através de metodologias ativas (Brasil, 1997).

De acordo com esse documento:

Metodologias que favoreçam essas capacidades favorecem também o desenvolvimento da autonomia do sujeito, o sentimento de segurança em relação às suas próprias capacidades, interagindo de modo orgânico e integrado num trabalho de equipe e, portanto, sendo capaz de atuar em níveis de interlocução mais complexos e diferenciados. Em resumo, busca-se um ensino de qualidade capaz de formar cidadãos que interfiram criticamente na realidade para transformá-la e não apenas para que se integrem ao mercado de trabalho (Brasil,1997, p. 44 e 45).

O termo lúdico segundo o Dicionário Universal da Língua Portuguesa (2000) significa jogo. Nesta caracterização entra o brincar, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

A ludicidade é entendida como forma viva e como uma ação sentida e vivida, não pode ser entendida pela palavra, mas pela fruição. A ludicidade não se trata apenas de emoções ou sentimentos, ela é um conjunto de valores que são conhecidos por aquele que brinca, aquele que participa e que possui uma experiência pessoal que é renovada a cada nova situação (Cortez, 2005).

De acordo com Pereira e Dinis (2014, p. 168):

O lúdico ocupa um lugar importante na cultura e no desenvolvimento humano, abrangendo tanto a atividade individual e livre quanto a atividade coletiva e regrada, em um movimento progressivo e integrado, que contribui para o desenvolvimento das relações socioculturais

A proposta do lúdico é desenvolver uma forma de alfabetizar com significado e relevância para a prática educacional, incorporando o saber por meio das características do conhecimento do mundo. Assim, a ludicidade provoca uma melhoria no desempenho escolar, além de auxiliar no processo do desenvolvimento da fala, do raciocínio e do sentido. Todavia, compreender a relevância do brincar permite que o professor possa intervir de maneira coerente em sua prática docente, não interferindo e nem descaracterizando o encanto que o lúdico proporciona (Fantalochi, 2011).

A ludicidade é considerada um meio de comunicação e por isto estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade, pois trabalha a imaginação e auxilia na aprendizagem significativa, estimula a aprendizagem, no desenvolvimento social, cultural e pessoal, assim proporciona a socialização e a aquisição do conhecimento. A brincadeira causa na criança várias sensações como a imitação do cotidiano ou de situações vividas anteriormente nas questões individuais e sociais, promovendo assim, novas vivências, o que move uma aprendizagem acompanhada pelo prazer (Araújo; Oliveira; Oliveira, 2020).

Durante as atividades lúdicas, a criança experimenta um sentimento de grande prazer até mesmo o descobrimento do novo e suas possibilidades de intervenção. Os jogos passam a ter significados positivos e de grande utilidade quando o educador proporciona um trabalho coletivo, de cooperação, de comunicação e socialização (Souza; Ribeiro, s/d, p. 3).

Quando o lúdico é utilizado de modo correto ele pode dar a oportunidade ao professor e ao aluno de vivenciarem momentos de múltiplas aprendizagens, favorecendo o desenvolvimento da criatividade. Desta maneira, conclui-se que ele deve ser encarado de maneira séria e responsável, pois a ludicidade é o berço do intelecto da criança (Araújo; Oliveira; Oliveira, 2020).

A LUDICIDADE: BRINCADEIRAS E JOGOS

Os jogos e as brincadeiras ganham cada vez mais espaço e importância no que diz respeito ao processo de ensino referente à infância, principalmente como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre os profissionais da educação como instrumentos de motivação para o desenvolvimento da fala, da decodificação de sinais, do pensamento lógico-matemático, entre outras habilidades (Cotonhoto, Rossetti e Missawa, 2019).

As brincadeiras lúdicas implantadas de forma correta no desenvolvimento do conhecimento e das habilidades infantis faz com que a criança possa construir seu conhecimento o que, conseqüentemente, estimulará o pensamento crítico e reflexivo na infância, proporcionando a essa criança, a compreensão das situações vivenciadas no seu cotidiano e o desenvolvimento de suas competências e capacidades correspondentes a sua faixa etária (Melo, 2016).

Brincar é essencial para o desenvolvimento das crianças. Muitos são os objetos educacionais e a ludicidade não precisa ser vista isoladamente só como atividade recreativa. Na busca por maneiras de tornar o ensino agradável tanto para os alunos quanto para os professores, observa-se que o uso de jogos e brincadeiras, como recursos metodológicos, podem ser a saída para melhorar o processo de aprendizagem e tornar o trabalho educa-

cional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso (Peres et al, 2021).

Para Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019. p. 38):

As brincadeiras e jogos têm sido alvo de investigações científicas em áreas como a filosofia, a educação, a psicologia, a sociologia e mais recentemente, as engenharias. Obras como as de Piaget, Bruner, Vygotsky, Wallon e Elkonin apresentam discussões sobre os diversos elementos no jogo e na brincadeira que influenciam o desenvolvimento humano de maneira ampla e, em especial, o infantil.

Ao conjunto de atividades que propiciam o desenvolvimento, Piaget denominou 'jogo'. Desta maneira, o desenvolvimento do indivíduo depende da sua ação nessas atividades. Os jogos apresentam características diferentes, conforme a faixa etária dos alunos: nos jogos de exercício (0-2 anos) predomina a acomodação; nos jogos simbólicos (2- 6/7 anos), a assimilação; nos de regra (7/8 anos em diante), prevalece o equilíbrio entre assimilação e acomodação (Bacelar, 2009).

Os jogos podem fornecer muitas alternativas de trabalhar o lúdico na sala de aula, primeiramente por que o jogo já carrega consigo uma carga de motivação positiva, que diferencia, por exemplo, as aulas de educação física das outras. Dificilmente uma criança nas séries iniciais se abstém de jogar, por que ele traz consigo um retorno à essência da criança (Rodrigues, 2012).

Os jogos e brincadeiras são altamente produtivos para a criança, porque buscam de certa forma sua formação por inteiro e seu desenvolvimento integral, pois a criança se forma e se desenvolve brincando, seja em casa, na escola, no parquinho ou em qualquer outro ambiente. O ato de brincar envolve todo um processo positivo na vida da criança, os jogos e brincadeiras facilitam a apreensão da realidade de uma forma criativa e divertida (Souza; Juvencio; Moreira, 2019).

Nessa perspectiva, os jogos e brincadeiras passam a ter um valor formativo para a interação e o relacionamento social, vão, portanto além, pois contribuem também para a manifestação de atitudes que envolvam respeito mútuo, solidariedade, cooperação, cumprimento das regras, senso de responsabilidade e iniciativa individual e coletiva.

A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

O Ensino Fundamental é parte constituinte da Educação Básica no Brasil, antes dele existe a Educação Infantil (de 0 à 5 anos), e posteriormente, o Ensino Médio. Desta forma, regularmente esse nível se inicia a partir dos seis anos de idade tendo a duração de nove anos (Ferreira, Abreu, 2021).

De acordo com Ferreira e Abreu (2021) o Ensino Fundamental:

Trata-se de uma etapa da escolarização obrigatória e gratuito na escola pública, que tem por objetivo, a formação básica do cidadão, mediante: I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo; II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade; III - o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição

de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores; IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social.

Considerando que cada vez mais as crianças estão chegando com menos idade ao Ensino Fundamental, nível em que as exigências são maiores, é necessário analisar com mais cuidado as especificidades da infância, antes de conformar os alunos a cultura escolar. O processo de ingresso das crianças mais novas na escola obrigatória insere-se num movimento mundial de aceleração da infância, processo este que pode estar prejudicando a forma como as crianças se desenvolvem e aprendem. Por consequência, o que existe é uma invisibilidade das necessidades dessa parcela da população, o que justifica as ações de muitos adultos quando desconsideram as múltiplas linguagens que as crianças utilizam desde bebês (Moro, 2012).

Como discorre Moro (2012, p. 13):

É muito provável que tais invisibilidades estejam na base para o estabelecimento do Ensino Fundamental de 9 anos a partir da inserção das crianças de menos idade, que antes faziam parte da etapa anterior, a Educação Infantil, configurando-se em um ponto de tensão relativo às preocupações com o risco de que essas crianças mais novas sejam tratadas do modo tradicional, como o Ensino Fundamental vem tratando as crianças com mais idade.

De acordo com Araújo, Oliveira e Oliveira (2020), o lúdico nos anos iniciais faz parte do processo de construção de práticas pedagógicas, e representa uma proposta essencial para o desenvolvimento da criança e para a descoberta de novos saberes. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), diz que a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças (Brasil, 2017).

Independentemente da idade cronológica, o lúdico vai estar presente ao longo de toda a vida do indivíduo. Porém, não deve ser restrito apenas a diversão, mas sim aos momentos de desenvolvimento criativo, à interação social, domínio linguístico, cognitivo, motor e afetivo (Araújo; Souza, 2020).

O brincar é importante para formação do pensamento infantil e que, através das brincadeiras e dos jogos a criança desenvolve habilidades cognitivas, visuais, auditivas, táteis e motora, as quais colaboram para uma relação interpessoal, fazendo descobertas e relacionando símbolos (Araújo; Oliveira; Oliveira, 2020).

Na fase de alfabetização, nos anos iniciais, a ludicidade apresenta-se como uma grande aliada do educador, pois é determinante para o desenvolvimento da autonomia, socialização e criatividade (Araújo; Souza, 2020).

Contudo, sabe-se que muitas instituições de ensino não dão o devido valor para o ato do brincar. Muitas consideram o momento lúdico apenas como um passatempo. Tanto é que existem momentos para que a brincadeira aconteça: no recreio, ou em horas de descanso ou, ainda, como recompensa por uma tarefa cumprida (Hendler, 2010).

Como discorre Fortuna (2000, p. 9):

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença.

O que se observa é que muitas vezes no Ensino Fundamental I, o lúdico dá espaço ao saber sistematizado, e fica visível que a atividade lúdica fica isolada do contexto de sala de aula. O brincar fica para outra hora, para a hora do recreio, onde a criança se movimenta, fala espontaneamente, expõe sua ansiedade e agressividade, entre outros comportamentos (Gomes, 2009).

Portanto, a organização pedagógica da ludicidade é fundamental para que o ensino-aprendizagem aconteça de forma fruída e contribua significativamente para o desenvolvimento infantil, bem como possibilite a compreensão do mundo em que a criança vive mediante a ação educativa.

ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA A APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Nessa seção será abordado sobre importância da participação dos jogos e da música no processo de aprendizagem. Tais práticas além de facilitar o desenvolvimento da cognição, também podem fortalecer as relações de socialização e desenvolver competências importantes para a vida das crianças.

As estratégias lúdicas, como os jogos e brincadeiras, quando aplicadas de maneira correta, podem trazer muitos ganhos no processo de ensino aprendizagem, além de desenvolver na criança o espírito de cooperação e participação na sociedade, fazendo com que essa criança se perceba como um indivíduo dentro de uma sociedade maior.

JOGOS

Os jogos possuem duas funções muito distintas, uma delas é quando ele propicia a diversão e o prazer, e a outra, quando tem uma função educacional complementando o conhecimento do aluno. Se faz necessário, é claro, que o educador entenda os anseios da criança para que possa compreender a importância do lúdico. E após esse processo que vem a tarefa mais difícil, que é associar o lúdico ao conteúdo a ser ministrado sem que ambos percam sua essência (Alves, 2004.).

De acordo com Brotto (1999), por meio do jogo a criança pode dominar e conhecer as partes do corpo e suas funções, por exemplo. Os jogos os ajudam a expressar o impulso de autorregulação, ajudam a crescer e amadurecer num ambiente de aceitação.

No que tange a característica de conteúdo curricular na educação física escolar, deve-se destacar que os jogos e as brincadeiras precisam ser tratadas pedagogicamente pelo professor tendo em vista seu repertório de conhecimentos que estão carregados de significado e linguagem expressos e formados na cultura corporal de movimento, sendo assim, os conhecimentos provenientes deste conteúdo estão posicionados para além de um

suporte para o ensino aprendizagem de um determinado conteúdo disciplinar, ou seja, este fenômeno cultural é um conteúdo em si.

Nesse sentido, a título de exemplo, a brincadeira de pular corda, tão popular no Brasil, propõe às crianças uma pesquisa corporal intensa, tanto em relação às diferentes qualidades de movimento que sugere (rápidos ou lentos; pesados ou leves) como também em relação à percepção espaço-temporal, já que, para “entrar” na corda, as crianças devem sentir o ritmo de suas batidas no chão para perceber o momento certo.

A corda pode também ser utilizada em outras brincadeiras desafiadoras. Ao ser amarrada no galho de uma árvore, possibilita à criança pendurar-se e balançar-se; ao ser esticada em diferentes alturas, permite que as crianças se arrastem, agachem etc.

Já os primeiros jogos de regras são valiosos para o desenvolvimento de capacidades corporais de equilíbrio e coordenação, mas trazem também a oportunidade, para as crianças, das primeiras situações competitivas, em que suas habilidades poderão ser valorizadas de acordo com os objetivos do jogo. É muito importante que o professor esteja atento aos conflitos que possam surgir nessas situações, ajudando as crianças a desenvolver uma atitude de competição de forma saudável (Lemos, 2010).

Nesta faixa etária, o professor é quem ajudará as crianças a combinar e cumprir regras, desenvolvendo atitudes de respeito e cooperação tão necessárias, mais tarde, no desenvolvimento das habilidades desportivas (Lemos, 2010).

Cabe destacar que são muitos os jogos existentes nas diferentes regiões do Brasil que podem ser utilizados para esse fim; cabe ao professor levantar junto a crianças, familiares e comunidade aqueles mais significativos. As brincadeiras e jogos envolvem a descoberta a exploração de capacidades físicas e a expressão de emoções, afetos e sentimentos.

Além de alegria e prazer, algumas vezes a exposição de seu corpo e de seus movimentos podem gerar vergonha, medo ou raiva. Isso também precisa ser considerado pelo professor para que ele possa ajudar as crianças a lidar de forma positiva com limites e possibilidades do próprio corpo.

A partir destas considerações Santos (2012) diz que a utilização de qualquer atividade não se faz por si, é preciso que os professores estabeleçam relações entre o objeto de conhecimento e a atividades propostas, neste caso o jogo tradicional como fortalecimento da cultura brasileira.

Assim sendo, qualquer atividade proposta precisa estar atrelada ao conteúdo abordado em sala, para que ela não fique desconexa da realidade vivenciada pelo aluno. Outro ponto importante é verificar que a atividade seja acessível para todos os alunos, evitando assim a exclusão de alguns.

MÚSICA: BRINQUEDOS CANTADOS

A música está presente em todos os momentos da nossa vida, na natureza e na cultura. Ela faz parte das experiências inaugurais de construção de significados impregnados de afetividade. A música utilizada como fator lúdico e expressivo, é uma das primeiras inteligências humana demonstrada na vida social, é a inteligência musical, pois quando saímos do útero de nossa mãe, descobrimos primeiro o mundo pela música e sons do am-

biente, pela voz da mãe, pai e irmãos. A música não é privilégio de músicos, é privilégio do humano (Almeida; Pereira, S/D).

A musicalização ainda contribui para a percepção espacial, matemática e estimula até mesmo áreas do cérebro das crianças que podem beneficiar o desenvolvimento de outras linguagens. Por isso, proporcionar ainda na primeira infância o contato com a musicalidade é fundamental. As crianças ainda não possuem, como os adultos, um conceito fechado de música, conceito inclusive muitas vezes idealizado, que identifica a música com um conhecimento elevado e distante das pessoas comuns.

Ouvir música, aprender uma canção, brincar de roda, criar brinquedos rítmicos, jogos de mãos etc., são atividades que despertam, estimulam e desenvolvem o gosto pela atividade musical, além de atenderem a necessidades de expressão que passam pela esfera afetiva, estética e cognitiva. Aprender música significa integrar experiências que envolvem a vivência, a percepção e a reflexão, encaminhando-as para níveis cada vez mais elaborados (Brasil, 1998, p. 48).

As cantigas-de-roda, comuns no cancionário folclórico infantil, geralmente canções anônimas, advindas da cultura espontânea dos povos, dão continuidade à elaboração emocional e estruturação da pessoa em desenvolvimento iniciado pelos acalantos. Devido à simplicidade musical, riqueza simbólica e ludicidade peculiar, as vivências através destes elementos lúdicos, conquistam a criança como aquilo que é próprio do seu tempo. As brincadeiras-de-roda projetam a essência da inserção na vivência cultural e na socialização; dar as mãos ao outro, o contato corporal, e o relacionamento pelo interesse comum são oportunidades ímpares no cotidiano infantil (Santos, 2003).

As brincadeiras cantadas são pequenos cantos que pertencem à tradição popular brasileira, cujas brincadeiras cantadas são tão antigas quanto a história da civilização, pois crianças e adultos, em diversos períodos históricos, brincavam, cantavam e dançavam como forma de celebrar ou como instrumento de transferência cultural (Paulino e Souza, S/D).

Em virtude dos fatos mencionados, as brincadeiras cantadas são uma maneira lúdica de combinar a música com os movimentos e jogos. Elas podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais, motoras, cognitivas, e até mesmo emocionais. Podem inclusive facilitar o desenvolvimento da memória promovendo também o desenvolvimento da linguagem.

JOGOS TRADICIONAIS

Os jogos tradicionais são uma característica social muito importante porque pertencem à cultura popular, pois formam um patrimônio imaterial da humanidade. São jogos que, mesmo não tendo um pertencimento institucional, ou organização e sistematização de suas regras, permanecem na história, atravessam séculos e regiões (Cruz, Gomes; Ribas, 2015).

Para Zimmermann (2021, p. 60):

Os jogos tradicionais, particularmente, evidenciam reminiscências de um passado que permanece como um patrimônio daqueles que jogam, indicando elementos de diferentes culturas que falam também de nossa hu-

manidade.

Tais jogos são oriundos do que é puro e simples, por isso são autênticos. Os sentimentos de identidade com a comunidade estreitam os laços de solidariedade entre os conterrâneos. Nos jogos tradicionais não existem em excesso a preocupação com aspectos técnicos sendo atribuída a importância ao resultado (Coimbra, 2007).

Esses jogos, guardam a produção cultural de um povo em certo período da história e estão sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações. Assim esse jogo, assume caráter tradicional, anônimo, de transmissão oral, conservação e mudança, ao perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social (Cruz; Gomes; Ribas, 2015).

De acordo com Zimmermann, 2021. p. 67:

Os Jogos Tradicionais estão inclusos no vasto patrimônio de cultura imaterial do Brasil. É possível identificar facilmente a potência educacional destes jogos que preservam elementos estruturantes da humanidade, dialogam com comunidades tradicionais e realidades locais, se reinventam mantendo em sua estrutura o diálogo com a tradição.

Os jogos tradicionais tem um peso particular no processo de aprendizagem, pois além de ser uma prática de ocupação saudável eles respeitam as características específicas de cada região ou sociedade. Estes jogos contribuem em diversos fatores, como na formação da personalidade quando, por exemplo, os participantes desenvolvem papéis como líder, vencedor, vencido, entre outros (Coimbra, 2007).

Sendo assim os jogos tradicionais são uma potência para repensar nos currículos, propostas de ensino e estruturas organizacionais considerando a corporeidade como referência para experiências diversas de tempo, espaço, aprendizagem e diálogo entre as gerações (Zimmermann, 2021).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do presente trabalho foi possível concluir o importante papel do lúdico para as demandas da aprendizagem das crianças dos anos iniciais. A integração do lúdico na escola representa não apenas uma estratégia pedagógica, mas um convite à redescoberta do prazer de aprender. O uso de jogos, atividades recreativas e dinâmicas interativas não apenas cativa a atenção dos alunos, mas também oferece oportunidades otimizadas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Averiguou-se que houve um grande desenvolvimento até o momento atual, com relação a inserção do lúdico na educação, assegurado como direito da criança, porém deve ser um método utilizado com responsabilidade e com direcionamentos pedagógicos para que assim haja um resultado relevante e estimulador, contudo podemos analisar que ainda existe uma defasagem na aplicação desse método como falta de especialização adequada para os discentes.

Outro ponto a ser destacado, é a utilização de jogos caracterizados como tradicionais. Tais jogos trazem consigo uma herança cultural que muito tem a ensinar as nossas crianças. São reflexões que podem gerar mudanças positivas nas relações humanas.

De certa forma os jogos tradicionais desempenham no processo de aprendizagem, uma grande função socializadora, pois atuam como um lugar adequado para a aprendizagem comunicativa e o desenvolvimento de competências sociais tão necessárias atualmente.

Diante dessa análise observou-se a relevância do lúdico: jogos, e brincadeiras, no desenvolvimento integral da criança, cognitivo, psicomotor, além de proporcionar a estimulação da curiosidade epistemológica, habilita todas as capacidades humanas como, afetiva, cognitiva, emocional e social. Decorrente a pesquisa percebe-se que o lúdico, proporciona um ambiente libertador, aconchegante e descontraído, no qual, a criança se sente mais confiante de expor suas ideias, suas vivências, e sua verdadeira identidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Carlos, José de; PEREIRA, Walmir Fernandes. **A música como facilitador da aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental: desafios e reflexões.** Disponível em: <educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/4/a-musica-como-facilitador-da-aprendizagem-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental-desafios-e-reflexoes>. Acesso em: 20. jul. 2024.

ALVES, Rosilda Maria. **Atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental.** In: III Encontro de Pesquisa em Educação/II Congresso Internacional em educação. 2004. Disponível em: <pedagogiaopedaleta.com/wp-content/uploads/2013/08/EDUCA%C3%87%C3%83O-L%C3%9ADICA.pdf>. Acesso em: 04 jul. 2024.

ARAÚJO, Nadjane Melo Albuquerque; OLIVEIRA, Nadja Lucia Melo Albuquerque; OLIVEIRA, Manoel Messias Albuquerque De. A importância do lúdico nas séries iniciais: Estudo de caso. **Rev. Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento.** Ano 05, Ed. 06, Vol. 01, pp. 191-213. Jun. 2020. Disponível em: <nucleodoconhecimento.com.br/educacao/estudo-de-caso#:~:text=O%20%C3%BAtico%20no%20ambiente%20escolar,o%20significado%20do%20respeito%20m%C3%BAtu>. Acesso em: 03jul. 2024.

ARAÚJO, Isis Schimidt; SOUZA, Maria de Fátima Proença de. **A importância da ludicidade nos anos iniciais ensino fundamental.** 2020. Disponível em: <fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/GplQiyz3HHQ0v48_2020-7-1-19-3-59.pdf>. Acesso em: 04 jul.2024.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil.** Salvador: EDUFBA, 2009. Disponível em: <repositorio.ufba.br/bitstream/ri/23789/1/LudicidadeEduca%C3%A7%C3%A3oInfantil_VeraL%C3%BAciaDaEncarna%C3%A7%C3%A3oBacelar_EDUFBA.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2024.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). **Introdução. Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em <portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>. Acesso em: 08 jul. 2024.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal, 1988, 305p.

BRANCHER, Vantoir Roberto; CHENET, Neocleisa; OLIVEIRA, Valeska Fortes de. O lúdico na aprendizagem infantil. **Revista Educação Especial**, n. 27, p. 1-4, 2006. Disponível em <redalyc.org/pdf/3131/313127397011.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2024.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como, a um exercício de convivência,** 1999. Disponível em: <repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/188899 >. Acesso 25 ago.2024.

COIMBRA, António. **O papel dos jogos tradicionais como atividade lúdica e educacional.** 2007. Disponível em <repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/14519/2/38185.pdf>. Acesso em 19 ago.2024.

CORTEZ, Luiz. **Abordagem dos elementos lúdicos na educação infantil**. Anais do “II CONPEF – Congresso Norte Paranaense de Educação Física Escolar” P.65-75, julho/2005 ISBN 85-7216-433-2. Universidade Estadual de Londrina. Disponível em: <uel.br/eventos/conpef/conpef2/CONPEF2005/ARTIGOS/CONPEF2005_A6.pdf>. Acesso em: 04 jul. 2024.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Rev. Constr. psicopedag.** [online]. 2019, vol.27, n.28, pp.37-47. ISSN 1415-6954. Disponível em: <pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1415-69542019000100005&script=sci_arttext>. Acesso em: 10 jul.2024.

CRUZ, Rodrigo Wanderley Sousa; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando; RIBAS, João Francisco Magno. Jogo tradicional-popular e aprendizagem: uma análise teórica das comunicações dos jogadores. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, 2015. Disponível em <scielo.br/j/rbeped/a/bwqFYqFLQrmcQxZ4vVJkmf/>. Acesso em: 18 ago. 2024.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras-um olhar psicopedagógico**. 2011. Disponível em: <monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>. Acesso em 20 ago. 2024.

FERREIRA, Lúcia Gracia; ABREU, Roberta Melo de Andrade. Características e desafios dos/nos anos iniciais do ensino fundamental: vozes de estagiários. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade-REED**, v. 2, n. 5, p. 1-31, 2021. Disponível em: <periodicos2.uesb.br/index.php/reed/article/view/9557>. Acesso em: 04 jul. 2024.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar. **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, v. 200, 2000. Disponível em: <brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2024.

GOMES, Kátilla Fernanda. **O lúdico na escola: atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras**. Rio Claro, 2009. Disponível em: <repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/06ac4659-9207-45b5-a41d-d99b3403d866/content>. Acesso em: 10 ago.2024.

HENDLER, Vanícia Behenck. **O lúdico nas primeiras séries do Ensino Fundamental**. 2010. Disponível em: <lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequenc>. Acesso em: 04 jul. 2024.

LEMOS, Fábio Ricardo Mizuno. Os esportes em documentos oficiais da educação infantil e do ensino fundamental, Ciclo I. **Revista Digital - Buenos Aires** - Ano 15 - Nº 143 - Abril de 2010. Disponível em Os esportes em documentos oficiais da educação infantil e do ensino fundamental, Ciclo I (efdeportes.com). Acesso em 20 ago.2024.

MELO, Marilene Ferreira. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Marcelino Vieira – RN, 2005. Disponível em: <repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/41821/2/Importanciadoludico_Monografia_2016.pdf>. Acesso em: 04 jul. 2024.

MORAIS, Deimy Kellen Alves de; MARTINS, Pollyany Pereira; COSTA, Jani Marra da Fonseca. **A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2022. Disponível em <repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/2741>. Acesso em: 25 ago. 2024.

MORO, Catarina. **Sobre uma prática docente que considere a ludicidade e as infâncias na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental**. Educação Infantil e Anos Iniciais: saberes e práticas. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. 2012. Disponível em: <educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/cadernos_pedagogicos/educacaoinfantil_anosiniciais.pdf>. Acesso em: 08 jul. 2024.

NEVES, Ariane Damasceno. **As atividades lúdicas e as brincadeiras como estratégias pedagógicas na infância e o contexto familiar durante a pandemia**. 2022. Disponível em: <bdm.

unb.br/bitstream/10483/33382/1/2022_ArianeDamascenoNeves_tcc.pdf>. Acesso: 04 jul. 2024.

PAIS, Heloisa Mirian Vieira et al. **A contribuição da ludicidade no ensino de ciências para o ensino fundamental**. Brazilian Journal of Development, v. 5, n. 2, p. 1024-1035, 2019. Disponível em: <ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/1071/926>. Acesso em: 20 ago. 2024.

PAULINO, Janaína; SOUSA, Francisco José Fornari. **Brinquedos cantados nas aulas de educação física**. Centro Universitário UNIFACVEST, 2013. Disponível em: <unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/2011b-paulino,-janaina.-brinquedos-cantados-nas-aulas-de-educacao-fisica.-lages,-unifacvest,-2013_2.-curso-ef.pdf>. Acesso em 10 jul. 2024.

PEREIRA, Reginaldo Santos; DINIS, Nilson Fernandes. **O lúdico como prática educativa: uma experiência na estação comunitária do bairro jardim Gonzaga em São Carlos, SP**. 2014. Disponível em: <google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKewiqs-c_2soyKAXUWbKGHXzWLSAQFnoECBoQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F5161757.pdf&usq=AOvVaw1RfhxlJ4oS34nDX3jqXhwi&opi=89978449>. Acesso em 10 ago. 2024.

PERES, Ana Paula da Silva; FERREIRA, Sabrina Mendonça; SILVA, Liz Daiana Tito Azeredo da; ALMEIDA, Luciana da Silva. Jogos e brincadeiras nas práticas pedagógicas: a concepção docente sobre a ludicidade no contexto da Educação Infantil. **Rev. Educação Pública**, v. 21, nº 22, 15 de junho de 2021. Disponível em: <educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/22/jogos-e-brincadeiras-nas-praticas-pedagogicas-a-concepcao-docente-sobre-a-ludicidade-no-contexto-da-educacao-infantil>. Acesso em 10 jul. 2024.

PINTO, Cibele Lemos; TAVARES, Helenice Maria. O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010. Disponível em: <jogoscooperativos.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/06/lc3badico.pdf>. Acesso em 24 jun. 2024

RAMOS, Ana Félix de Deus et al. **Refletindo o lúdico como estratégia de ensino**. Brasília, 2005. Disponível em: <repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/6615/1/40261252.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2024.

RODRIGUES, José Nazareno. **Ludicidade: o jogo como uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem no 5º ano do ensino fundamental**. 2012. Disponível em: <bdm.unb.br/bitstream/10483/4569/1/2012_JoseNazarenoRodrigues.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2024.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. X Semana de Letras, v. 70, p. 1-9, 2010. Disponível em: <ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 04 jul. 2024.

SOUSA, Maria Natália Jacobino de; JUVÊNCIO, Jucicleide de Souza; MOREIRA, Mariana Andreilino. **Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil**. Disponível em: <editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA9_ID1545_03102019123241.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2024.

SOUZA, Gisele da Costa de; RIBEIRO, Reyth da Cunha. **O lúdico e as novas tecnologias na educação infantil: novas práticas pedagógicas**. Disponível em: <ri.fbnovas.edu.br/server/api/core/bitstreams/b8dd2c0d-4cae-4914-8c08-9bbc5534c740/content#:~:text=O%20l%20C3%BA-dico%20propicia%20uma%20situa%C3%A7%C3%A3o,t%C3%AAm%20como%20uma%20experi%C3%AAncia%20criativa>. Acesso em: 20 ago. 2024.

SANTOS, Denise Guerra dos. **Brinquedos cantados na psicomotricidade**. 2003. Disponível em: <educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/mo-nografia/Brinquedos-cantados-na-psicomotricidade.pdf>. Acesso em: 10/ jul. 2024.

VIEIRA, Luciene Batista; RODRIGUES, Elaine Aparecida Fernandes. O Ensino Lúdico Nos Anos Ini-

ciais. **Rev. Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento**. Ano 01, Edição 11, Vol. 10, pp. 136-153. Novembro de 2016. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <nucleodoconhecimento.com.br/wp-content/uploads/2016/11/ensino-ludico-nos-anos-iniciais.pdf>. Acesso em: 04 jul. 2024.

ZIMMERMANN, Ana Cristina. Jogos Tradicionais: experimentação de diferentes lógicas, formas de ser e conhecer. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, 2021. Disponível em: <seccsp.org.br/wp-content/uploads/2021/12/Jogos-tradicionais-experimentac%C3%A7%C3%A3o-de-diferentes-l%C3%B3gicas-formas-de-ser-e-conhecer-Ana-Cristina-Zimmermann.pdf>. Acesso em: 18 ago. 2024.