



OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: OS IMPACTOS DAS METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO

Juliana Ferreira Laia

Lidiane Hott de Fúcio Borges

Curso: Pedagogia 8º período. Área de Pesquisa: Educação

RESUMO

A Educação Infantil é uma fase extremamente importante para a formação inicial das crianças, e as metodologias ativas oferecem uma alternativa eficaz ao ensino tradicional, promovendo um ambiente de aprendizagem mais significativo. Diante disso, a pesquisa apresentou como objeto de estudo analisar a influência das metodologias ativas, com ênfase nas brincadeiras e jogos, no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças na Educação Infantil. A pesquisa foi conduzida por meio de uma abordagem qualitativa através de uma revisão de literatura, onde foram analisados artigos, monografias, teses e livros que discutissem a respeito da presente temática. Os resultados indicaram que as metodologias ativas, especialmente as brincadeiras e jogos, têm um impacto positivo significativo no desenvolvimento das crianças. Observou-se que as atividades lúdicas promovem um ambiente de aprendizagem mais estimulante, facilitando a aquisição de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, ficou denotado que as metodologias ativas ajudam a manter a participação dos alunos e a fomentar uma melhor interação social entre eles. A literatura revisada corrobora destacando que o brincar e o jogo são fundamentais para a aprendizagem e a formação integral das crianças. No entanto, também foram identificados desafios, como a necessidade de formação contínua dos professores e a adequação dos recursos pedagógicos. A pesquisa enfatiza a importância da implementação eficaz dessas metodologias e sugere a necessidade de maior suporte e capacitação para os educadores, a fim de maximizar os benefícios dessas práticas pedagógicas.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino. Aprendizagem. Práticas Pedagógicas. Metodologias Ativas.

1 INTRODUÇÃO

A educação infantil, sem dúvidas, surge como uma fase de grande relevância para as crianças, pois, de fato, marca o início e primeiro contato do sujeito com a vivência escolar, formando assim, as suas primeiras habilidades básicas. Dito isto, faz-se imprescindível que, a escola disponha de meios viáveis para melhorar o desenvolvimento dessas habilidades e permitir que as crianças tenham melhores resultados (GHEZZI *et al.*, 2021).

Neste contexto, as metodologias ativas, que incluem o uso de brincadeiras e jogos, emergem como estratégias pedagógicas de grande importância, pois através delas, é possível que se tenha uma transformação do

processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais significativo para os alunos.

Através desse método, é promovida a participação ativa dos alunos na construção do seu próprio conhecimento. De forma distinta com o que acontece com os métodos tradicionais, que frequentemente se baseiam em uma transmissão passiva de informações. No caso das brincadeiras e jogos, essas práticas estimulam um melhor interesse das crianças, e também facilitam a assimilação de conceitos de forma mais natural (BARBOSA *et al.*, 2021).

As práticas lúdicas com uso de jogos e brincadeiras têm, de fato, a possibilidade de melhorar o processo educativo ao permitir que se crie um ambiente no qual as crianças podem experimentar, explorar e aprender de maneira ativa. Silva e Pires (2020) destacam que os jogos estimulam habilidades cognitivas, como a resolução de problemas e o pensamento crítico.

Apesar dos benefícios reconhecidos, a implementação de metodologias ativas, como as brincadeiras e jogos, pode apresentar desafios. Entre esses desafios estão a necessidade de planejamento e a adaptação das atividades às necessidades e características dos alunos. Além disso, é necessário que os professores apresentem a habilidade de avaliar a eficácia dessas metodologias e ajustar suas abordagens conforme necessário para garantir que os objetivos educacionais sejam alcançados.

Posto isso, a pesquisa apresentou como questão problematizadora: Como as metodologias ativas, especificamente as brincadeiras e jogos, influenciam o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças na Educação Infantil?

Assim, o objetivo geral da pesquisa foi analisar a influência das metodologias ativas, com ênfase nas brincadeiras e jogos, no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças na Educação Infantil. Seguido dos objetivos específicos: discutir a respeito do processo de ensino e aprendizagem; analisar os impactos das metodologias ativas no desenvolvimento das crianças; explorar o papel das brincadeiras e jogos dentro das metodologias ativas e como elas contribuem para o desenvolvimento integral das crianças na Educação Infantil e averiguar o papel do docente frente à implementação de metodologias ativas de ensino.

A justificativa deste estudo está na necessidade de melhorar as práticas pedagógicas na Educação Infantil, reconhecendo a importância das metodologias ativas como ferramentas para um ensino mais eficaz. Assim, o estudo permite ampliar a literatura existente e, além disso, orientar práticas pedagógicas dos profissionais da área, conscientizando tanto a sociedade, como também os docentes a respeito dos impactos desse método.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Em primeiro momento, é preciso entender o processo de ensino e aprendizagem, para que, posteriormente, seja melhor compreendido os impactos da implementação de metodologias ativas, inclusive o uso de jogos e brincadeiras na aprendizagem de crianças.

2.1 UMA DISCUSSÃO ACERCA DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

O ato de ensinar e aprender são tão antigos quanto à própria humanidade e, sem dúvidas, têm sido extremamente necessários para a evolução social e cultural. Diante disso, Piaget (1978) enfatiza que a aprendizagem é um processo contínuo tanto de assimilação como também de adaptação, onde o sujeito passa a construir o seu conhecimento por meio de interações que se desenrolam no próprio ambiente em que estão inseridos e/ou com outras pessoas.

Neste contexto, Piaget (1978) argumenta que o processo de ensino e aprendizagem é intrinsecamente ligado ao desenvolvimento cognitivo, e que as práticas educativas evoluem conforme as necessidades e contextos socioculturais mudam.

Dito isto, considera-se então que, o processo de ensino e aprendizagem sistematizado inicia-se, primeiramente, no ambiente escolar, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social dos sujeitos. Segundo Vygotsky (1988), a escola é um espaço onde se dá o desenvolvimento das funções psicológicas superiores através da interação social e da mediação pedagógica. Nesse contexto, o ambiente escolar permite que se tenha tanto aprendizados teóricos como também permite que o indivíduo socialize com outros, contribuindo diretamente para a formação do indivíduo enquanto cidadão (VYGOTSKY, 1988).

Mediante isso, discutir a respeito do processo que envolve o ato de ensinar e aprender é, quase sempre, um grande desafio, do ponto de vista educacional, pois, sem dúvidas, são muitas as nuances que estão relacionadas de forma direta ou indireta nesse contexto.

Vygotsky (1988), importante autor que debruçou-se em entender, de maneira bastante enfática, como desencadeava-se a aprendizagem, introduziu o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que destaca a importância das interações sociais e do suporte de indivíduos mais experientes no desenvolvimento das habilidades cognitivas. Vygotsky enfatiza que a aprendizagem é facilitada através da colaboração e da orientação, o que dar ainda mais ênfase a questão da influência do contexto social e cultural.

Não obstante, é importante entender ainda que, cada indivíduo apresenta sua própria forma de aprender, crescer e consolidar aquilo que aprende. Segundo Souza e Carvalho (2020), essa variação no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e físico dos alunos está em constante evolução, exigindo que os docentes estejam mais atentos a essas questões e, desse modo, adaptem suas práticas pedagógicas para atender às necessidades individuais de cada aluno.

A teoria do desenvolvimento de Piaget (1978) destaca que as crianças passam por estágios distintos de desenvolvimento cognitivo, e que cada estágio é caracterizado por diferentes capacidades e formas de pensar. Piaget argumenta que o ritmo de desenvolvimento pode variar significativamente entre as crianças, o que implica que as práticas pedagógicas devem ser adaptadas para justamente atender a essas diferenças individuais. Por exemplo, uma criança pode estar em um estágio de desenvolvimento concreto, enquanto outra pode estar desenvolvendo habilidades mais abstratas, e a educação deve atender a essas variações para ser eficaz.

Concomitante a isso, Libâneo (1994, p. 90) afirma que:

A relação entre ensino e aprendizagem não é mecânica, não é uma simples transmissão do professor que ensina para um aluno que aprende. Portanto é uma relação recíproca na qual se destacam o papel dirigente do professor e a atividade dos alunos. Dessa forma podemos perceber que o ensino visa estimular, dirigir, incentivar,

impulsionar o processo de aprendizagem dos alunos (LIBÂNEO, 1994, p. 90).

Ficando claro que, esse processo pode ser distinto para cada um dos alunos, faz-se então imprescindível que os docentes entendam que é, de fato, necessário adotar práticas de ensino e metodologias que possam abranger todas as necessidades dos estudantes, ou seja, é sempre pertinente que o docente esteja consciente que os alunos possuem diferentes formas de processar informações. O que implica dizer que, métodos pedagógicos que funcionam bem para alguns alunos podem não ser tão eficazes para outros. Portanto, os educadores devem implementar estratégias de ensino que se ajustem às variadas formas de inteligência e estilos de aprendizagem dos alunos (SILVA; FERNANDES, 2020).

Posto isso, os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (RCNEI) (1998, p. 21) enfatizam o seguinte:

[...] a criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar, podendo aprender, nas trocas sociais, com diferentes crianças e adultos, cujas percepções e compreensões da realidade também são diversas (BRASIL, 1988, p. 21).

Dito isto, surge então à necessidade de discutir a respeito das metodologias de ensino, entendendo que, quando estas são bem planejadas e pensadas de maneira estratégica para o desenvolvimento do aluno, torna-se possível se ter melhores resultados sob o ponto de vista educacional, mas sempre respeitando as diferenças individuais de cada aluno. Entre as principais metodologias de ensino, tem destacando-se na literatura as metodologias ativas, as quais serão discutidas no próximo tópico.

2.2 METODOLOGIAS ATIVAS E SEUS IMPACTOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Como já foi discutido ao desencadear da pesquisa, sem dúvidas, os métodos de ensino apresentam impactos diretamente proporcionais na maneira como os alunos aprendem, assim, o entendimento desses métodos, é de grande relevância, pois, somente assim, os docentes podem (re)pensar quais as metodologias melhor se adequam para os seus respectivos alunos (SEFTON; GALINI, 2022).

Silva e Fortes (2024) citam em sua pesquisa que, as metodologias de ensino não são estáticas e devem sim serem ajustadas, de maneira contínua, baseando-se, principalmente, nas características e demandas dos alunos. De acordo com Silva e Santos (2024), a educação deve ser um processo adaptativo, onde o ensino é moldado pelas necessidades e experiências dos alunos, enfatizando-se que a eficácia das práticas pedagógicas depende da capacidade dos educadores de responder às variações no contexto e nas características individuais dos alunos.

[...] o conceito de metodologia do ensino, tal como qualquer outro conhecimento, é fruto do contexto e do momento histórico em que é produzido. Sendo assim, talvez não exista apenas

um conceito geral, universalmente válido e a histórico de metodologia, mas sim vários, que têm por referência as diferentes concepções e práticas educativas que historicamente lhes deram suporte (MANFREDI, 1993, p. 1).

Mediante isso, as metodologias ativas de ensino emergem e destacam-se como meios eficazes no que concerne tanto a melhorar o processo de ensino, como também a aprendizagem dos estudantes. Levando em consideração que, essas metodologias são implementadas para promover uma participação mais ativa dos estudantes, ou seja, todo o processo de ensino é voltada especificamente para o aluno, sendo este o centro neste contexto.

Ao contrário dos métodos tradicionais, que muitas vezes são baseados na transmissão de informações pelo professor, as metodologias ativas incentivam os alunos a estarem participando diretamente com o conteúdo por meio de atividades práticas.

Assim, em contraposição ao método tradicional, em que os estudantes possuem postura passiva de recepção de teorias, o método ativo propõe o movimento inverso, ou seja, passam a ser compreendidos como sujeitos históricos e, portanto, a assumir um papel ativo na aprendizagem, posto que têm suas experiências, saberes e opiniões valorizadas como ponto de partida para construção do conhecimento (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017, p.271).

Ou seja, é então perceptível que toda essa ênfase pautada na participação dos alunos permite que os alunos se tornem os próprios “vilões” por assim dizer, de seu próprio aprendizado, explorando e, sobretudo, descobrindo informações de maneira autônoma. Tudo isso, em conjunto, corrobora para que sejam desenvolvidos mutuamente o pensamento crítico, a resolução de problemas e, principalmente, o trabalho em equipe. Pautado nisso, Gouveia e Matos (2019, p. 27) discutem que:

Os métodos ativos consistem em práticas docentes que possibilitam um aprender participativo. Nestas metodologias os discentes participam de aulas desafiadoras e significativas em que o professor assume o papel de mediador. Este processo de mediação requer o uso de diversos tipos de recursos pedagógicos que tem como suporte as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TIC) (GOUVEIA; MATOS, 2019, p. 27).

Motta *et al.*, (2024) destacam em sua pesquisa que, a aprendizagem somente ocorre de maneira significativa, quando há uma interação ativa do indivíduo, seja ele adulto ou criança, com o que é, de fato, relevante e está próximo ao seu nível de competências. Assim, é justamente com base nisso, que os métodos ativos ganham grande relevância, pois eles criam condições de estímulo e incentivam, sobretudo, o pensamento crítico dessas crianças, é literalmente como se diz o ditado popular “pensar fora da caixa”.

Segundo Souza e Carvalho (2020), pensar é um método necessário para aprender de forma inteligente e significativa, permitindo que o aprendizado seja aplicado de maneira prática, enriquecendo, desse modo, o processo educativo, tendo assim, uma aprendizagem mais eficaz.

Segundo Bacich e Moran (2018), essas metodologias ativas são caracterizadas por uma série de procedimentos e técnicas específicas que orientam os professores na implementação de práticas pedagógicas centradas no aluno, como debates, projetos colaborativos, estudos de caso e atividades práticas, o principal intuito nisso é que o aprendizado se torna mais significativo quando os alunos estão ativamente participativos na criação e exploração do conhecimento.

Assim, as metodologias ativas procuram criar situações de aprendizagem nas quais os aprendizes possam fazer coisas, pensar e conceituar o que fazem, e construir conhecimentos sobre os conteúdos envolvidos nas atividades que realizam, bem como desenvolver a capacidade crítica (BACICH; MORAN, 2018, p. 28).

Conforme discutido, uma das características mais relevantes das metodologias ativas é a promoção de uma participação mais enfática dos alunos em seu processo de construção do conhecimento, facilitando a autonomia. De acordo com Passos e Silva (2021) a aprendizagem ativa é necessária para o desenvolvimento da autonomia dos alunos, pois os envolve diretamente no processo de descoberta e aplicação do conhecimento. Assim, esses autores argumentam que, quando os alunos estão ativamente envolvidos em atividades que exigem pensamento crítico eles também desenvolvem habilidades importantes para a aprendizagem autônoma.

O aprendiz passa a ter mais controle e participação efetiva na sala de aula, já que exige dele ações e construções mentais variadas, tais como: leitura, pesquisa, comparação, observação, imaginação, obtenção e organização dos dados, elaboração e confirmação de hipóteses, classificação, interpretação, crítica, busca de suposições, construção de sínteses e aplicação de fatos e princípios a novas situações, planejamento de projetos e pesquisas, análise e tomadas de decisões (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, 2017, p. 274).

Dentro do contexto das metodologias ativas, a ludicidade emerge como uma ferramenta que potencializa o processo de aprendizagem. Quanto a isso, destaca-se que a ludicidade refere-se ao uso de atividades e jogos, permitindo ambiente de aprendizado estimulante, tornando o processo educativo mais eficaz. Posto isso, cabe então discutir de uma maneira mais delineada a respeito da ludicidade na educação infantil.

2.3 A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: OS IMPACTOS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A palavra "lúdico" deriva-se do latim, especificamente no termo "*ludus*", que significa "jogo" ou "brincar". Historicamente, o lúdico sempre assumiu um papel muito pertinente, pois, era e continua sendo uma forma de permitir que os sujeitos socializem-se e tenham também acesso ao lazer (ARRUDA; MARTIND, 2021).

Nos últimos anos, tem sido perceptível que o lúdico tem sido, cada vez mais, reconhecido uma ferramenta imprescindível no ambiente educacional,

sobretudo, na educação infantil. Concomitante a isso, Silva e Fernandes (2020), traz uma abordagem interessante entre o brincar e aprendizagem, introduzindo o conceito de aprendizagem social do brincar. De acordo com Brougère (2001), o brincar não é uma atividade inata ou espontânea, mas sim um comportamento que se desenvolve através da interação social e do contexto cultural em que a criança está inserida. Desde o momento do nascimento, a criança é inserida em um ambiente social que constantemente ensina e estimula o brincar, evidenciando que a brincadeira é uma prática que se aprende.

Ou seja, isso implica dizer que a criança aprende a brincar observando e participando de atividades lúdicas dentro do seu contexto social, seja com familiares, colegas ou outros adultos. Dito isto, o brincar, portanto, é um processo aprendido e socialmente mediado, e não uma habilidade inata.

Vygotsky (1988) reforça a ideia de que a brincadeira é necessária para o desenvolvimento cognitivo das crianças. Enfatizando que o brincar cria um espaço onde as crianças podem experimentar diferentes papéis sociais e regras, o que ajuda a melhorar consideravelmente suas habilidades cognitivas e sociais.

Dito isto, Chateau (1987, p. 4) enfatiza o seguinte:

O significado da atividade lúdica na vida da criança pode ser compreendida quando se considera a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidade de repetir experiências, realização simbólica de desejos (CHATEAU, 1987, p. 4).

Assim, segundo Gouveia e Matos (2019), o brincar é uma forma de permitir que as crianças tenham acesso a atividade cognitiva, pois permite que elas explorem e experimentem o mundo ao seu redor em um ambiente seguro. Através das atividades lúdicas, as crianças podem manifestar suas emoções e sentimentos, o que ajuda a desenvolver a inteligência emocional e a autoexpressão.

As atividades lúdicas precisam serem trabalhadas na educação infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, conforme aponta a Base Nacional Comum Curricular (2018):

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo (BNCC, 2018, p. 58).

Partindo do pressuposto de que o lúdico assume grande relevância na educação, é importante destacar que sua implementação nas práticas pedagógicas é algo indispensável para promover uma aprendizagem eficaz. Desse modo, o jogo e a brincadeira devem ser componentes integrados ao processo educacional e, com isso, estimular diversos aspectos do

desenvolvimento infantil. Segundo Vygotsky (1988), o brincar é uma atividade que transcende o mero entretenimento, sendo extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Ele argumenta que, através das brincadeiras, as crianças conseguem experimentar e internalizar conceitos de forma prazerosa e engajada.

As propostas pedagógicas da Educação Infantil deverão considerar que a criança, centro do planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta (BRASIL, 2009, Art. 4º).

De acordo com Arruda e Martind (2021), o brincar promove a integração das funções motoras e cognitivas, sendo também indispensável para o desenvolvimento emocional e social. Sem a oportunidade de participar de brincadeiras e jogos, as crianças podem enfrentar dificuldades em sua capacidade de coordenação motora e na expressão de suas emoções e habilidades sociais.

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRIME, 1994, p. 19).

Posto isso, faz-se sempre pertinente que os docentes estejam atentos sobre como, quando e de qual forma serão integradas as atividades lúdicas, pois, quando estas são bem planejadas e colocadas em execução com um objetivo claro, é possível obter resultados positivos, sobretudo, no desenvolvimento dos educandos. Além disso, Negrime (1994) destaca que as atividades lúdicas são imprescindíveis para o desenvolvimento global da criança.

O brincar é também discutido de maneira bastante ampla pela psicologia, pois entende-se que, o lúdico permite que áreas pertinentes sejam desenvolvidas. Em primeiro ponto, através das atividades lúdicas, as crianças têm a oportunidade de desenvolver afetividade, que é a capacidade de expressar e lidar com suas emoções. Ao brincar, elas aprendem a reconhecer e compartilhar sentimentos, sendo isso premissa básica para a formação de relacionamentos saudáveis.

Além disso, as brincadeiras ajudam a melhorar o raciocínio e a criatividade. Quando as crianças se envolvem em jogos e atividades lúdicas, elas resolvem problemas, tomam decisões e exploram novas ideias, isso

estimula o pensamento crítico e a capacidade de criar novas soluções para problemas que possam surgir.

Segundo Melo (2016, p. 48): “sem a presença do lúdico, dentro ou fora do contexto escolar, em muito a criança perde, já que o ato de brincar exerce tantas infâncias em seu desenvolvimento, contribuindo positivamente”. Vê-se então que, os jogos e brincadeiras têm grande impacto e efeitos de ordem positiva. Mas, é sempre necessário enfatizar que o docente assume papel inegável neste contexto, pois a eficácia dessa metodologia depende intrinsecamente da maneira como ele planeja e intermedia a aplicabilidade desta no ensino, vale então discutir a respeito disso.

2.4 METODOLOGIAS ATIVAS E LUDICIDADE: O PAPEL DOCENTE

O professor, sem dúvidas é o principal agente quando se discute a respeito do processo de ensino e aprendizagem. Pois, é preciso entender que, ele é a figura que norteia e, principalmente, intermedia o conhecimento para os alunos, ou seja, o aprendizado dos alunos depende quase que totalmente da forma como o docente ensina.

De acordo com Lima *et al.* (2019), a experiência e a vida profissional do docente são diretamente proporcionais à qualidade e relevância das práticas educacionais que ele pode oferecer. Ou seja, quanto mais rica for a trajetória profissional do professor, maior será sua capacidade de implementar práticas educativas que sejam, de fato, significativas.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (RCNEI, 1998, p. 23).

Mediante isso, faz-se sempre necessário que o docente esteja, antes de qualquer coisa, consciente do seu papel, enquanto profissional e, principalmente, como ele irá influenciar na vida dos estudantes. Mas, além disso tudo, é importante também que ele tenha um claro conhecimento de que, seus métodos de ensino são fatores imprescindíveis, e devem ser planejados e sempre pautados nas necessidades específicas dos alunos.

Sendo assim, se o professor não adotar práticas pedagógicas que atendam a essas demandas e perspectivas, sua atuação será limitada a um papel meramente estratégico, sem alcançar o máximo impacto no processo de aprendizagem.

O maior desafio dos educadores que desejam usar a mentalidade lúdica em sala de aula é planejar, organizar, dirigir e controlar as oficinas pedagógicas com a máxima eficácia possível. Isto tudo irá se suceder caso ele vise maximizar o aprendizado dos conteúdos, além de todas as habilidades e competências que serão vitais ao futuro das crianças. Caso este desafio seja superado, certamente as atividades inerentes ao processo de ensino aprendizagem irão se efetivar mediante a necessária qualidade que implicará no experimento dos objetivos que da educação se espera em qualquer sociedade (CORDEIRO, 2018, p. 77).

Ou seja, não basta usar as atividades lúdicas por usar, é preciso planejar, avaliar, testar, melhorar, pois, somente assim, garante-se que foi

alcançado os objetivos educacionais que foram determinados preliminarmente. Permitindo, de fato, um desenvolvimento integral e eficaz dos estudantes.

A resignificação do brincar nas instituições de Educação Infantil, sobretudo por parte dos professores, requer estudo e compreensão de que sua intervenção na brincadeira é necessária. Essa intervenção tem de ser pautada na observação das brincadeiras infantis, visando oferecer material adequado e espaço que permita o enriquecimento das competências imaginativas. O brincar deve ser planejado concomitantemente com as outras áreas, pela articulação de temas e projetos que permitam registrar toda a evolução das brincadeiras, bem como aspectos relevantes de linguagem, socialização, atenção e envolvimento pessoal que dão pistas com relação ao ambiente sociocultural no qual a criança está inserida (ALMEIDA, 2008, p. 4).

Mas, é preciso considerar que há ainda muitos desafios a serem superados, a abdicação dos métodos tradicionais de ensino ainda enfrenta várias limitações. Tanto a questão da falta de tempo e do “aperto” dos calendários acadêmicos, como também os estereótipos de que a própria sociedade tem a respeito da ludicidade.

Por exemplo, muitos pais ainda têm a concepção de que os jogos e brincadeiras são uma mera forma de lazer e de distração e que pouco influem no desenvolvimento cognitivo, social e motor das crianças, limitando assim a aplicabilidade desse método na sala de aula. Além disso, existe também uma certa escassez de professores com formação continuada para implementação dessa metodologia, tornando-se assim, uma problemática.

3 METODOLOGIA

Para a realização do presente trabalho, foi realizada uma pesquisa de revisão de literatura, analisando trabalhos que já foram publicados por outros autores e que discutiram a respeito da temática. Assim, foram averiguados artigos, monografias, livros e teses.

Foram incluídas vinte e nove publicações relevantes nas bases de dados Google Acadêmico, SciELO e CAPES. Os descritores utilizados serão: Lúdico; Ensino; Aprendizagem; Práticas Pedagógicas; Metodologias Ativas.

Os critérios de inclusão foram: trabalhos publicados nos últimos dez anos em inglês, português ou espanhol; artigos, livros e dissertações que abordem diretamente metodologias ativas, brincadeiras e jogos na educação. E, os critérios de exclusão foram estudos que não se relacionaram diretamente com o tema ou que não apresentassem relevância significativa para os objetivos da pesquisa.

A pesquisa foi conduzida através de uma sequência de etapas, que abrange: a definição da temática; a criação da questão de pesquisa; a análise das publicações relevantes; a organização dos trabalhos encontrados; a avaliação crítica dos materiais selecionados; a interpretação e debate dos resultados; e, por fim, a conclusão das informações adquiridas. Cada uma dessas fases foi planejada para assegurar a eficácia na realização da pesquisa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do desenvolvimento da presente pesquisa, foi possível destacar

o quanto o processo de ensino e aprendizagem envolve vários aspectos, e, entre eles, denotou-se que uma das variáveis mais influentes eram as metodologias de ensino utilizadas pelos docentes. Mediante isso, as metodologias ativas ganharam grande destaque neste cenário.

Ficou denotado que, as metodologias ativas de ensino influenciam diretamente na eficácia da aprendizagem, pois permitem uma participação ativa dos alunos, e com o uso de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, ficou denotado que os alunos podem vivenciar o conteúdo de maneira prática e interativa, o que permite uma melhor assimilação dos conteúdos que está sendo repassado pelos professores.

Constatou-se que as atividades lúdicas contribuem significativamente para o desenvolvimento, de forma integral, dos alunos, abrangendo aspectos cognitivos, motores, sociais e emocionais. De modo que, o brincar estimula a imaginação, criatividade e, sobretudo, a formação de habilidades fundamentais para uma boa convivência em sociedade.

Foi possível notar ainda que, o papel do professor é fundamental na mediação das metodologias ativas. Pois, o docente deve atuar como facilitador do ensino, criando um ambiente que estimule a participação dos alunos e a exploração ativa dos conteúdos. Assim, a capacidade do professor de planejar e implementar atividades lúdicas eficazes se faz extremamente necessária para a eficácia dessas metodologias e para permitir que se tenha um melhor aprendizado.

Apesar dos benefícios evidenciados, a implementação de metodologias ativas, especialmente aquelas que envolvem brincadeiras e jogos, enfrenta desafios significativos. Entre eles, destacam-se a resistência a mudanças de paradigmas educacionais e a necessidade de formação contínua para os educadores.

Assim, para que as metodologias ativas sejam implementadas é necessário que os educadores recebam formação continuada, garantindo que estes profissionais estejam preparados para enfrentar os desafios e utilizar as estratégias mais adequadas em suas práticas pedagógicas.

Por tanto, é importante que a pesquisa sobre metodologias ativas e o uso de atividades lúdicas continue a se desenvolver. Futuras investigações podem explorar a eficácia dessas metodologias em diferentes contextos educacionais e identificar estratégias para superar os desafios enfrentados na sua implementação.

REFERÊNCIAS

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

ARRUDA, Vera Ribeiro Juremeira; MARTINS, Cálita Fernanda de Paula. A Ludicidade na Educação Infantil: Interações, Jogos e Brincadeiras nas Vivências das Crianças. In: **Anais Estendidos do XXIX Seminário de Educação**. SBC, 2021. p. 187-193.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2018.

BARBOSA, Kauanna Kelly *et al.* Metodologias ativas na aprendizagem significativa de enfermagem. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 44, p. 100-

109, 2021.

BRASIL. MEC. SEF. **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 20 de jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil.** Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://www.bncc.mec.gov.br>. Acesso em: 20 jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília, DF: MEC, 2009. Disponível em: <http://www.mec.gov.br>. Acesso em: 20 ago. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/educacao-infantil/rcnei>. Acesso em: 20 de jul. 2024.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.
CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
CORDEIRO, Miriam Oliveira. **Revolucionando o Ensino com as Oficinas Pedagógicas**. Curitiba: Matrix Secular, 2018.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.

GHEZZI, Joyce Fernanda Soares Albino *et al.* Estratégias de metodologias ativas de aprendizagem na formação do enfermeiro: revisão integrativa da literatura. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 74, p. e20200130, 2021.

GOUVEIA, Carolina Augusta Assumpção; MATOS, Tauller Augusto de Araujo. **Tecnologias de Informação e Comunicação e as Metodologias Ativas**. In: MELLO, Cleyson de Moraes; ALMEIDA NETO, José Rogério Moura de; PETRILLO, Regina Pentagna (coord.). Metodologias Ativas: desafios contemporâneos e aprendizagem transformadora. 2. ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2019. cap. 2.

LIBÂNEO, J. C. **Os métodos de ensino**. São Paulo: Cortez, 1994. P. 149-176

LIMA, Artur Dias *et al.* Avaliação, ensinagem e metodologias ativas: uma experiência vivenciada no componente curricular Mecanismos de Agressão e de Defesa, no curso de Medicina da Universidade do Estado da Bahia, Brasil. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 43, p. 216-224, 2019.

MANFREDI, Sílvia Maria. Metodologia do ensino: diferentes concepções. **Campinas: FE**, 1993.

MELO, Marilene Ferreira. **Importância do lúdico na educação infantil**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2016.

MOTTA, Sophia Romero *et al.* A BNCC e a formação de professores para a educação infantil: reflexões e diretrizes. **Revista Ilustração**, v. 5, n. 3, p. 103-117, 2024.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil: perspectivas psicopedagógicas. **Porto Alegre: Prodil**, v. 2, 1994.

PASSOS, Kévila Kelma Nascimento Silva; SILVA, Milady Renata Apolinário. Análise de uma sequência didática para o estudo em Ictiologia por meio de ludicidade e metodologias ativas com base na BNCC e na abordagem CTSA. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 14, p. e18101421464-e18101421464, 2021.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zannar, 1978.

SEFTON, Ana Paula; GALINI, Marcos Evandro. **Metodologias ativas: desenvolvendo aulas ativas para uma aprendizagem significativa**. Freitas Bastos, 2022.

SILVA, Elisângela Maria da; FORTES, Ismone Tagino de Lima; ARAÚJO, Lucineide Silva de. **Metodologias Ativas: A Gamificação Na Educação**. 2024.

SILVA, Kellen de Lima; FERNANDES, Juliana Cristina. Metodologias Ativas e o Lúdico: possibilidades de práticas de leitura em salas de aula. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 7, p. e122973694-e122973694, 2020.

SILVA, Marciel Albino; SANTOS, Nidiane Souza de França. **Metodologias ativas e práticas inovadoras na educação**. AYA Editora, 2024.

SILVA, Rosimary Batista; PIRES, Luciene Lima de Assis. Metodologias ativas de aprendizagem: construção do conhecimento. In: **Conedu, VII congresso nacional de educação**. 2020.

SOUZA, Mériti; CARVALHO, Diana Carvalho. A linguagem e a construção do real pela criança: contrapontos entre Lev S. Vygotsky e Jean Piaget. **Olhar de Professor**, v. 23, p. 1-15, 2020.

VYGOTSKY, Lev Semenovich *et al.* Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**, v. 10, p. 103-117, 1988.