

AMPLIANDO OS SABERES DA APLICAÇÃO DA LUDICIDADE NO ÂMBITO ESCOLAR

SOUZA, Alexandre Morais de¹
RU: 1717189
BERNARDON, Gisele Leicsandra²
REIS, Mariana Silva dos³

RESUMO

O presente artigo fundamentou-se na importância da ludicidade no desenvolvimento individual e coletivo do ser humano, destacando a utilização de atividades lúdicas no ambiente escolar em todas as etapas da Educação Básica, com um olhar especial para o componente curricular de Educação Física. Tendo consciência da relevância que a aplicação da ludicidade tem no âmbito escolar, reconheceu-se como importante travar um diálogo, fundamentado teoricamente, que buscou compreender qual é a importância da utilização de brincadeiras lúdicas no ambiente escolar e no desenvolvimento psicológico dos alunos. Para nortear esse diálogo constituíram-se objetivos de pesquisa, os quais são estabelecer uma correlação com o aprendizado por meio do uso de brincadeiras lúdicas no ambiente escolar; demonstrar a importância de aprender brincando para o profissional de Educação Física e; identificar as vantagens na aplicação de atividades lúdicas para o desenvolvimento do aluno. O trabalho configurou-se como uma pesquisa qualitativa e bibliográfica, buscando compreender mais profundamente sobre o fenômeno ou problema de pesquisa, se apoiando em materiais já publicados, como artigos, livros, monografias, dentre outros.

Palavras-chave: Ludicidade. Âmbito Escolar. Educação Física.

1. INTRODUÇÃO

Há muitos estudos que apontam a importância da ludicidade no âmbito escolar, contudo, a temática ainda precisa ser dialogada e refletida, uma vez que vários profissionais não compreendem o quanto relevante a atividade lúdica é para o desenvolvimento humano.

Acompanha a história da humanidade, tendo em cada fase história uma maneira de ser reconhecida e realizada, todo período contribui para a conceituação e aplicação da ludicidade na contemporaneidade.

¹Aluno do Centro Universitário Internacional UNINTER. Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso

²Orientadora educacional do polo

³Orientadora no Centro Universitário Internacional UNINTER.

A ludicidade pode ser caracterizada a partir das atividades que envolvam a interação, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, tendo como principal sujeito no processo de ensino e aprendizagem o aluno, porém qual é a importância da utilização de brincadeiras lúdicas no ambiente escolar e no desenvolvimento psicológico e dos alunos?

Reconhecendo o destaque da ludicidade no contexto educacional, surge a necessidade de travar um diálogo e reflexões em torno dessa estratégia, para que isso seja possível elencou-se como temática do artigo a ampliação dos saberes relacionados a ludicidade no âmbito escolar. Para mais profundidade e enraizamento do trabalho, construíram-se objetivos, os quais são estabelecer uma correlação com o aprendizado por meio do uso de brincadeiras lúdicas no ambiente escolar; demonstrar a importância de aprender brincando para o profissional de Educação Física e; identificar as vantagens na aplicação de atividades lúdicas para o desenvolvimento do aluno.

No âmbito escolar, a atividade lúdica, é o principal veículo na construção e aquisição do conhecimento e, também, na construção da autonomia e segurança para a participação do contexto social. A cada etapa da Educação Básica ela assume eixos e maneiras para ser conduzida, necessitando o estudo constante e o trabalho transdisciplinar, almejando sempre a construção integral do ser humano.

No componente curricular de Educação Física a ludicidade pode ser utilizada para trabalhar com o desenvolvimento da psicomotricidade, ou seja, pode englobar aspectos sociais, emocionais e cognitivos do desenvolvimento humano, resgatando e oportunizando o conhecimento das variadas culturas existente na humanidade e, enfatizando a interação humana.

A metodologia do trabalho é organizada a partir da pesquisa qualitativa e bibliográfica, baseando-se em materiais já publicados, como artigos, livros, periódicos, dentre outros. Aborda os objetivos com as pesquisas exploratória, descritiva e explicativa, procurando, a partir da familiaridade com a temática, descrever os processos e características da atividade lúdica, analisando todos os aspectos de forma simultânea com a fundamentação teórica.

2. CONCEITO E HISTÓRICO DA LUDICIDADE

O termo ludicidade é um termo complexo, que vem atrelado, em toda sua história, aos jogos e brincadeiras, sendo assim, não possui um sinônimo, mas sim, sinônimos. Segundo o dicionário Aurélio, ludicidade é a “característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas [...]”. É o termo que vem para designar ações pedagógicas relacionadas à jogos, brincadeiras, imitações, recreação, lazer dentre outras atividades que trazem o divertimento para crianças, jovens e adultos.

A origem da ludicidade acompanha as atividades de lazer, brincadeiras e jogos, no Brasil, está ligada ao surgimento do folclore brasileiro, que se deu a partir da mistura de raças (brancos, ameríndios, africanos, europeus e asiáticos) (PERANZONI; ANDRADE; ZANETTI, 2012).

Foi com a mistura de raças que surgiu o folclore, que com o passar dos anos foi ganhando novas cores, novos caminhos, novo estilo. Foi com os primeiros colonizadores que surgiu o folclore lusitano, junto também surgiram os contos, valores, lendas, superstições, festas, jogos e histórias. Devido à ampla miscigenação étnica a partir do primeiro grupo de colonizadores, ficou difícil saber a contribuição específica de índios, brancos e negros nos jogos tradicionais infantis atuais do Brasil (PERANZONI; ANDRADE; ZANETTI, 2012, s/p).

Em um contexto mais amplo, a ludicidade nasce na Grécia Antiga, a partir dos jogos medievais. Esses jogos eram organizados como momentos de lazer para o Imperador e o público em geral, uma vez que compreendiam que tempo livre era perigoso para mente humana, algumas atividades se destacam até hoje na vida do ser humano, tais como o xadrez, dama, gamão e moinho, além desses jogos, foram criados espaços de lazer, os circos, a arena e a pantomina.

O Portal da Educação (2020, s/p), discorre sobre os espaços e as atividades de lazer realizadas na Grécia Antiga:

As cidades medievais eram pequenas e, dentro do recinto murado, havia muitos lugares abertos, com jardins, hortas, praças. Havia campos para jogar bocha, tiro ao alvo, corridas de cavalo. A praça e a prefeitura desempenhavam importante função social. As pessoas se encontravam na praça para realizar o mercado, discutir negócios ou simplesmente, conversarem. Também eram realizados os torneios de cavaleiros e o ponto de partida e chegada das procissões habituais. A catedral dominava a praça e o perfil de toda a cidade. Na prefeitura celebravam-se casamentos, bailes

e outras recepções oferecidas pelas famílias abastadas [...] (PORTAL DA EDUCAÇÃO, 2020, s/p).

Todas as atividades apresentadas acima configuram-se como lúdicas e compreendem uma construção histórica importante para a etimologia da ludicidade, bem como a definição do conceito atual. Segundo Sant'Anna e Nascimento (2011, p. 22):

Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem [...].

Como em suas primeiras práticas, a ludicidade hoje, ainda tem seu compromisso com a educação, adentrando as salas de aula com propostas prazerosas e significativas para os alunos, provocando estímulos para a exploração de cada sentido vital do corpo humano e unindo-os ao desenvolvimento cognitivo e social, para possibilitar uma vivência saudável e relevante.

Pensadores importantes para o contexto educacional discorrem em seus textos sobre a importância da ludicidade, destacam-se Vygostky e Piaget. Vygostky apresenta o lúdico como uma ferramenta importante para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores e o relaciona com as Zonas de Desenvolvimento, que na concepção da educação, a partir da teoria histórico-crítica, são importantes aspectos a serem seguidos e observados pelo(a) professor(a).

Segundo Sant'Anna e Nascimento (2011), Vygotsky destacou em seus estudos que:

[...] o jogo é um instrumento importante para esse desenvolvimento, sendo que os jogos e suas regras criam nos alunos uma zona de desenvolvimento proximal (ZDP), proporcionando desafios e estímulos para a busca de conquistas mais avançadas, ensinando também a separar objetos e significados (SANT'ANNA; NASCIMENTO, 2011, p. 21).

Rodrigues (2020) ressalta que Piaget também assume um papel expressivo para o reconhecimento do lúdico como ferramenta de ensino na educação, destacando que a criança precisa brincar para aprender. O Portal da Educação (2020, s/p) acentua que “[...] Piaget confere maior relevo a uma tendência natural dos jogos, constituindo-se na expressão e na condição para o desenvolvimento, no qual as crianças quando jogam, assimilam e podem transformar a realidade”.

2.1 Ampliando os saberes da aplicação da ludicidade no âmbito escolar

A escola é um espaço importante para a formação do ser humano, frequentá-la é uma atividade indispensável e um direito inerente de cada pessoa, sendo amparado pela legislação. Segundo o Instituto de Pesquisas Avançadas em Educação (2010, s/p) “educação como direito de todos e dever do Estado e da família. Todos têm direito à educação e o Governo é obrigado a proporcionar condições para que existam escolas prontas para receber os alunos”.

Compreendendo a escola como um espaço imperativo, torna-se necessário dialogar sobre as estratégias que ela usa para garantir o desenvolvimento humano, principalmente no tocante a ludicidade, temática do trabalho. No espaço escolar a ludicidade assume um papel significativo nas situações de interação, desenvolvimento e na aquisição de conhecimento para as diferentes fases da educação. Pode ser reconhecida principalmente por meio das atividades físicas.

No que diz respeito ao âmbito escolar, a atividade lúdica deve, sempre que possível, estar presente em todas as disciplinas, por ser um valioso instrumento pedagógico. Ela auxilia a aprendizagem através da alegria, da espontaneidade e da liberdade que a criança apresenta ao se relacionar com aquilo que ela reconhece. No entanto, a atividade física nos apresenta como um campo fértil para que a criança possa estabelecer um diálogo entre o brincar e a construção do seu esquema corporal, formando assim uma consciência de seu corpo como meio de comunicação e socialização (SEVERINO; PORROZZI, 2010, p. 52).

Para a Educação Infantil as brincadeiras, os jogos e os brinquedos, significantes do termo lúdico, são as principais atividades direcionadas para o desenvolvimento, englobando aspectos físicos, sociais e intelectuais da criança (HORN, 2004).

Almeida (2014) complementa que as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem do aluno, colaborando na formação pessoal e social, favorecendo para a construção de uma autoestima satisfatória.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte

compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p. 41).

Da mesma forma que a ludicidade é indispensável na Educação Infantil, ocorre no Ensino Fundamental, toda criança prefere e se interessa mais pela aprendizagem que se dá por meio das brincadeiras e jogos, se tornando a principal ferramenta de abordagem dos conteúdos. Oliveira e Silva (2018, p. 8) destacam que “aprender dá grande prazer as crianças, pois em nenhum momento o aprendizado lhes sugere ser entediante. Aprender é parte de sua vida ou melhor dizendo, é parte principal de sua vida. Brincar para elas é aprender, e aprender é brincar”.

Atualmente as crianças adentram o Ensino Fundamental a partir dos seis anos de idade, engajadas fortemente ao ato de brincar, desenhando seus conhecimentos e saberes fundamentado a esse ato, necessitando ser considerado por todo(a) professor(a).

Simões (2016), comenta sobre a resistência que alguns profissionais possuem com relação ao lúdico, resultando no brusco rompimento com essa prática de ensino.

Contudo, alguns professores, pedagogos e gestores escolares apresentam resistência em adotar recursos lúdicos por acreditarem que o jogo e o brinquedo perturbam a ordem, causando indisciplina e, por isso, infelizmente, tendem a separar o jogo e a brincadeira do trabalho escolar, deixando de envolver essas importantes ferramentas no processo do aprendizado, delegando-as apenas a poucos momentos de recreação (SIMÕES, 2016, s.p.).

Essa objeção e negação do lúdico não ocorre somente no Ensino Fundamental, mas sim na Educação Infantil também e, com mais intensidade, observa-se a raridade dessa prática no Ensino Médio, essa ação ocorre principalmente devido a falta de conhecimento e compreensão, por parte do profissional, do que é a educação, a ludicidade e o ser humano, Silveira (2011, s.p.) destaca que:

Afirmar que a ludicidade é importante para a vida da criança é uma hipótese, colocá-la em prática é outra bem diferente. Somente aceitar a ludicidade nas aulas não quer dizer que se está tendo uma postura lúdico-pedagógica, muito pelo contrário, estão apenas provando o não conhecimento deste meio pedagógico. O lúdico nada mais é do que uma junção entre a teoria bem fundamentada e prática bem elaborada.

Retomando o diálogo relacionado a importância da ludicidade nas etapas da Educação Básica, no tocante ao Ensino Médio as atividades lúdicas se destacam por meio de exercícios que envolvam jogos, sejam de tabuleiros ou corporais, geralmente abordados pela disciplina de Educação Física e, por meio de situações de aprendizagens que envolvam práticas, como experiências e interação social que são extremamente relevantes para a formação pessoal do adolescente que se encontra em um fase de descobertas e decisões, neste sentido, a atividade lúdica agrega mais leveza a esta trajetória e período vivenciado pelo ser humano.

A cada etapa da Educação Básica o lúdico assume diferentes formas de ser abordado, o que é permitido pela sua conceituação ampla relacionada aos jogos, brincadeiras, brinquedos e interação. Kishimoto (1996 p. 24) afirma que “por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico”.

A ludicidade, sem dúvidas, agrega positivamente no amadurecimento de visões e sentidos, seu uso não deve se restringir a atividades de distração ao aluno, mas sim, deve ser um recurso utilizado com planejamento e responsabilidade, reconhecendo cada indivíduo como participante ativo na construção do conhecimento (ALMEIDA, 2013).

2.1.1 Ludicidade na Educação Física

A Educação Básica é dividida em três etapas de ensino, Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Dentro das etapas o conteúdo e conhecimento são organizados, a grosso modo, a partir de campos de experiências, áreas do conhecimento e componentes curriculares.

A Educação Física perpassa todas as etapas de ensino, contudo em alguns momentos não com essa nomenclatura, porém, independentemente de como denominada, assume relevância para o desenvolvimento psicomotor e social, estando diretamente ligada ao conhecimento da variedade cultural.

A Educação Física (EF) é assegurada como componente curricular obrigatório da Educação Básica desde 1996, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN – Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996), que foi modificada pela Lei nº 10.328, de dezembro de 2001, o que pressupõe a sua presença na escola como disciplina que pode

e/ou deve contribuir, de alguma maneira, para a formação humana e a escolarização de crianças e jovens [...] (MARCASSA; BUSS, 2014, p. 386).

É relevante destacar que para a formação humana todo componente curricular tem seu valor, sendo trabalhado de forma transdisciplinar tende a fortalecer a construção do conhecimento científico, relacionando-o as situações vivenciadas no cotidiano, promovendo assim, uma participação social crítica e expressiva. Santana (2020) destaca que a transdisciplinaridade se arquiteta através da articulação das variadas esferas de aprendizagem, alcançando com mais amplitude o desenvolvimento da cognição humana.

A ideia de transdisciplinaridade surgiu para superar o conceito de disciplina, que se configura pela departamentalização do saber em diversas matérias. Ou seja, considera que as práticas educativas foram centradas num paradigma em que cada disciplina é abordada de modo fragmentado e isolada das demais. Isto resultaria também na fragmentação das mentalidades, das consciências e das posturas que perdem assim a compreensão do ser, da vida, da cultura, em suas relações e inter-relações (MENEZES, 2001, s.p.).

Compreendendo o conceito da transdisciplinaridade é possível frisar que a partir da ludicidade o trabalho transdisciplinar ocorre de forma espontânea, uma vez que o aluno se torna agente de seu processo de ensino e aprendizagem e relaciona os conceitos abordados para além da situação oportunizada.

A ludicidade atrelada a Educação Física reafirma a importância da comunicação e articulação entre as pessoas, bem como entre os componentes curriculares, enfatizando que a interação é o principal meio da aquisição e construção do conhecimento.

Reconhecendo que a Educação Física é uma prática pedagógica, ela assume o papel de resgatar os valores que possam privilegiar o coletivo sobre o individual, garantir a solidariedade e o respeito humano levando à compreensão de que a brincadeira se faz com o outro e não contra o outro (ASSIS, 2005). Diante de tal afirmação, percebe-se que a atividade lúdica se transforma em uma possibilidade a mais em prol do desenvolvimento global da criança e do adolescente (SEVERINO; PORROZZI, 2010, p. 57).

Severino e Porrozzi (2010) movimentam um discurso que aborda a relação da atividade física com a ludicidade e como ambas auxiliam o ser humano na busca pela própria estruturação e participação do contexto social, que se dá por meio da

linguagem corporal, vivências e representações que são incentivadas a partir da atividade lúdica atrelada a Educação Física.

Conforme Landim (2003), considera que uma proposta para a Educação Física deve respeitar a diversidade humana em qualquer de suas expressões: gênero, biótipo, cor, raça, deficiência, etnia, sexualidade, aceitando e elegendo as diferenças individuais como fator de enriquecimento cultural. Desse modo, será possibilitada, a todas as crianças da escola, maior oportunidade de aprendizagem, interação com seu meio sociocultural e uma convivência positiva e rica entre todos os alunos. (MOREIRA; GIRALDO; NOGUEIRA; SCOSS, 2017, s.p.).

De forma mais específica, a ludicidade pode ser abordada na Educação Física com intuito de trabalhar com o desenvolvimento psicomotor, pois, conforme Silveira (2011, s/p) “[...] este tipo de atividade é bem abrangente pode-se tomar significado tanto de cognitivas, sociais, motoras ou afetivas [...]”, devendo ser considerada como algo fundamental no desenvolvimento das habilidades e competências do ser humano.

A Educação Física nada mais é que uma ação educativa integral dos seres humanos onde a psicomotricidade funciona como uma excelente ferramenta que permite a cada indivíduo ser completo e único, podendo pensar, agir e sentir de forma consciente, pois ela está bem relacionada com a Educação Física, mas deve-se pensar em um processo de aprendizagem e desenvolvimento amplo e global para os indivíduos, possibilitando a relação entre os aspectos do desenvolvimento humano (motor, intelectual, afetivo e social), estabelecendo relações consigo (corpo-mente) e com o mundo matéria e simbólico e deste modo desenvolver seus aspectos psicomotores, coordenação motora fina e global, estruturação espacial, lateralidade, entre outros aspectos psicomotores [...] (FONSECA, 2004 apud MOREIRA; GIRALDO; NOGUEIRA; SCOSS, 2017, s.p.).

Abordar corpo e mente nas atividades é o caminho para desenvolver um ser humano capaz de compreender suas necessidades biológicas e psicológicas, agindo de acordo com seus limites e objetivos e, a melhor estratégia de ensino para que essa abordagem ocorra é a ludicidade. A criança, adolescente ou adulto que manifesta uma conduta lúdica passa a demonstrar o nível cognitivo em que se encontra, estabelecendo uma relação dialógica com o(a) professor(a), viabilizando a construção e aquisição efetiva do conhecimento.

[...] A atividade lúdica, além de proporcionar prazer e diversão, representa em algumas ocasiões um momento de provocação do pensamento da criança e também de sua inserção social. Neste caso, cabe não somente à Educação Física, que trabalha diretamente com o corpo e o movimento,

mas também a todas as disciplinas, compreender as particularidades do universo infantil (SEVERINO; PORROZZI, 2010, p. 52).

É importante destacar que na Educação Física não ocorrem somente atividades lúdicas, mas sim, que elas estão atreladas ao conhecimento teórico e podem ser abordadas de forma prática potencializando a aquisição e construção de novos conhecimentos. Moreira, Giraldo, Nogueira e Scoss (2017, s.p.) apresentam que “utiliza-se da atividade física como impulsionadora dos processos de desenvolvimento e aprendizagem. Trata das aprendizagens significativas, espontâneas e exploratórias da criança e de suas relações interpessoais [...]”, a partir disso, pode-se afirmar que a Educação Física vai além dos conteúdos elencados, ela assume compromisso com a contextualização das teorias ao ambiente social.

Priess, Cocato e Silva (2016, s.p.) afirmam que:

O lúdico, estendendo-o ao ato pedagógico, auxilia às crianças na sua formação cidadã, pois quando a criança brinca respeitando as diferenças e as regras isso resulta em construções de valores éticos e morais, contribuindo para uma vida adulta regrada de bons hábitos.

Cada proposta prática abordada, desde que tenha responsabilidade com o conhecimento e o desenvolvimento pessoal, pode ser reconhecida como lúdica, jogos como futebol, vôlei, maratonas, dentre outras contemplam uma cultura, envolvem a interação e o autoconhecimento, neste sentido, adentram a ludicidade no âmbito escolar.

3. METODOLOGIA

O presente artigo foi elaborado a partir de uma abordagem qualitativa, tendo o objetivo de discorrer sobre a temática “ampliando os saberes da aplicação da ludicidade no âmbito escolar”, baseando-se em impressões, opiniões e visões de autores que abordam assuntos relacionado ao tema, pode-se afirmar então, que se trata de uma pesquisa fundamentada em estudos já publicados sem pretensão de medir ou quantificar resultados, se arquitetando a partir de reflexões e análises de materiais teóricos. Strieder (2009, p. 45) destaca que a pesquisa qualitativa “[...] se preocupa com a utilização de diferentes técnicas interpretativas para descrever,

codificar, explicar e compreender os vários componentes de um fenômeno ou problema de pesquisa [...].

Reconhecendo a essência da organização do artigo, pode-se afirmar que possui características de pesquisa básica, definindo assim sua natureza. Cervi (2020, s.p.) salienta que a pesquisa básica “[...] consiste em trabalhos e pesquisas que buscam, principalmente, responder perguntas para ampliar o conhecimento que temos do mundo e tudo o que o forma [...]”, é a pesquisa que permite o diálogo e debate de ideias e sobre o conhecimento.

Com relação aos objetivos, parte dos procedimentos da pesquisa descritiva, explicativa e exploratória. A pesquisa descritiva “tem como propósito descrever características de [...] determinado fenômeno ou estabelecer relação entre variáveis [...]” (STRIEDER, 2009, p. 47).

A pesquisa explicativa é considerada “[...] o tipo de pesquisa que explica a razão, o porquê dos fenômenos, uma vez que aprofunda o conhecimento de uma dada realidade [...]” (DUARTE, 2020, s.p.), a partir dela é viável identificar as variáveis existentes na temática, bem como suas relações (DUARTE, 2020).

A familiaridade com a temática estudada é possível a partir da pesquisa exploratória, que segundo Strieder (2009, p. 47) “envolve levantamento bibliográfico, [...] ou a análise de exemplos que estimulem a compreensão”.

A pesquisa qualitativa, com natureza básica, abordando os objetivos de maneira descritiva, explicativa e exploratória são complementadas com a pesquisa bibliográfica, que conforme Pizzani, Silva, Bello e Hayashi (2012, p. 54) compreende “[...] a revisão da literatura sobre as principais teorias que norteiam o trabalho científico. [...] A qual pode ser realizada em livros, periódicos, artigo de jornais, sites da Internet entre outras fontes”.

A análise de dados ocorre simultaneamente com a construção do artigo, isso porque “em estudo qualitativo o jeito certo para analisar dados é fazê-lo simultaneamente com a coleta de dados [...]” (TEIXEIRA, 2003, p. 192), permitindo a contextualização dos objetivos e temática.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas são destaque na formação humana, o brincar é inerente à condição humana, se tornando a ação mais almejada pelas crianças, adolescente

e adultos. Em cada fase da vida e também escolar, a ludicidade assume aspectos diferentes para ser abordada e oportunizada, se tornando sempre a melhor forma de garantir o desenvolvimento pleno do ser humano, pois permite a construção da autonomia, a interação e a aquisição de conhecimento científicos.

No decorrer da construção do trabalho, reconheceu-se o percurso histórico da ludicidade, podendo ser reconhecida na Grécia Antiga através dos jogos medievais criados para ocupação da mente e, no Brasil, foi possível pontuar também o momento da construção da cultura lúdica, que se elaborou a partir das misturas étnicas.

Atualmente a ludicidade é conceituada baseando-se nas situações de aprendizagem em que o sujeito/aluno é participante ativo, está atrelada aos jogos, brincadeiras, brinquedos e interação.

As situações lúdicas que são possibilitadas no âmbito escolar ampliam as alternativas de participação social, desenvolvendo a autonomia na socialização, no cuidado consigo e com o próximo, na interpretação de cada vivência com criticidade e criatividade, além de alcançar aspectos do desenvolvimento da cognição humana com pujança, travando assim, uma ligação indissociável com o processo de ensino e aprendizagem.

Para a Educação Física a atividade lúdica é indispensável, se tornando a principal metodologia para apreensão de conceitos, culturas e também para a construção do conhecimento. A atividade física aborda com ênfase o corpo humano e sua relação com a mente, desenvolvendo aspectos psicomotores de forma prazerosa e participativa.

Aprender brincando deve ser a principal estratégia utilizada pelos profissionais da educação, contudo, ainda percebe-se a relutância em se valer da atividade lúdica no contexto educacional, alguns profissionais consideram-na um passatempo e causador de desordem, isso ocorre pela falta de conhecimento, neste sentido, as reflexões em torno da ludicidade e educação devem ser constantes, para que de fato todos possam compreender a relevância da articulação entre elas e, empregar a atividade lúdica de forma transdisciplinar, otimizando o desenvolvimento cognitivo e corporal.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria da Penha Pereira de. O lúdico como base para o ensino-aprendizagem. Rios Eletrônica – **Revista Científica da FASETE**, ano 7, n. 7, dezembro de 2013. Disponível em: <https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2013/7/o_ludico_como_base_para_o_ensino_aprendizagem.pdf>. Acesso em: 28 de outubro de 2020.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

IPAE. **Cartilha dos Direitos em Educação**. Instituto de Pesquisas e Administração da Educação, IPAE, 2010. Disponível em: <http://www.ipae.com.br/direitoeduca/cart_direit_educ.htm>. Acesso em: 31 de outubro de 2020.

CERVI, Marina. Pesquisa básica e pesquisa aplicada: o que são e suas importâncias. **Goloá Journal**, Ciência, 2020. Disponível em: <<https://galoa.com.br/blog/pesquisa-basica-e-pesquisa-aplicada-o-que-sao-e-suas-importancias>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

DUARTE, Vânia Maria do Nascimento. **Pesquisas: exploratória, descritiva e explicativa**. Brasil Escola, Monografias, 2020. Disponível em: <<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/regras-abnt/pesquisas-exploratoria-descritiva-explicativa.htm>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

FERREIRA, Juliana de Freitas ; SILVA Juliana Aguirre da ; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf> Acesso em: 26 de maio de 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

MARCASSA, Luciana Pedrosa; BUSS, Patricia. Educação Física na Escola Básica: deslocamentos, sentidos e controvérsias. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, vol. 36, n. 2, supl., p. S385-S399, abr./jun., 2014. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/download/2141/1098>>. Acesso em: 28 de outubro de 2020.

MENEZES, Ebenezer Tanuko de. **Transdisciplinaridade**. Educa Brasil, 2001. Disponível em: <<https://www.educabrasil.com.br/transdisciplinaridade/>>. Acesso em: 02 de novembro de 2020.

MOREIRA, Ana Caroline Araújo; GIRALDO, Marcela Fachini; NOGUEIRA, Renato da Silva; SCOSS, Daniela Moraes. A importância do lúdico na Educação Física para o desenvolvimento integral e inclusivo. **Revista Gestão Universitária**, Artigos, 2017. Disponível em: <<http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-importancia-do-ludico-na-educacao-fisica-para-o-desenvolvimento-integral-e-inclusivo>>. Acesso em: 02 de novembro de 2020.

OLIVEIRA, Luciana de; SILVA, Giovana Maria Di Domenico. **A importância da ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. UNIEDU, 2018. Disponível em: <<http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/index.php/pos-graduacao/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas-a-partir-de-2018/ciencias-humanas/especializacao-4/473-a-importancia-da-ludicidade-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental/file>>. Acesso em: 01 de novembro de 2020.

PIZZANI, Luciana; SILVA, Rosemary Cristina da; BELLO, Suzelei Faria; HAYASHI, Maria Cristina Piumbato Innocentini. A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**. Campinas, vol. 10, n. 1, p. 53-66. ISSN 1678-765X. 2012.

PRIESS, Fernando Guilherme; COCATO, Karla Rafaela; SILVA, Fellipe Zanata da. Importância das atividades lúdicas para a aprendizagem e construção de laços de afetividade e sociabilidade no ensino fundamental. **EFDeportes.com**, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 20, Nº 214, Março de 2016. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd214/importancia-das-atividades-ludicas-para-afetividade.htm>>. Acesso em: 02 de novembro de 2020.

PORTAL EDUCAÇÃO. **Concepção do brincar e aprender na visão de Piaget e Vygotsky**. Portal Educação. Pedagogia, 2020. Disponível em: <<https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/concepcao-do-brincar-e-aprender-na-visao-de-piaget-e-vygotsky/32223>>. Acesso em: 30 de outubro de 2020.

PORTAL DA EDUCAÇÃO. **Retrospectiva histórica do lazer**. Portal Educação. Artigos, Turismo e Hotelaria, 2020. Disponível em: <<https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/turismo-e-hotelaria/retrospectiva-historica-do-lazer/36576>>. Acesso em: 31 de outubro de 2020.

RODRIGUES, Ana Paula de Lima. **A ludicidade como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem da língua alemã como le para crianças em risco social**. Brasil Escola, Monografias, 2020. Disponível em: <[https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-ludicidade-como-recurso-pedagogico-no-processo-ensino-aprendizagem-lingua-alema.htm#:~:text=Piaget%20\(1971\)%20ressalta%20que%20o,o%20mundo%20ao%20seu%20redor.>](https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-ludicidade-como-recurso-pedagogico-no-processo-ensino-aprendizagem-lingua-alema.htm#:~:text=Piaget%20(1971)%20ressalta%20que%20o,o%20mundo%20ao%20seu%20redor.>)>. Acesso em: 30 de outubro de 2020.

SANTANA, Ana Lucia. **Transdisciplinaridade**. Info Escola, Navegando e Aprendendo, 2020. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/educacao/transdisciplinaridade/>>. Acesso em: 29 de outubro de 2020.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SEVERINO, Cláudio Delunardo; PORROZZI, Renato. A ludicidade aplicada à Educação Física: a prática nas escolas. **Revista Praxis**, ano II, n. 3, p. 51-58, janeiro de 2010. Disponível em: <<http://revistas.unifoa.edu.br/index.php/praxis/article/view/919/969>>. Acesso em: 28 de outubro de 2020.

SILVEIRA, Lucinéia Darlyene. Educação Física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor. **EFDesportes**, Revista Digital, Buenos Aires, ano 15, n. 154, março de 2011. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd154/o-papel-da-ludicidade-no-desenvolvimento-psicomotor.htm>>. Acesso em: 02 de novembro de 2020.

SIMÕES, Renata. **O lúdico em turma de 1º ano do Ensino Fundamental**. Pensar a Educação, 2016. Disponível em: <<https://pensaraeducacao.com.br/pensaraeducacaoempauta/o-ludico-em-turmas-de-1o-ano-do-ensino-fundamental/>>. Acesso em: 01 de novembro de 2020.

STRIEDER, Roque. **Diretrizes para a elaboração de projetos de pesquisa**. Metodologia do Trabalho Científico. Editora Unoesc. 1ª reimpressão. Joaçaba. 2009.

TEIXEIRA, Enise Barth. **A análise de dados na pesquisa científica**. Desenvolvimento em Questão. Editora Unijuí, ano 1, n. 2, jul./dez., p.177-201, 2003.