



REBENA

Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem

ISSN 2764-1368

Volume 11, 2025, p. 145 - 156

<https://rebena.emnuvens.com.br/revista/index>

A utilização da recreação lúdica no processo de ensino e aprendizagem

The use of playful recreation in the teaching and learning process

Alex Assunção Souza Santos¹

DOI: 10.5281/zenodo.15483590

Submetido: 14/03/2025 Aprovado: 15/05/2025 Publicação: 20/05/2025

RESUMO

Este trabalho apresenta a recreação lúdica no processo de ensino e aprendizagem como instrumento facilitador da aprendizagem, traçando uma análise baseada em autores que se preocupam em trazer ao cotidiano escolar, sugestões que se convertam em práticas educacionais positivas, em benefício de todos os envolvidos no fazer pedagógico. Objetiva analisar a importância da implementação de recursos lúdicos no ambiente escolar como meio dinamizador do processo ensino aprendizagem. Para tal, utilizou-se da pesquisa teórica, onde o aspecto teórico foi abstraído através de pesquisas bibliográficas, nas quais foram realizadas leituras sistemáticas em literaturas referentes à temática do trabalho, para construção de uma base teórica, para fundamentar as análises e argumentações mais relevantes a respeito da utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Estabeleceu-se a partir daí o princípio geral de que a forma lúdica do indivíduo decorre da própria cultura e do meio em que está inserido, incentivando-o, inclusive, a sentir prazer quando confrontado com formas "imaginárias" de aprender. Diante dos resultados obtidos, verificou-se quão relevante é a presença das atividades lúdicas recreativas em sala de aula principalmente nas séries iniciais, não pelo fato de estas restabelecerem as energias consumidas em outras atividades, ou ainda como mera recreação, mas fundamentalmente por serem formas privilegiadas de socialização de saberes, pois os alunos enriquecem-se por terem a oportunidade de aprender uns com os outros, facilitando, assim, o desenvolvimento da aprendizagem, de habilidades, de competências e de valores necessários à formação cidadã.

Palavras-chave: Aprendizagem, Educação, ensino e Lúdico.

ABSTRACT

The playfulness is an important tool in the teaching and learning process? This paper presents the play in the teaching and learning process as a facilitator of learning, drawing a analysis based on authors who care about bringing the school routine, suggestions them become positive educational practices, for the benefit of everyone involved in pedagogical . It aims to analyze the importance of the implementation of recreational resources in the school environment, as a means of energizing the learning process. To this end, we used the theoretical research, where theoretical aspect was abstracted through literature searches, in which systematic readings were performed in literature concerning the subject of the work to build a theoretical basis to support the analysis and relevant arguments regarding the use of the ludic in the teaching and learning process. Settled thereafter, the general principle that the playful way the individual from the culture itself and the environment in which it is inserted, encouraging him even to feel pleasure when confronted with "imaginary" forms of learning. Based on these results, it was found how relevant is the presence of recreational activities in the classroom, not because they restore the energy consumed in other activities, or as mere recreation, but mainly because they are privileged forms of socializing knowledge because the students are enriched by having the opportunity to learn from each other, thus facilitating the development of learning skills, competencies and values necessary for civic education.

Keywords: Learning, Education, Education and Recreation.

¹ Teólogo, e especialista em **Gestão Escolar** pela Universidade Federal do Amapá. alexassvy1001@gmail.com

1. Introdução

A construção deste trabalho teve como elemento norteador pesquisas bibliográficas. Nele, serão apresentadas algumas abordagens referentes à importância da atuação do professor no processo de ensino-aprendizagem, analisando o ensino a partir de atividades recreativas lúdicas.

A compreensão de que jogos, brinquedos, brincadeiras, histórias e dramatizações possuem um grande potencial para se tornarem ricos materiais pedagógicos — capazes de facilitar a prática do ensino e contribuir para a formação e o desenvolvimento de diversas habilidades e atitudes humanas — motivou a escolha por um trabalho de pesquisa sobre essa temática.

Estimular o educando a desenvolver suas potencialidades por meio da implementação de uma metodologia que tenha na recreação lúdica sua base de sustentação e sentido contribuirá significativamente para que os resultados da atividade pedagógica promovam o progresso de todos os envolvidos no processo educativo. Assim, é importante afirmar que uma pesquisa de conclusão de curso que recoloca no centro da discussão educacional a necessidade da recreação lúdica no desenvolvimento da aprendizagem escolar revela-se uma escolha acertada, tanto em termos de ideia quanto de objeto de estudo.

Dessa forma, o principal objetivo deste trabalho é analisar a importância de se trabalhar com atividades lúdicas no ambiente da sala de aula, especialmente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa busca investigar o nível de influência das atividades recreativas lúdicas na aprendizagem dos alunos. Para atingir esse objetivo, é necessário caracterizar alguns recursos lúdicos que ofereçam uma contribuição significativa para a aprendizagem cognitiva dos estudantes.

2. O lúdico no contexto de Jean Piaget

Etimologicamente o termo lúdico, segundo De Oliveira Leite (2005), é derivado de ludus que no latim está associada à ideia de prazer, jogar, divertimento, recreação, teatro, competição.

Sabe-se que as atividades lúdicas são milenares, mas durante muito tempo prevaleceu o fim específico da descontração e/ou recreação. Com o objetivo pedagógico, essas atividades passaram a inserir o contexto escolar no Brasil, sob a influência de alguns teóricos, psicólogos e educadores, no final do século XIX, especialmente a partir da psicologia infantil. Brougère afirma que “foi preciso depois de Rousseau, que houvesse uma mudança profunda na imagem de crianças e de natureza, para que se pudesse associar uma visão positiva às suas atividades espontâneas” (2006, p. 90).

Apesar de outras teorias fazerem menção ao jogo ou ao ato de jogar como atividades importantes à infância, na medida em que contribuem do desenvolvimento humano, Piaget, pode ser apontado como um dos teóricos que apresentou considerável abordagem, na medida em que relaciona a brincadeira com a gênese da inteligência e com o desenvolvimento cognitivo, afetivo, e sócio emocional. A partir daí uma nova visão de lúdico recreativo na educação é utilizado jogos, brinquedos e, brincadeiras, que reconhece o valor dessas atividades no desenvolvimento quanto na aprendizagem em que o lúdico recreativo assume um novo sentido.

Jean Piaget (1896–1980) foi um biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço que revolucionou o entendimento sobre o desenvolvimento do pensamento humano. Sua abordagem interdisciplinar levou à criação da Epistemologia Genética, uma teoria que investiga como o conhecimento se origina e evolui a partir da interação entre o sujeito e o meio ambiente. Piaget propôs que o conhecimento não é inato nem transmitido passivamente, mas construído ativamente pelo indivíduo por meio de suas experiências e interações com o mundo.

Embora não tenha sido educador formal, Piaget teve um impacto profundo na educação ao introduzir a ideia de que a aprendizagem é um processo ativo e construtivo. Ele argumentou que a educação deve proporcionar experiências que estimulem a curiosidade e o pensamento crítico, permitindo que os alunos construam seu próprio conhecimento. Essa perspectiva deu origem ao construtivismo na educação, que enfatiza o papel ativo do aluno e a importância da interação com o ambiente de aprendizagem.

A teoria psicogenética de Piaget, que descreve os estágios do desenvolvimento cognitivo, também influenciou práticas pedagógicas que valorizam a autonomia do aluno e a aprendizagem significativa. Essas abordagens buscam criar ambientes de aprendizagem que desafiem os alunos, promovendo o desenvolvimento de suas capacidades cognitivas e preparando-os para enfrentar problemas complexos de forma criativa e crítica.

Piaget aborda que a inteligência humana é construída e desenvolvida, através das interações, e das ações do ser humano sobre o meio em que vive. É a partir dessa compreensão que Piaget desenvolveu uma linha de abordagem relacionada ao jogo e sua importância no desenvolvimento integral e na aprendizagem, por acreditar que ele é essencial na vida da criança.

Sobre isso Kishimoto destaca:

Para Piaget (1971), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza, mas da função que a criança lhe atribuiu. É o que Piaget chama de jogo simbólico, o qual se apresenta inicialmente solitário, evoluindo para o estágio de jogo sócio dramático, isto é, para a representação de papéis, como brincar de médico, de casinha, etc. (KISHIMOTO, 2002, p.59)

Observa-se que para Piaget, através do jogo, a criança tem a possibilidade de adaptar-se, assimilar e transformar a realidade e os fatos de acordo com suas possibilidades mentais e esquemas de conhecimento, visto que a realidade é representada por ela de forma lúdica, e, essa é uma condição essencial no desenvolvimento infantil em todos os aspectos. Apresenta-se com características específicas de acordo com a faixa etária da criança. E por ser essenciais ao desenvolvimento infantil, toma-se indispensável à prática pedagógica.

3. Teóricos que Contribuíram com a Introdução do Lúdico recreativo no processo de ensino e aprendizagem:

Atividade lúdica recreativa é toda e qualquer atividade empregada num contexto infantil que remete a ideia de entretenimento, prazer, descontração e recreação, como: teatro dança, musica, histórias, jogos, brincadeiras, etc. Mas esses aspectos quando valorizados em educação, fazem emergir a concepção de educação lúdica.

A Educação Lúdica visa estudar e valorizar um novo processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral do ser humano por meio do uso de brinquedos, jogos e materiais didáticos coligados que sirvam de suporte para o sujeito da aprendizagem aprender de forma mais descontraída, efetiva, eficiente e eficaz. (DE OLIVEIRA LEITE , 2005, p.2)

No Brasil, a utilização de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, com objetivo pedagógico, passou a inserir o contexto escolar a partir da década de 70, sobre a influência de alguns teóricos, com a intenção de divulgar o lúdico como uma prática de desenvolvimento do pensamento e da capacidade de aprender.

Abreu (2008, p.1), aborda a nova visão do lúdico no contexto escolar: “Nesta perspectiva o lúdico é visto como uma atividade recreativa, com dimensão educativa transversal, como um espaço de discussão e de elaboração de um pensamento autônomo, crítico e criativo”.

Conforme mencionado anteriormente, a divulgação da concepção que aponta a importância da ludicidade foi fundamentada por alguns teóricos dos quais apresentaremos Matthew Lipman como um dos pioneiros deste movimento. Lipman é um filósofo americano da nossa época, que começou seu trabalho em 1969. Ele aproveitou o lúdico e implantou um programa o qual denominou “Filosofia para crianças”, no qual o seu foco principal são as histórias filosóficas. Essas histórias são destinadas para todas as idades.

O referido teórico utilizou-se das histórias filosóficas com a intenção de propiciar na sala de aula, debates de questões filosóficas, através de histórias do próprio cotidiano do aluno, visto

que é no nosso dia-a-dia que nos deparamos com os grandes temas da filosofia. “A sala de aula é um momento fundamental para criarmos um ambiente de convívio para aquele que vai ensinar e para aquele que vai aprender (PONTES, 2018, p.16).

Para as crianças, pensar de uma forma autônoma, mas não individual. Bem pelo contrário, as aulas de filosofia para crianças são um exemplo de diálogo partilhado, ou seja, de uma reflexão feita em grupo, a que Lipman chamou de “comunidade de investigação” ou de “questionamento” (ABREU, 2008, p.1).

Diante dessa abordagem, percebe-se que a concepção de Lipman está fundamentada nas teorias, sócio construtivistas, uma vez que, as histórias filosóficas induzem as crianças a um diálogo coletivo e são apresentadas através de situações práticas do convívio social. Além disso, os temas que essas histórias abordam são temas que despertam a criança para a reflexão, oportunizando assim, a linguagem oral como instrumento de comunicação, de ação e principalmente de reflexão através do lúdico.

Isso nos leva a acreditar que neste caso o papel do professor de educação física é criar situações de comunicação entre os alunos com um propósito educativo e de acordo com a situação e a idade dos alunos, ele intervirá pouco, muito pouco ou quase nada; o que importa é colocar os alunos como sujeitos de sua própria reflexão. Assim, promover a reflexão é um ato educativo. O professor sempre transmite algo, mesmo que seja por meio da escolha de uma pergunta, tema ou situação.

As fábulas, por meio do lúdico e do diálogo, oferecem oportunidades significativas para a aprendizagem. Elas permitem que a criança expresse suas opiniões, compartilhe sentimentos, ouça os outros e refine seu pensamento inicial. Esse processo é facilitado pela comunicação aberta, essencial na "prática social", como destaca Paulo Freire.

É importante ressaltar que a valorização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem foi significativamente influenciada pela concepção filosófica de Matthew Lipman. Ele contribuiu de forma decisiva para a compreensão de que o lúdico é fundamental, especialmente em momentos de debate de questões filosóficas na sala de aula, utilizando histórias filosóficas. Lipman acreditava que o lúdico faz parte do mundo infantil e não se limita à recreação; é também um meio de aprendizagem.

4. A Importância do lúdico na infância

O lúdico utiliza-se da prática do diálogo para o desenvolvimento do raciocínio, do desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, tanto das crianças como também dos jovens, visando

à dimensão crítica, criativa e ética do pensamento dos mesmos, numa inter-relação entre o pensar, criar, falar e a agir. Para tanto, utiliza-se do lúdico como recurso para divulgar sua concepção do conhecimento adquirido. “O emprego do lúdico na educação básica é uma proposta que desperta nos alunos o interesse pelo conhecimento, fortalecendo à diversão crítica e o bem-estar do envolvido” (DOS SANTOS, 2023, p.420).

Observa-se diante dessa abordagem que a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, não está pautada apenas no o desenvolvimento do raciocínio da criança ou do jovem, mas também em formar futuros cidadãos democráticos capazes de atuar na nossa sociedade imbuída de ideologias alienantes.

Em relação ao desenvolvimento do raciocínio através do lúdico, veja o que diz Abreu:

Assegura os valores da cooperação, tolerância, respeito mútuo e autonomia nas relações de todos os envolvidos na busca de conhecimento. Aprender a pensar melhor e de forma autônoma, é aqui um conceito central, tal como é a busca do conhecimento de si mesmo (Abreu, 2008, p.1).

Esses aspectos acima citados são de suma importância à vida do ser humano, visto que, quando esta criança, na vida adulta, fizer parte de uma equipe profissional ou mesmo na sua vida familiar, precisará demonstrar atitudes decorrentes destes valores, para conviver melhor em sociedade.

Além do mais, sabe-se que a meta da educação é a formação de indivíduos autônomos. É nesse sentido que as atividades lúdicas recreativas contribuirão no processo de ensino e aprendizagem, e será um ponto positivo para a educação das crianças, uma vez que ela proporciona desenvolver essa atitude tão importante na nossa vida, através do pensar, do agir e construir.

Contudo se faz necessário enfatizar que frequentemente acontece que os adultos, sem perceber, tomar decisões pelas crianças. Às vezes, são coisas simples de resolver, como o que vestir ou o que comer. Estas atitudes fazem com que a criança não exercite a sua autonomia, não adquirindo experiências para quando chegar o momento em que eles necessitarão agir por conta própria.

Se a prática da vida for usada de forma lúdica e planejada por um educador competente, ele estará exercitando a autonomia de cada criança, visto que deverá analisar situações, fazer escolhas e tomar decisões. Além disso, o professor terá a oportunidade de observar como cada criança se porta, podendo dar atenção particular a cada caso.

Percebe-se diante dessa abordagem que a educação é concebida não apenas como aquisição de informações, mas como requisito para o desenvolvimento de atividades cotidianas, para a incorporação e participação competente e criativa no mundo do trabalho e como fator

básico de conquistas de uma sociedade justa e solidária, ou seja, para o pleno exercício da cidadania, uma vez que, o seu objetivo principal é a formação global do indivíduo, em que o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, tem um papel integrador na educação.

5. O contexto filosófico da importância do lúdico

Partido da ideia de que a filosofia oferece uma importante contribuição, ao acompanhar de forma reflexiva e criticamente a práxis educativa, a respeito dos problemas que a realidade educacional apresenta, pode-se afirmar que a filosofia moderna não desenvolve esse trabalho a partir de conceitos abstratos como de homens em si, valor em si, educação em si, que seriam válidos de uma vez por todas, como se fosse possível ao filósofo indicar de antemão os caminhos a serem seguidos de acordo com modelos universais. Ao contrário, o filósofo da educação parte do conhecimento do contexto vivido, a fim de fazer a crítica dos valores decadentes, bem como a dos novos valores, indagando a respeito de que homem se quer formar naquela determinada sociedade e naquele tempo específico.

E se tratando da sociedade globalizada na qual vivemos, aonde as fronteiras vão perdendo para importância econômica, e a vida das pessoas passam a ser afetadas por decisões e fatos ocorridos no mundo todo, nesse mundo aumenta a complexidade das relações, seja entre os países, seja entre o homem e a natureza.

Diante desses fatos, mais do que nunca, precisamos do lúdico para tentar entender, através da reflexão da realidade, encontrar respostas para os questionamentos que fazem parte do nosso cotidiano. O lúdico será fator fundamental na formação de um aluno cidadão. Assim sendo, o lúdico recreativo será um grande aliado no processo de ensino e aprendizagem, que permitirá ao ser humano apropriar-se do conhecimento e compreender criticamente sua realidade e suas potencialidades de agir na transformação de um mundo com relações mais justas e solidárias.

6. O lúdico recreativo no processo educativo

O objetivo dessas abordagens é procurar refletir sobre a relação que existe entre o lúdico recreativo e o processo educativo, procurando desvendar em que o lúdico pode contribuir no ensino-aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental, uma vez que “apesar de séculos de civilização, as coisas hoje não são muito diferentes. Muitos educadores não conseguiram superar a prática formalista e mecânica, prevalece o aprender por aprender” (MARTINS, 2003, p. 10). Por essa razão, defendemos que sejam criadas, no contexto escolar, situações que envolvam

o lúdico, com o intuito de favorecer e facilitar o desenvolvimento e a aprendizagem do educando.

O professor deve ser o mediador central do processo ensino-aprendizagem, deve encontrar, nas atividades lúdicas, a oportunidade de explorar suas habilidades docentes adquiridas e aperfeiçoadas durante o período de formação. Dos Santos Silva *et al.* (2023) afirmam que atividades lúdicas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento das competências cognitivas dos alunos, proporcionando oportunidades valiosas para aprimorar suas habilidades. Dessa forma, o papel do professor na utilização do lúdico, não pode ser subestimado.

A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brincar para a vida da criança, do jovem e do adulto (SANTOS 1997, p.14).

Vale ressaltar ainda que no processo educativo o lúdico constitui-se um importante fator que beneficia tanto a ação docente em sala de aula, quanto o progresso da criança que entra em contato com formas inovadas e divertidas do aprender.

(...) o jogo ganha espaço, como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, (...) simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor e avaliador da aprendizagem (SANTOS 1997, p.37,38).

Assim, adicionar a ludicidade ao processo educativo deixa a aprendizagem mais significativa, visto que, invariavelmente, proporciona a construção do conhecimento através daquilo que o aluno sente prazer em realizar. Por isso, prazer e aprendizado fundem-se ocorrendo o aperfeiçoamento dos aspectos cognitivos e sociais do educando. Contudo, é importante enfatizar que mesmo sendo o lúdico parte inerente e necessário da realidade infantil, requer cuidadoso planejamento. O lúdico precisa ser visto na sua totalidade, como recurso predominante de aprendizagem, relevante e não como mero Passa-Tempo.

A ludicidade, com suas múltiplas facetas, permite que as crianças se engajem em atividades que promovem tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o socioemocional. Ao incorporar o lúdico no currículo escolar, os educadores criam um ambiente de aprendizado que é ao mesmo tempo envolvente e educativo, respeitando as necessidades e interesses das crianças e promovendo um aprendizado significativo (PINTO; DA COSTA SOUZA, 2024, p.436).

A ludicidade ganha espaço, a cada fase do desenvolvimento humano quando atende suas necessidades imediatas. A criança, ao brincar, desenvolve infinitas representações, oportunizando situações de aprendizagem e satisfação pessoal.

Partindo desse princípio, os educadores vêm utilizando cada vez mais o lúdico como

recurso didático. A necessidade de utilizar com habilidade esse recurso mostra-se relevante, especialmente para que o desenvolvimento de seus alunos ocorra sempre em escala crescente.

Na tentativa de melhorar o processo educativo, se faz necessário que o professor perceba o momento certo onde as atividades lúdicas devem ser encaixadas e quais os objetivos que pretende alcançar. Isso pode fazer muita diferença no trabalho docente e no rendimento do aluno, visto que a inserção do brincar no plano concreto é fundamental à formação da criança em todas as fases de sua vida.

Quando brincamos, exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente (MALUF 2003, p.21).

No entanto, para que o lúdico represente um recurso pedagógico que torna a aprendizagem um prazer e esteja imbuída da seriedade e consistência esperada, faz-se necessário que o professor assuma compromissos: primeiro, consigo mesmo; depois, com seus alunos e, por fim, com o próprio sistema de ensino. Sua atuação pedagógica pautada nesses princípios acaba por colocar na perspectiva correta a formação lúdica do aluno, possibilitando-lhe diversas formas de pensar e construir conhecimento.

Acreditar no lúdico, dessa forma, é o passo inicial para que esse panorama não se limite à ideia ou ao papel, mas consiga se materializar no plano prático. Acrescenta-se ainda que, para uma correta avaliação da importância do lúdico, o conhecimento a respeito de sua estrutura é essencial, assim como o conteúdo inserido no jogo que o indivíduo escolhe. Santos (2001, p.20) afirma que: (...), através das atividades lúdicas, a criança vai construindo seu vocabulário Lingüístico e psicomotor. São nestas e somente nestas atividades, que a criança pode ser espontânea e, conseqüentemente, criativa.

Partindo desse pressuposto, entende-se que cada vez mais urge a necessidade de se inserir a ludicidade no âmbito escolar, através de profissionais capacitados, com vistas à utilização do lúdico no processo de desenvolvimento infantil, uma vez que nos aspectos lingüísticos e psicomotores existem vantagens do envolvimento da criança em brincadeiras que vão descortinando possibilidades de aceleração do vocabulário infantil, o que resulta na liberdade de expressão, na autonomia emocional e intelectual, assim como no aprimoramento da criatividade tão importante para que a criança se socialize ao mundo que o cerca.

7. Os Parâmetros Curriculares Nacionais como Orientadores da Ação Docente

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) são documentos publicados pelo Ministério da Educação (MEC, em 1998), com o objetivo de estabelecer diretrizes curriculares

para o processo educativo nos diversos componentes do currículo, servindo de apoio à ação docente, com o intuito maior de contribuir com a melhoria na qualidade da educação. São resultados de amplas discussões iniciadas no início da década de 1990, que colocava em análise a validade das práticas escolares, como forma de estabelecer diretrizes a um trabalho didático-metodológico de qualidade.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) transcendem a função de simples orientações para o trabalho docente; eles representam um programa oficial com o objetivo de promover melhorias na qualidade da educação. Visam provocar transformações nas práticas pedagógicas tradicionais, que frequentemente se caracterizam por abordagens formais e mecânicas. Essas mudanças são necessárias para superar o modelo de "aprender por aprender", promovendo uma educação mais significativa e contextualizada.

Especificamente, os PCNs de Língua Portuguesa introduzem uma mudança significativa na política educacional ao propor a superação do ensino formalista em favor de práticas pedagógicas voltadas para a formação de cidadãos críticos e conscientes. Eles sugerem a adoção de novas posturas de ensino e aprendizagem que permitem reconfigurar as diretrizes que orientam o trabalho do professor. Em vez de apresentarem um conjunto rígido de regras, os PCNs oferecem possibilidades para ampliar as discussões sobre a prática educativa, apontando novos caminhos para a formação integral dos alunos.

8. Considerações Finais

A educação de certa forma tem contribuído para a construção de um sistema social que tem privilegiado a desigualdade, a individualidade e distribuição desequilibrada de oportunidades. Este difícil quadro precisa ser mudado, até por conta das alterações ocorridas recentemente na sociedade, a que tem permitido o trabalho voluntário, as ações coletivas em prol de um bem comum. Logo, não há mais como a escola se manter indiferente a esse novo processo formativo que contempla a aprendizagem como um veículo socializante dos saberes individuais com a sociedade.

Essa tendência interativa tem tudo a ver com a proposta de inserção do lúdico nas atividades escolares dentro do processo de ensino, pois promove a ampliação dos horizontes cognitivos da criança, como já se afirmou de forma direta e indireta no referido trabalho; constituindo-se em um dos resultados positivos do lúdico na vida cotidiana da criança.

A escola não pode mais se manter alheia a essa realidade; deve, portanto, promover ações educativas que utilizem a considerável pluralidade de recursos lúdicos já existentes. A aprendizagem de novas técnicas e a utilização do lúdico aumentam sobremaneira as chances de a

criança elaborar suas concepções de mundo e, a partir disso, estar preparada para enfrentar os desafios que lhe sobrevierem, mesmo em circunstâncias inusitadas.

Neste contexto, estabeleceu-se como parâmetro a utilização da recreação lúdica no processo de ensino e aprendizagem como instrumento didático que pode servir de suporte ao desenvolvimento do processo educativo de modo que a torne mais dinamizada e interessante ao aluno. Tendo em Vista que, o processo de construção do conhecimento se efetua nas relações com os outros, é através do lúdico que as crianças discutem as questões levantadas por elas mesmas e vivenciam as questões levantadas pelo grupo fortalecendo e estruturando o pensamento, ampliando o conhecimento de si e do mundo.

No campo da psicologia infantil buscou-se aparato nas abordagens de Piaget, na medida em que reconhece o valor do lúdico enquanto instrumento motivador do desenvolvimento. E como o desenvolvimento é interligado à aprendizagem, considera que a criança aprenderá melhor quando o processo no qual ocorre aprendizagem encontra-se em consonância com sua forma de se desenvolver.

O ritmo de aprendizagem é peculiar a cada fase do desenvolvimento humano, portanto a metodologia de ensino do professor deve estar de acordo com o estágio do desenvolvimento de seu aluno.

A possibilidade de desenvolver o processo ensino-aprendizagem a partir da ludicidade é defendida por vários teóricos que fundamentaram a introdução do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, enquanto recursos de aprendizagem. Através do lúdico, a criança aprende com mais facilidade quando o objeto da aprendizagem lhe proporciona prazer e por acreditar ainda, que a vertente da educação é entendida como uma tarefa conjunta, a de dar “voz às crianças” de uma forma simultaneamente responsável e lúdica, torna-as participantes ativas na própria educação.

Observando a orientação de Jean Piaget, ficou patente que a utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, é uma necessidade da criança, e mais, é uma características intrínseca ao seu desenvolvimento. Dessa forma, a aprendizagem será mais prazerosa e até mais facilitada se estiver em consonância com as características da infância, uma vez que, incentiva o desenvolvimento de modos alternativos de pensamento e imaginação.

No entanto, utilizar-se de atividades lúdicas recreativas no processo de ensino e aprendizagem, requer, antes de tudo, uma postura decisiva, acompanhada da ação que os docentes podem, certamente, materializar na sala de aula com a cooperação dos alunos.

Referências

ABREU, Maria Lusa. **As novas práticas filosóficas.** Disponível em <<https://www.viralagenda.com/pt/events/1141484/filosofia-para-todos-maria-luisa-abreu>>

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Prazer de Estudar, Técnicas e Jogos Pedagógicos.** 9 ed. Revisada e Ampliada, São Paulo, Edições Loyola. 1995.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, 1998.

DE OLIVEIRA LEITE, Leonardo. O lúdico na educação à distância. **RENOTE**, v. 3, n. 1, 2005.

DOS SANTOS, Selma Pereira. A importância do lúdico nas séries iniciais e sua contribuição para aprendizagem. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 6, p. 417-428, 2023.

DOS SANTOS SILVA, Bruno Henrique Macêdo et al. Jogos Matemáticos como Ferramenta Educacional Lúdica no Processo de Ensino e Aprendizagem da Matemática na Educação Básica. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 4, p. 246-254, 2022.

GARCIA, Dalva Aparecida. Os significados do diálogo no processo educativo. Disponível em: < <http://www.cbfc.org.br/reflexão.asp> >

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** 3. ed. (1994). São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LIPMAN, Matthew. **Pixie (romance) de Matthew Lipman** . Instituto para o Avanço da Filosofia para Crianças, 1981.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizagem.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003. 11p.

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura.** São Paulo: Brasiliense, 2006.

NACIONAIS, Parâmetros Curriculares. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação**, 1998.

PIAGET, Jean. **A psicologia da inteligência.** Editora Vozes Limitada, 2013.

PINTO, Jacyguara Costa; DA COSTA SOUZA, Ruth. A importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa no ensino fundamental. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 9, p. 427-439, 2024.

PONTES, Edel Alexandre Silva. Indagações de um professor-pesquisador sobre o processo ensino e aprendizagem de matemática na Educação Básica. **RACE-Revista de Administração do Cesmac**, v. 2, p. 11-20, 2018.

SANTOS (org). **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P. dos (org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001