

A importância das práticas docentes enfatizando o lúdico como estratégia metodológica de ensino

The importance of teaching practices emphasizing play as a methodological teaching strategy

La importancia de las prácticas didácticas enfatizando el juego como estrategia metodológica de enseñanza

Recebido: 26/08/2021 | Revisado: 30/08/2021 | Aceito: 01/09/2021 | Publicado: 05/09/2021

Carla Fonseca de Andrade Rodrigues

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7828-1231>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, Brasil

E-mail: carlabiofonseca@gmail.com

Edione Teixeira de Carvalho

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1208-3961>

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, Brasil

E-mail: edione.carvalho@svc.ifmt.edu.br

Resumo

O ato de brincar proporciona à criança inventar, criar e imaginar fazendo do ambiente escolar um espaço mais interativo para sua aprendizagem. O artigo tem como objetivo compreender a importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico como via metodológica de ensino que contribui para a aprendizagem da criança. Assim, para nortear este estudo, foi realizada uma averiguação com seis colaboradoras atuantes nos três primeiros anos do Ensino Fundamental, no ano letivo de 2020, na Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, localizada na cidade de Jauru – MT. A metodologia baseou-se através do estudo de caso com abordagem qualitativa e pesquisa descritiva. O instrumento de coleta de dados foi o questionário on-line. O artigo teve como aporte teórico: Freire, Kishimoto e Vygotsky entre outros. Os resultados apontam que as docentes compreendem a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem como uma via metodológica contribuinte para o desenvolvimento do aluno.

Palavras-chave: Aprendizagem; Ensino; Lúdico; Práticas pedagógicas.

Abstract

The act of playing allows children to invent, create and imagine making the school environment a more interactive space for their learning. The article aims to understand the importance of pedagogical practices and the relevance of play as a methodological way of teaching that contributes to children's learning. Thus, to guide this study, an investigation was carried out with six collaborators working in the first three years of Elementary School, in the 2020 school year, at the Lourdes Maria de Lima Municipal School, located in the city of Jauru – MT. The methodology was based on a case study with a qualitative approach and descriptive research. The data collection instrument was the online questionnaire. The article had as theoretical support: Freire, Kishimoto and Vygotsky among others. The results show that the teachers understand the importance of play in the teaching-learning process as a methodological way that contributes to the development of the student.

Keywords: Learning; Teaching; Ludic; Pedagogical practices.

Resumen

El acto de jugar permite a los niños inventar, crear e imaginar haciendo del entorno escolar un espacio más interactivo para su aprendizaje. El artículo tiene como objetivo comprender la importancia de las prácticas pedagógicas y la relevancia del juego como forma metodológica de enseñanza que contribuye al aprendizaje de los niños. Así, para orientar este estudio, se realizó una investigación con seis colaboradores que laboran en los primeros tres años de la Escuela Primaria, en el año escolar 2020, en la Escuela Municipal Lourdes María de Lima, ubicada en la ciudad de Jauru - MT. La metodología se basó en un estudio de caso con enfoque cualitativo e investigación descriptiva. El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario en línea. El artículo tuvo como soporte teórico: Freire, Kishimoto y Vygotsky entre otros. Los resultados muestran que los docentes comprenden la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje como un enfoque metodológico que contribuye al desarrollo del alumno.

Palabras clave: Aprendizaje; Enseñanza; Ludic; Prácticas pedagógicas.

1. Introdução

A ideia de ensinar requer atenção em vários aspectos, principalmente quanto à maneira de mediar do professor ao ministrar suas práticas docentes. Desafios são constantes e devem ser superados para que, assim, o processo de ensino aprendizagem seja de fato concretizado.

Desta forma, o trabalho aqui proposto traz como tema que o intitula: “A importância das práticas docentes enfatizando o lúdico como estratégia metodológica de ensino”. Considerando as práticas pedagógicas como fundamentais para a realização do trabalho docente, por meio da sua aplicabilidade, estas práticas quando inseridas nas aulas e utilizadas conscientemente e com responsabilidade, ajudam a tornar possível o surgimento de novos caminhos rumo à educação de qualidade.

É notório, a todo tempo, surgirem incitações e questionamentos sobre a prática docente, e como é proposta a ação de ensinar e aprender no contexto educacional. Por essa razão, ao professor, cabe o dever de despertar e motivar na criança a vontade de aprender de maneira significativa para que os resultados no sentido da aprendizagem sejam alcançados, de forma que todos se sintam instigados a aprender.

Neste propósito, o presente artigo se propõe a compreender a importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico como via metodológica de ensino que contribui para a aprendizagem da criança. Estudiosos como Freire (1996) apontam que o professor possui um papel importante e sua tarefa vai além de ensinar conteúdos pois, deve ser visto como articulador, que ensina a pensar corretamente.

Assim, pensando na perspectiva de uma educação proposta com excelência, indagações surgem e as tornam relevantes quando exploram: Qual a importância do lúdico como via metodológica de ensino para a qualidade da educação? Quais influências e contribuições o brincar traz para o processo de ensino aprendizagem da criança? Quais dificuldades e desafios são encontrados pelos professores quando o lúdico é inserido no cotidiano da sala de aula? Os professores são apoiados pela equipe gestora quando inserem a ludicidade como uma via de ensino no contexto do espaço escolar?

Considerando as interrogantes científicas como ponto relevante a serem exploradas para a compreensão do que está sendo proposto e difundida no contexto educacional, pretende-se que a discussão deste trabalho possa, de maneira instigante, contribuir para acrescer metodologicamente no ambiente escolar, explorando a temática aqui proposta de forma a reconhecer o lúdico como prática pedagógica importante que enriquece e impulsiona o desenvolvimento da criança.

Pensando em desenvolver práticas pedagógicas com primor, salientando o lúdico como via metodológica propulsora de aprendizagem, este estudo apoiou-se nos pensamentos e conhecimentos de diversos teóricos, os quais foram primordiais para enaltecer este trabalho dentre eles destacam-se: Freire (1996), Kishimoto (1996, 2006), Santos (2001), Tardif (2003), Vygotsky (1984, 1988, 2003), entre outros, que nos mostram a importância do lúdico como prática pedagógica que auxilia de forma preponderante no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem.

Pensar em práticas docentes que contemplem o pleno desenvolvimento da criança é sem dúvida um papel fundamental que requer dos docentes estratégias de ensino pontuais, planejadas, com objetivos definidos e alicerçados ao que realmente a criança necessita para prosseguir no processo de aprendizagem de maneira significativa.

Coadunando com os pensamentos de Tardif (2003) “O ensino é uma atividade humana, um trabalho interativo, ou seja, um trabalho baseado em interações entre as pessoas” (Tardif, 2003, p. 5). Neste propósito tão relevante, o desenvolvimento das atividades docentes deve estar atrelado ao trabalho constituído pela interação social, construindo perspectivas de aprendizagens no processo de ensino.

Desta forma, o lúdico deve ser abordado como uma via de ensino, pois diante de toda abordagem teórica norteadora deste estudo, propicia interação social e encantamento ao aprender, despertando na criança motivações para prosseguir no processo ensino aprendizagem. É de extrema importância, o professor traçar ações e estratégias de ensino que venham a contribuir com o progresso da criança em todos os aspectos, pois como apontado por Kishimoto (1996) em suas obras, o

brincar em todas as etapas da vida atua como impulsionador da aprendizagem.

Nesta vertente, documentos fundamentais que norteiam e orientam a educação também propõem que o lúdico seja contemplado como prática pedagógica. A exemplo disso, de acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998) a aprendizagem proposta através da natureza lúdica dos diferentes tipos de jogos é tida como pressuposto importante, fortalecendo a concepção de que é possível aprender brincando.

Desse modo, fica evidente que as atividades lúdicas devem ser incorporadas às práticas docentes, pois por meio do brincar, a criança é capaz de interagir, imaginar, inventar e criar, associando a aprendizagem de maneira efetiva e prazerosa.

Todo o entendimento a respeito das práticas docentes e à relevância do lúdico no processo de ensinar e aprender devem propiciar debates a fim de promover discussões que se apoiem em pressupostos teóricos e documentos consideráveis para compor o cenário educacional.

É fundamental assim, destacar que a ação docente deve possibilitar novos caminhos para assegurar o progresso da criança no processo de ensino aprendizagem, pois aprender de maneira prazerosa, através de atividades lúdicas é sem dúvida uma forma de incitar a criança a interagir consigo e com os outros, ultrapassando barreiras que muitas vezes acabam por dificultar o desenvolvimento da aprendizagem.

Por assim ser, com o propósito de estruturar este artigo no decorrer de todo percurso trilhado, este estruturou-se em seções imprescindíveis, que compuseram de forma a conduzir este estudo, ganhando aspectos cada vez mais significantes ao longo da construção deste trabalho. Desta maneira, apresentamos a seguir a estruturação deste estudo.

Inicialmente, fizemos menções à introdução a qual foram apresentados o tema deste artigo, o objetivo e toda a problemática. Em sequência, apontamos todo o percurso metodológico deste estudo, ao qual contempla desde o método utilizado para a referida pesquisa, perpassando pelo universo de estudo, chegando às colaboradoras.

Logo, na seção seguinte nos reportamos à análise dos dados coletados, realizado pelas pesquisadoras, a fim de apresentar os resultados e discussões que conduziram este trabalho. Continuando, apresentamos os pressupostos teóricos que contribuíram de forma fundamental para a análise dos dados coletados. Enfim, na última seção apresentamos as considerações finais que ampliaram toda a compreensão deste propósito.

2. Percorso Metodológico da Pesquisa

A pesquisa se caracterizou por meio do estudo de caso, que segundo Yin (2015) “[...] é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu contexto de mundo real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto puderem não ser claramente evidentes” (Yin, 2015, p. 17), cujo objetivo foi proposto a fim de compreender a importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico como via metodológica de ensino que contribui para a aprendizagem da criança, com abordagem qualitativa.

Como destacado por Minayo (2002) a abordagem qualitativa estabelece relações entre indivíduos e é proposta como “[...] tarefa central das ciências sociais a compreensão da realidade humana vivida socialmente” (Minayo, 2002, p. 23). O estudo apresentado teve como intenção, proporcionar aos educadores(as) entendimento e busca pela compreensão metodológica abarcados nesta proposta.

Quanto à natureza da pesquisa, classifica-se como aplicada, pois, por sua vez possibilita “[...] gerar conhecimentos para a aplicação prática dirigida à solução de problemas específicos” (Prodanov; Freitas, 2013, p. 51). Appolinário (2011, p. 146), acrescenta ainda que a pesquisa aplicada é empregada para “resolver problemas ou necessidades concretas e imediatas”.

Este estudo configura-se por meio de pesquisa descritiva, que segundo Bervian (2002), “A pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos e fenômenos (variáveis) sem manipulá-los” (Bervian, 2002, p. 66).

Neste contexto tão relevante, o universo pesquisado, no qual foi desenvolvido este estudo foi a Escola Municipal

Lourdes Maria de Lima, localizada na cidade de Jauru-MT. Segundo a estimativa de dados fornecidos pelo site do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2020)¹, a cidade consta com uma população de 8.582 habitantes.

A cidade de Jauru-MT é marcada pela sua origem histórica, que de acordo com o Plano Municipal de Educação (2015)², a cidade “Jauru tem dependência genealógica, ou seja, foi originada do município de Cáceres. Tem seu nome originado na cultura indígena, que significa “Peixe Grande” (Plano Municipal De Educação, 2015, p. 18).

Jauru-MT, consta com duas redes de ensino, sendo a rede municipal e a estadual. Neste viés, foi escolhido como *locus* da pesquisa, escola municipal já mencionada, utilizando como critério de escolha a de ser a única escola urbana que atende crianças do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I.

Com a finalidade de desenvolver esta pesquisa e alcançar o objetivo proposto desta investigação, foram convidadas 06 (seis) colaboradoras a participarem deste estudo sendo: 02 (duas) colaboradoras que ministram aulas nos Primeiros Anos, 02 (duas) colaboradoras atuantes nos Segundos Anos e 02 (duas) colaboradoras dos Terceiros Anos.

O procedimento técnico utilizado para aquisição dos dados pesquisados se deu através da aplicação do questionário *on-line* formulado por meio do *Google Forms* e encaminhado para as colaboradoras via e-mail de forma individual. Diante do cenário pandêmico da Covid-19, o qual amedronta e se faz necessário o distanciamento social, esse tipo de procedimento técnico utilizado foi determinante para a coleta de dados. Todas as questões propostas no questionário nortearam de forma imprescindível os caminhos para a condução da pesquisa apresentada.

Nesta vertente, as interrogantes científicas abordaram: (I) perfil das colaboradoras, (II) opiniões sobre as contribuições do lúdico, (III) dificuldades e desafios para trabalhar o lúdico como via metodológica de ensino, (IV) influências trazidas pelo lúdico no processo de construção do conhecimento, (V) os professores têm apoio da equipe gestora quando inserem a ludicidade como via metodológica de ensino.

Por meio de esclarecimentos às colaboradoras, foram informados todos os aspectos e percurso percorrido, abordando a finalidade da pesquisa, sua natureza, métodos e procedimentos, respeitando os olhares e ponto de vista de cada colaboradora. Importa enfatizar que o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) é um documento de extrema relevância que foi devidamente preenchido e assinado pelos incluídos do referido estudo prevendo a ética e o sigilo individual.

Em relação à análise dos dados coletados, visamos delinear o estudo empregando a técnica de análise de conteúdo, que segundo (Bardin, 2016, p. 15), “[...] é um conjunto de instrumentos de cunho metodológico em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a discursos extremamente diversificados”.

Assim, perante o uso da técnica aqui abordada foi possível analisar os dados coletados interpretando-os, para que nesta vertente, pudéssemos obter resultados do que foi proposto enquanto investigação científica.

3. Análise dos Resultados: Apresentação e Discussão dos Dados Coletados

Neste tópico apresentaremos os resultados dos dados coletados e produzidos, obtidos através da aplicação do instrumento questionário as seis (06) colaboradoras da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima na cidade de Jauru-MT, no decorrer do segundo semestre do ano letivo de 2020.

A princípio, os primeiros questionamentos realizados versaram sobre a caracterização em relação ao perfil das colaboradoras, ao qual incluiu informar o sexo, idade e formação acadêmica. Tivemos como resultados da primeira indagação, um total de 100% dos participantes desde estudo são do sexo feminino, todas atuantes como professoras no *locus* da pesquisa. Neste contexto, importa salientar que quando questionado sobre a faixa etária, os dados deste estudo, apontaram que a maior parte, cerca de 66,7% das colaboradoras possui idade correspondente entre 40 e 49 anos, 16,7% de 30 a 39 anos e 16,7%, ou

¹ <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/mt/jauru.html>

² Plano Municipal de Educação 2015/2025, Lei N° 644/2015 Site - www.jauru.mt.gov.br.

seja, 01 (uma) professora possui 50 anos. Ao serem indagadas sobre a formação acadêmica, 100% são pós-graduadas, ou seja, especialistas na área de atuação.

De acordo com informações do site do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira³ (INEP, 2020), em termos de Brasil, 85,3% dos professores que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental possuem nível superior completo, sendo, 81,8%, em nível de licenciatura. Assim, os resultados deste estudo nos mostram um importante dado, ou seja, todas as colaboradoras buscaram aprimorar conhecimentos ao longo do percurso profissional trilhado.

Prosseguindo com a investigação proposta, indagamos as colaboradoras ao perguntarmos: “Em sua opinião, quais contribuições o lúdico traz como via metodológica na qualidade da educação”? Como apontado nos resultados apresentados, 66,7% das participantes deste estudo, reconhecem ser muitas, ou seja, bastante as contribuições do lúdico no processo de ensinar e aprender, podendo ser visto como uma via metodológica de ensino que propaga através do prazer uma forma encantadora de aprendizagem.

Outros 33,3% acreditam serem diversas, isto é, muitas as contribuições do lúdico no processo ensino aprendizagem da criança. Neste contexto tão significativo, o lúdico é tido como contribuinte para a qualidade da educação diante dos olhares das professoras colaboradoras.

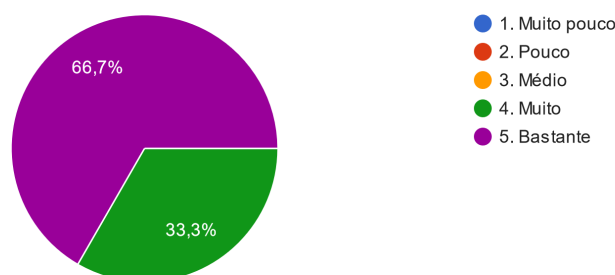
Podemos desta maneira, através das respostas obtidas, chegar à compreensão de que as atividades lúdicas devem ser inseridas como prática docente, que possibilita ampliar o universo de aprendizagem. Assim, coadunando com os pensamentos de (Luckesi, 2000, p. 20) o autor enfatiza que “uma educação lúdica tem na sua base uma compreensão de que o ser humano é um ser em movimento permanentemente construtivo de si mesmo”.

Desta forma, como apontado por renomados pensadores, o lúdico é visto como contribuinte do processo de desenvolvimento da criança. Além dos apontamentos dos teóricos acerca da importância do lúdico, documentos formulados que orientam a educação, também mostram o lúdico como ferramenta para uma aprendizagem e desenvolvimento humano.

Sobre essa ótica, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), reconhece 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, p. 37). Por ser assim, para que o desenvolvimento da criança de fato seja concretizado, é necessário articular meios para explorar o lúdico como uma via de ensino, através do fazer pedagógico de maneira que a criança participe e se inteire como construtora da sua própria autonomia.

Portanto, no decorrer do que foi analisado, as colaboradoras demonstraram serem conhecedoras das contribuições que o lúdico oferece enquanto prática docente, devendo tais práticas, ao serem aplicadas possuir objetivos definidos e planejados para que assim de fato a aprendizagem seja efetiva.

Figura 1. Contribuições do lúdico como via metodológica na qualidade da educação.



Fonte: Autores (2021).

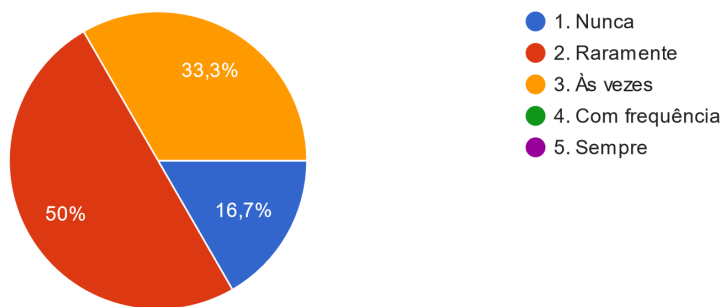
³https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2020.pdf

Nesse viés, enfatizamos outro questionamento importante, o qual consideramos pertinente para dar prosseguimento com a pesquisa proposta. Com base nas informações obtidas pelas colaboradoras, 50%, isto é 03 (três) das participantes afirmaram que raramente apresentam dificuldades em trabalhar a ludicidade como prática docente, não encontrando assim desafios que as impedem de utilizar esse método como proposta didática. Duas professoras, ou seja, 33,3% das participantes relataram que às vezes encontram dificuldades e 01 (uma) professora, 16,7% apontou que nunca teve dificuldades para trabalhar o lúdico como proposta metodológica.

Perante os resultados deste questionamento, tornou-se possível perceber que mesmo a maioria das colaboradoras apontando que em alguma ocasião apresentaram dificuldades de inserir o lúdico no contexto das suas práxis docentes, ainda assim ele é utilizado como proposta de ensino que enaltece a aprendizagem da criança.

Nesta perspectiva, (Pozas, 2015, p. 39) afirma que “O brincar é uma atividade cotidiana da criança, na qual ela expressa a forma como pensa, ordena e constrói a realidade. Brincar é experimentar o novo [...]”. Por assim ser, sabendo-se da relevância das práticas lúdicas no contexto das práxis pedagógicas, aos docentes cabe o papel de preparar tais práxis baseando-se no que a criança necessita, garantindo desta forma, que ela construa através dos estímulos criados por meio do lúdico, autonomia que a possibilite de ver soluções para possíveis dificuldades encontradas no contexto educacional para além dele.

Figura 2. “Você professor(a), possuiu dificuldades encontrando desafios para trabalhar utilizando atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem de suas crianças?”



Fonte: Autores (2021).

Buscando ampliar discussões em torno da temática proposta deste estudo tão pertinente, verificamos mais uma resposta, ao qual foi abordado que 05 (cinco) professoras, ou seja, 83,3% das participantes enfatizaram que as influências trazidas pelo lúdico na construção do conhecimento da criança é muito boa e 01 (uma) que corresponde a 16,7% afirmou ser boa. Perante as respostas obtidas, percebemos que o lúdico neste cenário é contextualizado de forma a propiciar e influenciar na aprendizagem.

Assim, o brincar, quando inserido no contexto escolar, promove por meio das brincadeiras, conhecimento de si mesmo e dos outros que os cercam, adquirindo representatividade de regras e valores.

Como apontado por (Brougère, 2010, p. 61) a criança quando brinca “vê sua brincadeira se recheia de novos conteúdos, de novas representações que ela vai manipular, transformar ou respeitar, apropriar-se do seu modo”.

Neste sentido, é extremamente considerável utilizar o brincar como metodologia de ensino, o qual possibilita à criança a se relacionar, a ser mais afável e a acreditar no seu próprio potencial de desenvolvimento de forma autêntica. Nesta vertente, Mattos (2013), considera que “com as atividades lúdicas é possível estimular o pensamento das crianças (2013, p. 137)”.

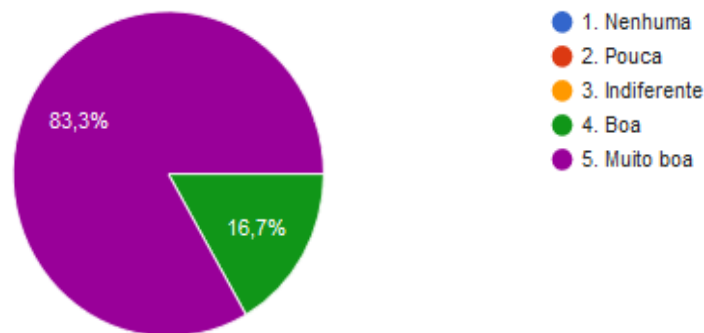
Coadunando com os saberes de (Maluf, 2003, p. 20) a autora enfatiza que “[...] é importante a criança brincar, pois ela virá a se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo

que o cerca”. Moyles (2002) acrescenta ainda que:

[...] brincar é um processo no caminho para a aprendizagem, mas um processo vital e influenciável, e é na implementação do currículo que o brincar [...] mantém a sua posição, pois é no desenvolvimento e muitos aspectos inatingíveis que o brincar se sobressai (Moyles, 2002, p. 106).

Por fim, diante da expressividade das colaboradoras com este estudo, percebemos o entendimento delas em relação às contribuições e influências do lúdico no processo ensino aprendizagem da criança. Constatamos ainda que, as participantes empregam o lúdico como uma via metodológica que fomenta e adquire conhecimento de maneira prazerosa, concedendo entusiasmo por meio do imaginário e da criatividade.

Figura 3. “Em sua opinião, quais são as influências trazidas pelo lúdico no processo de construção do conhecimento da criança”?



Fonte: Autores (2021).

A partir do que nos foi revelado, outra indagação foi proposta, a qual careceu de respostas para dar continuidade ao estudo. Observando as respostas alcançadas, verificamos que, 83,3% das participantes, ou seja, 05 (cinco) colaboradoras apontaram que sempre tiveram apoio da equipe gestora na inclusão do lúdico no contexto da sala de aula e 16,7% 01 (uma) respondeu que com frequência tem apoio.

Diante dessa interrogante, ressaltamos que é fundamental a equipe gestora apoiar os professores, observando e contribuindo com o planejamento diário, para que assim, com total apoio, a construção do conhecimento da criança seja verdadeiramente o propósito do contexto escolar.

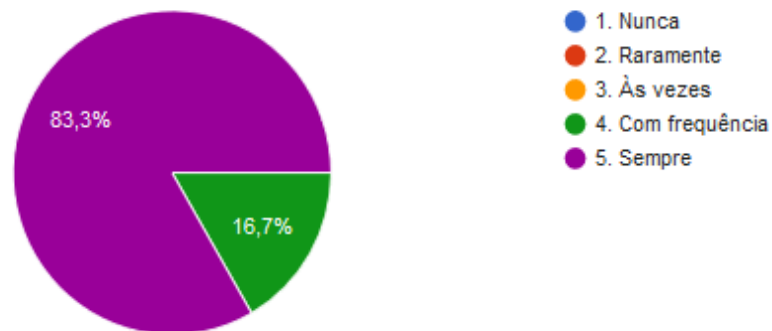
Sabendo-se que a construção do conhecimento da criança se dá através de estratégias metodológicas de ensino, todos os envolvidos no contexto escolar devem fazer parte deste processo, principalmente a equipe gestora, a qual deve caminhar ao lado dos docentes, dando auxílio quando estes necessitarem, para que desta forma, de fato a aprendizagem da criança seja construída e consolidada. Nesta lógica, Brock (2011) acresce que:

Os educadores necessitam de uma base de conhecimento e compreensão das teorias psicológicas, socioculturais e ecológicas e a relevância dessas teorias para ir ao encontro das necessidades das crianças, assim como do conhecimento de como os educadores ensinam e de como as crianças aprendem (Brock, 2011, p. 47).

A equipe gestora possui uma função muito importante no contexto educativo, sobretudo somando junto aos professores, abordando como requisito central a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Deste modo, a equipe gestora deve propor por meio de formação continuada ações didáticas que nos levam à reflexão do que a criança necessita para aprender, alicerçando o planejamento docente e norteando por meio dessas ações o currículo escolar.

Neste propósito tão relevante, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) concedem "a intenção de provocar debates a respeito da função da escola e reflexões sobre o que, quando, como e para que ensinar e aprender, que envolvam não apenas as escolas, mas pais, governo e sociedade" (Brasil, 1998, p. 9).

Figura 4. Os professores têm apoio da equipe gestora para inserir a ludicidade como uma via metodológica de aprendizagem?



Fonte: Autores (2021).

Portanto, por toda a análise realizada diante da averiguação dos dados coletados, percebemos que as colaboradoras possuem conhecimento sobre a importância das práticas docentes enfatizando o lúdico como metodologia de ensino, que a equipe gestora apoia a inserção das atividades lúdicas no contexto escolar como contribuinte do processo ensino aprendizagem em que a criança está inserida.

3.1 O lúdico enquanto prática docente, possibilidades de ensino aprendizagem, uma discussão pertinente

Por toda a discussão em torno dessa proposta de estudo, o lúdico deve ser notado como uma prática docente que visa possibilitar o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem da criança. O fazer pedagógico a todo tempo necessita ser repensado para que dessa forma, ultrapasse os desafios e assegure a aprendizagem do educando, preparando-o para atuar criticamente no mundo em que está inserido.

Neste propósito tão considerável, e por toda a análise de dados realizados, (Maluf, 2003, p. 29) enfatiza que “O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende. Sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender”.

Desta maneira, compreende-se que as práticas docentes enfatizando o lúdico, devem realizar transformações e mudanças curriculares, buscando atender o que o educando necessita para consolidar a aprendizagem, pois, por meio dos momentos vivenciados através das atividades lúdicas, há a interação e troca de experiências entre professores e alunos, as quais fortalecem o processo de ensino. Freire (1996) argumenta ainda que: “[...] quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (Freire, 1996, p. 23).

Assim, por meio de atividades lúdicas, planejadas com objetivos fundamentados, o professor deve propor estratégias metodológicas, transformando a aprendizagem em ensino prazeroso e encantador que vai além dos muros da escola.

Neste sentido tão relevante, a aprendizagem por meio do brincar concede caminhos para formação integral da criança, acrescentando valores éticos extremamente importantes, bem como o desenvolvimento das competências e habilidades. Nesta perspectiva, Maluf (2003) acresce:

A criança, através das brincadeiras, assimila valores, assume comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar

e receber ordens, e esperar a sua vez de brincar, a emprestar e tomar emprestado, a compartilhar momentos bons e ruins, enfim, seu raciocínio é desenvolvido de forma prazerosa (Maluf, 2003, p. 94).

Desta forma, reconhecer a importância do lúdico como prática pedagógica no processo de desenvolvimento e da totalidade da criança, é fundamental, pois diante do brincar cria-se possibilidades de usufruir da imaginação, da criatividade aguçando a curiosidade e a afetividade.

Como apontado por Kishimoto (1996) o brincar por meio dos jogos e das mais variadas brincadeiras com objetivos determinados, é conceituado como um instrumento pedagógico de extrema significância que contribui criando possibilidades educacionais, favorecendo além do desenvolvimento corporal, o mental e cognitivo.

Kishimoto (2006) reitera ainda que “Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa” (Kishimoto, 2006, p. 36). Por ser assim, ao professor cabe o papel empoderado de mediar conhecimento através das ações lúdicas, cuja intencionalidade é de construção da aprendizagem da criança, aprimorando cada vez mais a imaginação e a autonomia.

Quando propostas pedagógicas são apresentadas às crianças, por meio do lúdico, elas são estimuladas e convidadas a explorar movimentos, corpo e mente passando a ser protagonistas da sua própria identidade, aprendendo saberes de forma autêntica e satisfatória.

Assim, podemos compreender que o ato de brincar, na perspectiva de teóricos conceituados como Vygotsky (1984), o brincar deve ser visto como ferramenta importante que visa contribuir de forma significativa para o desenvolvimento humano, pois o autor supracitado presume que os jogos se constituem de regras, usam o imaginário e criam elo com a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Nesta vertente, segundo Vygotsky (1984) através da brincadeira:

[...] cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (Vygotsky, 1984, p. 97).

Quando atividades lúdicas são inseridas no contexto escolar, propiciam à criança criar e reinventar, utilizando a imaginação e a criatividade como estímulos capazes de contribuir para o processo de ensino e superação de obstáculos. Nos pressupostos de Antunes (2009) através do brincar, a criança aprende, pois, segundo o autor:

Não existe brincadeira sem aprendizagem: por tudo que se conhece hoje sobre a mente infantil, não mais se duvida que é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Jamais se brinca sem aprender (Antunes, 2009, p. 31).

Refletindo sobre o ato de brincar no contexto educacional, este deve ser proposto como uma metodologia de ensino, utilizada para desenvolver capacidades e aptidões, estimulando o raciocínio e possibilitando aprendizagem de forma a atender às necessidades da criança.

[...] brincando, a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem estresse ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento – porque brincando a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver respeitando os direitos dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo e, também porque brincando, prepara-se para o futuro, experimentando o mundo ao seu redor dentro dos limites que a sua condição atual permite. (Cunha, 2001, p. 13).

Por ser assim, Santos (2001, p. 15) considera que: “A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado na concepção de educação para além da instrução”.

Portanto, considerando as práticas docentes como mediadoras da aprendizagem, devem estar consolidadas àquilo que a criança necessita para o êxito do processo de desenvolvimento, aspirando-se assim no lúdico como uma via metodológica que capacita e instiga a criança a usufruir do imaginário e da engenhosidade, fomentando o processo de ensino.

Coadunando com os pensamentos de Luckesi (2000) “[...] o que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena” (2000, p. 2). Acrescentamos, assim, a importância de o professor propor atividades lúdicas no processo de ensino da criança, uma vez que o lúdico é uma ferramenta que corrobora de maneira encantadora com o processo de aprendizagem.

4. Considerações Finais

O referido estudo objetivou compreender a importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico como via metodológica de ensino que contribui para a aprendizagem da criança, enfatizando tais práticas no contexto escolar Municipal Lourdes Maria de Lima, localizada na cidade de Jauru-MT.

Os dados coletados e analisados deste estudo contribuíram para o entendimento de como o lúdico é reconhecido e proposto pelos professores no processo de construção da aprendizagem da criança. Assim, foram apresentados vários aspectos importantes que estão intrinsecamente relacionados às práticas de ensino que norteiam uma educação de qualidade.

Desta forma, os dados nos revelam que todas as colaboradoras têm conhecimento da importância de se propor práticas docentes, as qual devem enfatizar a ludicidade como uma via metodológica que abre caminhos para a construção da aprendizagem de maneira significativa.

De acordo com os pressupostos teóricos que elucidaram este estudo, as práticas educacionais devem a todo o momento promover o desenvolvimento da criança, possibilitando desenvolver habilidades e competências que contemplem aprendizagem de maneira efetiva e comprometida por parte de todos os envolvidos no contexto escolar.

Pretende-se assim, com este estudo incitar todos os profissionais da educação a desempenhar um trabalho ao qual o lúdico seja proporcionado como uma via metodológica de ensino, propiciando as crianças motivações para aprender. Como sugestão de trabalho indicamos que aos professores, sejam proporcionado formação continuada visando trabalhar a ludicidade como ponto estratégico para a melhoria da qualidade do ensino no contexto escolar, abordando assim, através do lúdico aspectos importantes que contribuirão para o desenvolvimento da autonomia, afetividade, comunicação, criatividade e aprendizagem.

Por fim, compreendemos que as práticas docentes devem estar ancoradas aos conhecimentos teóricos e aos documentos que norteiam a educação para que assim, possam ter subsídios para colocar em prática todo conhecimento adquirido, pois quando são propostas aprendizagens por meio de práticas pedagógicas com objetivos definidos enfatizando o lúdico, propicia-se assim uma transformação na criança e conseqüentemente, maior proximidade com o processo de aprendizagem e desenvolvimento.

Agradecimentos

Agradecemos a Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, que prontamente se dispôs a nos receber como pesquisadoras. Agradecemos também, as Colaboradoras que aceitaram participar deste estudo contribuindo brilhantemente através de seus apontamentos, de forma a atender o propósito desta pesquisa.

Referências

- Antunes, C. (2009). *Educação Infantil: prioridade imprescindível*. (6a ed.), Vozes.
- Appolinário, F. (2011). *Dicionário de Metodologia Científica*. (2a ed.), Atlas.
- Bardin, L. (2016). *Análise de conteúdo*. Tradução Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. Edições 70.
- Brasil. (1998). Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Conhecimento de Mundo*: MEC/SEF. http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rncEI_vol1.pdf
- Brasil. (1998). Ministério da Educação e do Desporto. *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)*. Brasília: MEC. <http://portal.mec.gov.br/pnaes/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12657-parametros-curriculares-nacionais>
- Brasil. (2017). Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular- 3ª versão*. MEC, SEB.
- Brougère, G. (2010). *Brinquedo e cultura*. (8a ed.), Cortez.
- Brock, A. (2011). *Brincar: aprendizagem para a vida!* Avril Brock... [et al.]; tradução: Fabiana Kanan; revisão técnica: Maria Carmem Silveira Barbosa. Penso.
- Cervo, A. L. & Bervian, P. A. (2002). *Metodologia científica*. (5a ed.), Prentice Hall.
- Cunha, N. H. S. (2001). *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. Vetor.
- Freire, P. (1996). *Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa*.
- Ibge/Gov. (2020). *Cidades e Estados*: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/mt/jauru.html>.
- Inep. (2020). *Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Estatística e Indicadores*: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2020.pdf.
- Jauru. (2015). *Prefeitura Municipal. Plano Municipal de Educação 2015/2025*. Secretaria Municipal de Educação. <https://www.jauru.mt.gov.br/component/search/?searchword=Plano%20de%20Educa%C3%A7%C3%A3o&searchphrase=all&Itemid=832>
- Kishimoto, T. M. (1996). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. (7a ed.), Cortez.
- Kishimoto, T. M. (2006). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez.
- Luckesi, C. C. (2000). *O que é mesmo o ato de avaliar a aprendizagem*. Revista Pátio, 3(12).
- Maluf, Â. C. M. (2003). *Brincar: prazer e aprendizado*. Vozes.
- Matos, M. M. (2013). *O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil*. Cairu em Revista, 2(2), 133-142.
- Minayo, M. C.S. (2002). (Org.) et al. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*/ Suely Ferreira Deslandes, Otavio Cruz Neto, Romeu Gomes, Maria Cecília DE Souza Minayo (organizadora). (21a ed.), Vozes.
- Moyles, J. R. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*/ Janet R. Moyles; trad. Maria Adriana Veronese. Artmed Editora.
- Pozas, D. (2015). *Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil*. Senac.
- Prodanov, C. C. & Freitas, E. C. de. (2013). *Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*/ Cleber Cristiano Prodanov, Ermani César de Freitas. (2a ed.), Feevale.
- Santos, S. M. P. dos. (2001). (org). *A ludicidade como ciência*. Vozes.
- Tardif, M. (2003). *O Trabalho Docente, a Pedagogia e o Ensino*. Vozes.
- Vygotsky, L. S. (1984). *Formação social da mente*. Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (1998). *A formação social da mente*. Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (2001). *Construção do pensamento e linguagem*. Martins Fontes.
- Yin, R. K. (2015). *Estudo de caso: planejamento e métodos*/ Robert K. Yin; tradução: Cristhian Matheus Herrera. (5a ed.), Bookman.