

Angela Silva Ramos

Graduação em Pedagogia - UNISUAM

Magda Maria da Silva de Miranda

Graduação em Pedagogia - UNISUAM

Magna da Conceição Coelho Soares

Graduação em Pedagogia - UNISUAM

Patrícia Paes de AlbuquerquePedagoga Especialista em Educação a Distância – SENAC RJ
e Docência do Ensino Superior
UNISUAM

RESUMO

Esse artigo enfoca a importância da ludicidade na formação da criança com enfoque no processo de ensino aprendizagem, como e porque a utilização de jogos e brincadeiras apropriadas à faixa etária promovem o desenvolvimento global das crianças nos espaços educacionais. O brincar tem, especialmente na etapa da educação infantil, uma estreita relação no trabalho pedagógico, levará a uma reflexão das práticas educativas e o papel do professor na atualidade. Engloba o novo modo de aprender com o uso apropriado das tecnologias de informação e comunicação, que se intensificou diante do cenário imposto pela pandemia do novo coronavírus (Covid 19). Com base em pesquisas de cunho bibliográfico, as quais apresentam concepções de grandes autores que destacam a criança e a ludicidade, bem como o embasamento das políticas públicas que sustentam as teorias contidas nesse trabalho.

Palavras-chave: criança; lúdico; aprendizagem; desenvolvimento infantil; tecnologia.

INTRODUÇÃO

Atualmente a Educação é muito discutida no Brasil. Muitos debates envolvem esse tema e metas precisam ser alcançadas, principalmente quando o assunto é alfabetizar. Porém, a formação de uma criança envolve muito mais que treinar e depositar conhecimentos. O desenvolvimento das crianças e dá por etapas singulares, que precisam ser respeitadas, com um modo muito próprio da infância, o brincar. A criança e a brincadeira são indissociáveis.

O presente trabalho tratará do tema a criança e o lúdico, ressaltando a importância da ludicidade no percurso educativo. Nessa perspectiva apresentamos um diálogo entre autores, políticas públicas, prática pedagógica e o papel do professor nos espaços educacionais. O intuito é estimular reflexões, principalmente aos educadores quanto ao uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem, respeitando as especificidades de cada fase do desenvolvimento das crianças. Através de atividades lúdicas é possível nortear um método significativo para trabalhar cada faixa etária, possibilitando o desenvolvimento global dos alunos.

Muitas vezes, educadores e instituições dissociam a criança e o lúdico com propostas pouco ou nada atraentes e estimuladoras, visando a absorção de conhecimentos, sem refletir na qualidade dele, inibindo o potencial de imaginação e criatividade das crianças. A aprendizagem é complexa, o ambiente pode facilitar ou prejudicar o processo por isso torna-se de suma importância proporcionar propostas e atividades brincantes, com intencionalidades, para que a criança alcance novas etapas no seu conhecimento, autonomia e cidadania.

Esse artigo apresenta a linha 1 de pesquisa para o curso de Pedagogia com o tema: Jogos e brincadeiras no universo da aprendizagem. Com base em pesquisas de cunho bibliográfico, refletimos o tema a partir do estudo de leis que regem a Educação no Brasil como: Constituição Federal de 1988, Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil (DCNEI); autores clássicos e renomados como: Piaget e Vygotsky; entre outros autores, partimos para uma investigação do papel da ludicidade na aprendizagem de crianças e sua contribuição para o desenvolvimento desses sujeitos. Além disso, buscamos investigar como o trabalho educacional é realizado na rede municipal de ensino do Rio de Janeiro, de forma ampla, ao analisar o contexto atual pandêmico e resoluções recentes desse município.

O trabalho está estruturado da seguinte forma: a primeira parte apresentamos as concepções teóricas acerca da ludicidade na prática docente, o papel do professor na atualidade; na segunda parte as especificidades do trabalho educacional na etapa da Educação Infantil; na terceira parte o lúdico e a tecnologia no cotidiano escolar, analisaremos a relação da ludicidade com as novas tecnologias da informação e comunicação (TICs), e como essa relação tem se estreitado na sociedade a partir do cenário pandêmico que vivenciamos atualmente. Cabe ressaltar que esse estudo sugere a reflexão que o professor, como mediador do processo de ensino e aprendizagem, ao manter-se atualizado no contexto dos jogos e brincadeiras infantis, garante o direito da criança e a promoção da sua cidadania.

METODOLOGIA

O presente estudo quanto aos fins é do tipo exploratório, sendo caracterizado como artigo científico. Para Figueiredo (2007), o artigo

científico se enquadra como pesquisa cujo objetivo é publicar o conhecimento construído em revistas e periódicos. Trata-se de uma tese realmente científica, aceita pela comunidade científica, sem, no entanto, restringir ao referencial descrito nos livros.

Para a seleção dos artigos, estabelecemos os seguintes critérios de inclusão: estar no formato de texto completo, escrito em português, ter sido publicado nos últimos 10 anos e que articulem a temática “A criança e o lúdico”. Após análise inicial dos títulos e conteúdo dos respectivos resumos, foi realizada uma leitura superficial de forma a apreender os conceitos trabalhados e em seguida uma leitura analítica com o intuito de analisar os dados criteriosamente.

Segundo Marconi e Lakatos (2007), o artigo científico trata-se de um conhecimento constituído por um sistema de ideias, logicamente correlacionada, contendo, sistemas de referência, teorias e hipóteses, fontes de informações e quadro que explicam as propriedades relacionais. A mesma designa de maneira estruturada, planejada e controlada, utilizando instrumentos para coleta de dados e fenômenos observados de modo que, responda a propósitos preestabelecidos.

Como abordagem adota-se a qualitativa. A abordagem qualitativa compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam descrever o objeto de estudo, tornando claro o conjunto complexo que envolve a pesquisa.

No caso da abordagem qualitativa os resultados são mensurados e contabilizados de forma a complementar os dados que serão interpretados. Segundo Andrade (2002), a técnica qualitativa torna a pesquisa mais forte e reduz os problemas de adoção simultânea.

AS CONCEPÇÕES TEÓRICAS ACERCA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE

Nesse artigo ressaltamos a etimologia da palavra lúdica. Esta vem do latim *ludus*, que significa jogo. Segundo Tânia Fortuna (2016), esse significado foi evoluindo ao decorrer de pesquisas e por consequência, o termo lúdico passou a ser compreendido como parte da atividade humana, o qual prioriza a ação e o movimento relacionando-os com a vivência, seja ele motor, psicomotor ou intelectual.

A utilização do lúdico como ferramenta teórica e pedagógica para a prática docente na alfabetização nem sempre foi considerada produtiva. Porém, hoje é possível fazer a analogia entre o brincar e a realidade, pois a brincadeira se torna uma forma de estímulo e criatividade na rotina da criança, proporcionando a ela uma vivência de momentos prazerosos e de aprendizado.

O brincar é uma necessidade inerente do indivíduo independentemente da idade, mas não se pode atribuir apenas como função de entretenimento e diversão, pois sua função se constitui num desenvolvimento global abrangendo os aspectos sociais, culturais, pessoais

quanto fortalecendo os processos de Socialização, Comunicação, Expressão e Construção do autoconhecimento.

De acordo com Santos (2002) o “Brincar” é um ato que faz parte do convívio do ser humano em qualquer idade e não deve ser visto apenas como uma diversão, mas como um complemento íntegro para o desenvolvimento pessoal, social, cultural e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Através de materiais concretos, que sejam do interesse da criança, como revistas em quadrinhos, livros de literatura infantil, folhetos, propaganda, etc., o educador docente tem grandes possibilidades de conseguir tanto alfabetizar, quanto “letrar” seus alunos. A utilização de jogos, recursos e brincadeiras que façam com que os alunos tenham facilidade no processo de alfabetização, enaltece a ideia de que o alfabeto é um jogo, o qual se pode utilizar para entender o mundo por meio da combinação de suas peças, além de poder identificá-las, nos mais diversos e variados lugares do nosso planeta (ALMEIDA, 2013)

As crianças têm a capacidade de transformar brincadeiras antigas, trazendo-as para a atualidade com características, especificidades e padrões de sensibilidades próprias, pois o lúdico faz parte da natureza infantil, bem como do processo de seu desenvolvimento. Atualmente essas ferramentas são vistas como uma necessidade imprescindível no processo educativo. Diante disso, tal trabalho visa analisar a importância da ludicidade no processo de alfabetização e também do letramento (FORTUNA, 2016)

No entanto, não será abordado o brincar por brincar e sim o brincar como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem. Também é abordado como o professor pode planejar sua prática pedagógica de modo que venha oportunizar a inclusão do jogo e da brincadeira na escola, levando em consideração o desenvolvimento e a construção do conhecimento da criança enquanto indivíduo (NILES, SOCHA, 2014)

Pensando nesse modo de preparação do trabalho pedagógico dos professores das turmas de alfabetização, na utilização de jogos e brincadeiras como principais ferramentas de trabalho, na concepção sobre a aprendizagem lúdica e na vivência teórica e prática das crianças com essas atividades, algumas questões nortearam a pesquisa, sobre suas principais importâncias (FORTUNA, 2016)

A escola é vista como a segunda casa da criança e neste sentido é interessante que esta segunda casa oportunize e adote em suas metodologias atividades lúdicas que venham favorecer o processo de alfabetização e letramento dos seus alunos. Bem como a aquisição de valores e autonomia de aprendizagem, visto que com a utilização desse método percebe-se que há uma ampliação do desenvolvimento cognitivo e motor da criança (MEIRELES, 2010)

Brincando a criança constrói seu aprendizado e, nessa perspectiva, a alfabetização torna-se divertida; porém, é muito importante a presença e participação dos professores em cada atividade lúdica, assim como um planejamento prévio diversificado, o qual viabilize o desenvolvimento do

aprendiz conduzindo-o ao aperfeiçoamento e avanços no ensino aprendizagem. Portanto, a alfabetização deve ser um processo divertido, criativo e dinâmico, visto que a ludicidade exerce sobre a criança um poder facilitador muito grande, tanto no processo de formação da personalidade integral dos alunos quanto das funções psicológicas, intelectuais e morais (ALMEIDA, 2013)

Nesse âmbito, é necessário que a escola seja valorizada socialmente, pois, para que haja de fato uma aprendizagem significativa, a família, a comunidade e a sociedade em geral, devem caminhar juntas, almejando o mesmo objetivo. Devido às constantes resistências inovadoras no processo de ensino-aprendizagem e considerando também a faixa etária dos alunos no período de alfabetização é que surgiu a necessidade de discorrer sobre esse tema (SANTOS, 2017)

Diante de tal consideração, vemos que nesse sentido, a ludicidade pode contribuir para o desenvolvimento do ser humano de forma significativa, auxiliando tanto na aprendizagem quanto no desenvolvimento social, cultural e pessoal. Com isso facilitar o processo de socialização, expressão, comunicação e construção do pensamento. Contudo, ressalta-se que as concepções teóricas da ludicidade é apenas uma das pontes que auxiliam na melhoria e desenvolvimento das crianças no processo de aquisição da linguagem. Cabe, portanto, ao educador promover tais mudanças (MEIRELES, 2010)

O professor aparece com um novo papel dentro da sociedade. Sua função agora é de educador e mediador do processo ensino-aprendizagem, do qual faz usos dos jogos como recurso didático, a fim de promover aprendizagem significativa, além disso, o ato de brincar atribui a relação professor/aluno uma participação mais ativa no ensino- aprendizagem da criança. Percebe-se a relevância desse assunto para os estudos na área de educação, visto que trabalhar com estratégias diversificadas e de acordo com o interesse do aluno torna-o mais participativo e sujeito da sua própria aprendizagem. Como se sabe, a cada dia que se passa fica mais difícil achar meios para incentivar a educação de nossas crianças. Estudos têm comprovado que uma das melhores maneiras de se aprender é através do lúdico, onde pequenas “brincadeiras” se tornam uma grande lição de raciocínio e desenvolvimento da linguagem. (FORTUNA, 2016)

Diferentes de brincadeiras onde o esforço é físico, destacam-se as brincadeiras e jogos onde são estimulados o esforço da capacidade de raciocínio, como: leitura, jogos de memórias, entre outros. A ludicidade é um tema que tem conquistado grande espaço no panorama nacional por ser o brinquedo, a essência da infância, e nessa perspectiva, seu uso possibilita um trabalho pedagógico cuja mediação adequada promove a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento de modo eficaz. (NILES, SOCHA, 2014)

É importante ressaltar que as atividades lúdicas não excluem a seriedade na apresentação dos conteúdos às crianças, visto que o objetivo é mostrar que é possível trabalhar esses conteúdos de forma criativa e dinâmica.

Para isso é necessário que haja um resgate do lúdico como processo educativo, onde a criança possa comunicar-se consigo mesma e com o mundo que a cerca. Portanto, caracteriza-se como um trabalho de inovação pedagógica, tanto no que se refere à forma de organizar e articular os conteúdos curriculares como nas estratégias utilizadas para promover o encontro entre o conhecimento e as demandas do mundo real. (MEIRELES, 2010)

Assim, ainda tem por objetivo transformar o exercício dos professores em sala de aula de modo a tornar-se mais prazeroso, no sentido de despertar para novas aquisições do saber e do conhecimento o processo de desenvolvimento do educando, levando a uma prática mais significativa na forma de ensinar, provocando na criança uma nova maneira de agir e pensar através de toda concepção lúdica. (SANTOS, 2017)

Sendo assim, o professor atuante deve sempre respeitar as limitações dessas crianças, e sempre desenvolver atividades adaptadas e criativas para obter a elas um bom resultado no seu processo de ensino aprendizagem dando ressalve as regras impostas nas atividades lúdicas, pontuando cada uma, sem que interfira na aprendizagem e na autoestima da criança, pois a brincadeira deve ser algo prazeroso e significativo, o professor também deve conceituar os tipos de graus de dificuldades de cada um e encorajá-la para que aprenda a enfrentar os desafios da vida. Diante desse novo cenário educacional do qual é imposto o ensino remoto, nos traz uma reflexão sobre a prática docente dentro desse âmbito e em relação à utilização desses recursos tecnológicos como ferramenta de ensino, por se tratar de um assunto muito peculiar, onde cada um pensa de maneira diferente sobre a ação desse método, gerando novos conceitos sobre a forma de como lúdico é inserido dentro e fora de sala de aula, por exemplo, até que ponto essa prática pode chegar a uma definição de conceito e de que forma pode trazer resultado satisfatório para uma aprendizagem significativa.

O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sabe-se que a educação é um direito fundamental de todos, conforme assegurada na Constituição Federal de 1988 (BRASIL,1988), contudo é a partir de 1996, com a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, a LDB, que a educação infantil é definida como a primeira etapa da educação básica, com a finalidade do desenvolvimento integral da criança de 0 a 5 anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social. O atendimento educacional dessa etapa é oferecido em: creche, para crianças de até 3 anos de idade; pré-escola, crianças de 4 a 5 anos de idade (BRASIL,1996).

A ideia de que a criança é uma “folha em branco”, já não é aceita há muito tempo. A criança é um sujeito social, histórico e de direitos, inserido na sociedade, partilha seus saberes, desejos e produz cultura. Com um modo muito próprio de expressão, o brincar.

Friedmann (1992) afirma que as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos. Isso é bem evidente ao observar as brincadeiras das crianças ao encenarem situações do cotidiano que vivem, interpretando papéis são capazes de compreender a realidade e até mesmo transformá-la, criando mecanismos para superar desafios.

O brincar é essencial, para Winnicott (1975), porque é através dele que se manifesta a criatividade. Nesse contexto a criança desenvolve sua autonomia e identidade, construindo seu próprio eu.

No brincar encontra-se o combustível para o desenvolvimento global infantil, para isso é imprescindível que as instituições organizem atividades lúdicas, respeitando as especificidades de cada grupo. Muitas vezes as instituições restringem as atividades das crianças, bloqueando a organização autônoma, espontânea e criativa das brincadeiras, com regras prontas, sem significado para a criança, tornando-a submissa.

A educação infantil é uma importante etapa na vida da criança, é um momento que acontece comumente uma nova experiência em termos de separação do meio familiar para vivenciar novas experiências de forma singular. Nessa etapa a criança desenvolverá suas capacidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais. Aprende a socializar com outras crianças e adultos, isso favorece o desenvolvimento de habilidades motoras, linguísticas e o pensamento lógico. Amplia a visão de mundo a partir das interações com diversas culturas.

A escola é um espaço social privilegiado com função pedagógica de ampliar os saberes e conhecimentos de diversas naturezas, comprometida com a ludicidade e a liberdade de expressão nas diferentes manifestações artísticas e culturais (DCNEI,2010).

A inclusão da ludicidade nos planejamentos escolares e nas atividades de sala de aula proporciona uma educação de qualidade, otimizando a aprendizagem e garante o direito da criança como cidadã.

A aprendizagem é um processo complexo, é preciso respeitar cada fase da vida da criança. Para Piaget, a aprendizagem ocorre à medida que a criança, ao se desenvolver biologicamente, vai construindo a capacidade de interagir com os objetos (PIAGET, 2010). Assim, os brinquedos, jogos e brincadeiras são elementos essenciais ao desenvolvimento infantil.

Na visão de Piaget existem etapas no desenvolvimento cognitivo da criança. No período sensório-motor (0 a 2 anos) a criança entende o mundo através das sensações, e ações com o corpo. No período simbólico/pré-conceitual (2 a 4 anos) entende o mundo através da linguagem e imagens mentais. No período intuitivo/pré-operatório (4 a 6 anos) entende o mundo à procura de explicações e coerência.

O professor de educação infantil é o mediador nesse processo, responsável por proporcionar às crianças experiências estimuladoras e significativas, ancoradas no brincar. Ao refletir, organizar e selecionar práticas de aprendizado, o professor deve estar atento a fase de desenvolvimento de sua turma, respeitando as especificidades de cada faixa etária.

Vygotsky (1991) em sua perspectiva sociointeracionista, propõem a zona de desenvolvimento proximal. Trata-se da ponte entre o que a criança já sabe e o que se pode saber, com o auxílio do professor. Assim as atividades lúdicas devem surgir a partir de um ambiente de interação e vínculo entre o educador e a criança.

Nessa era tecnológica, as crianças, desde pequenas, vivem cercadas por mídias eletrônicas como: televisão, computador e celular. São as chamadas TIC's – Tecnologias de informação e comunicação. As reflexões sobre a relação dessas tecnologias com a educação infantil e seu uso pedagógico, sobretudo, lúdico, tem impactado ainda mais a sociedade diante do novo cenário imposto pela pandemia do novo coronavírus (Covid19), com escolas fechadas e o ensino remoto.

É fato indiscutível que as TIC's fazem parte do contexto social e cultural da sociedade. Sendo assim, quando bem planejado e articulado, pela mediação crítica do professor, pode proporcionar momentos de interação, prazer e aprendizado lúdico.

O LÚDICO E A TECNOLOGIA NO COTIDIANO ESCOLAR

Diante do novo cenário, imposto pela pandemia mundial¹, foi preciso rever as estratégias de ensino e aprendizagem no que se refere a utilização dos jogos e brincadeiras com a conexão das tecnologias, isso tem gerado reflexões sobre os efeitos que esse ensino traz para o contexto atual da criança e do novo modo de aprender. A relação das TIC's e a Educação é fato que quando bem articulada favorece o desenvolvimento humano:

Hoje é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que, os resultados promissores em termos de avanços educacionais relacionam-se diretamente com a ideia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável (ALMEIDA; PRADO, 1999, p.1).

Sendo assim, as tecnologias passaram a fazer parte dos recursos de aprendizagem, nesse contexto o lúdico continua a desempenhar um papel determinante nas práticas com as crianças, respeitando suas especificidades. O lúdico, os jogos e brincadeiras, individuais ou em grupo, possibilitam uma aprendizagem significativa, além de desenvolver competências capaz de tornar a criança um adulto criativo e dinâmico, pois a brincadeira é dessa forma, um espaço de aprendizagem onde a criança articula a realidade e as resoluções de problemas que realizará no futuro.

¹ O Brasil contabiliza 450.026 óbitos; média de 1.881 mortos por dia, segundo balanço do consórcio de veículos de imprensa com informações das secretarias de Saúde. <https://g1.globo.com>; acesso em 24/05/2021

O Conselho Nacional de Educação regulamenta as atividades pedagógicas não presenciais enquanto vigorarem as restrições pandêmicas, no artigo 14 assegura: Por atividades pedagógicas não presenciais na Educação Básica, entende-se o conjunto de atividades realizadas com mediação tecnológica ou por outros meios, a fim de garantir atendimento escolar essencial durante o período de restrições de presença física de estudantes na unidade educacional (CNE, 2020).

Na rede Municipal de ensino do Rio de Janeiro, por exemplo, ações com as TIC'S foram realizadas para manter o vínculo dos alunos com os professores. As atividades pedagógicas passaram a ser ministradas no ensino remoto por meios digitais (videoaulas, conteúdos organizados em plataformas virtuais de ensino e aprendizagem, redes sociais, blogs, programação na tv aberta, entre outros). Um dos recursos atuais implementado é o uso do aplicativo Rioeduca em Casa, considerado muito útil principalmente porque não gera gastos de internet para os alunos usuários possibilitando aulas síncronas (interativa em tempo real com o professor) e assíncronas. O professor é responsável por mediar esse processo e agregar a aprendizagem e a ludicidade na conexão com as TIC's. Ainda outro recurso disponibilizado, nessa rede, para aqueles que não dispõem de tecnologia, são apostilas impressas com orientações aos responsáveis quanto a elaboração das atividades, garantindo os direitos da criança de aprender brincando (SME,2021).

Apesar da internet ser uma ferramenta importante para a interação social das crianças, é possível verificar que as interações online não substituem as interações reais, já que aquelas são, muitas vezes, superficiais, o que acaba privando os alunos do sentimento de pertencimento obtido através de relações presenciais.

Outra questão a ser considerada nesse contexto é a enorme desigualdade em relação ao acesso da tecnologia no meio social, tal diferença podemos ver principalmente nesse momento em que vivemos esse distanciamento por conta da pandemia. Esse momento que está mostrando o quanto o acesso a internet é um problema grave no Brasil. Muitas crianças estão fora das aulas online e, portanto, do lúdico. E é esta a realidade dramática da sociedade brasileira.

O reflexo dessa desigualdade social brasileira é o que acontece nas redes escolares do Brasil: públicas e privadas. Milhões de alunos ficaram sem condições de acessarem as aulas online. Muito mais na pública que na rede particular. Essa massa de excluídos aulas serviu (e está em andamento ainda) para aumentar ainda mais o fosso entre as classes sociais, com consequências inimagináveis para estas futuras gerações.

Em 2019, o uso do celular para acessar à internet avançou ainda mais entre os estudantes, chegando a 97,4%. A pesquisa mostra, contudo, que somente 64,8% dos alunos de escolas públicas tinham o aparelho para uso pessoal e nem todos eles tinham acesso à rede. No ensino privado, 92,6% dos estudantes tinham um telefone móvel. Essa diferença é ainda maior no

Norte do país, onde apenas 47,5% dos alunos do ensino público tinham um celular (IBGE, 2019).

Mesmo com dificuldades e necessidades de ações estratégicas para nos nivelarmos em um patamar internacional em relação ao acesso e uso das redes, são muitos os avanços brasileiros nestes últimos vinte anos de uso de internet. Somos atualmente um país de pessoas conectadas, sobretudo por meio das tecnologias móveis.

Diante do exposto, conclui-se que cabe a escola, cumprir seu papel social de oferecer aos alunos o domínio do uso do computador, promovendo a inclusão digital. Ao professor, como mediador do saber, buscar formações continuadas para estar informatizado e conectado com as mais novas formas de ensinar e aprender, embora, muitos professores ainda relutam nessa formação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou mostrar como a atividade lúdica impacta nas vidas das crianças a partir do momento que as mesmas entram para o ambiente escolar. É a participação nas brincadeiras que é capaz de ajudar os pequenos a se integrarem no espaço da escola.

Inicialmente, abordamos a forma da participação do professor que é fundamental na escolha da atividade lúdica da criança, bem como as diversas teorias que tratam da questão das brincadeiras no cotidiano escolar, principalmente na Educação Infantil,

Também foram abordadas as várias formas do docente desenvolver a ludicidade no período que compreende a educação. Entendendo que as brincadeiras sempre tem o objetivo de caráter pedagógico, jamais sendo o brincar pelo brincar, e sim um objetivo maior ligado à aprendizagem.

Finalizamos o trabalho, colocando a questão do lúdico junto com as mídias sociais e a importância muito maior que estas adquiriram neste período de pandemia/distanciamento social. Ao mesmo tempo, apontamos o quanto ainda é difícil a universalização da internet nos lares brasileiros, principalmente nas famílias de baixa renda.

Esse trabalho não tem a proposta de terminar este assunto do lúdico, mas sim o contrário. O que podemos afirmar é que as escolas têm sido duramente atingidas com a pandemia, são vários meses de escola fechada. Cabe à comunidade escolar apontar os caminhos que deverão ser trilhados para começarmos a caminhar e recuperar esse tempo perdido. Assim teremos que ver como podemos dar um salto qualitativo na abordagem do lúdico nestes momentos peculiares e difíceis, por qual passa a educação em nosso país.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria E.B.; PRADO, Maria E. B. B. **Um retrato da informática em educação no Brasil**. 1999.

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica**: Técnicas e Jogos Pedagógicos. Rio de Janeiro: Loyola, 2013.

ANDRADE, Maria Margarida. **Como preparar trabalhos para cursos de pós-graduação: noções práticas**. 5. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2002. 168 p.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília. DF: Senado, 1988.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: Lei Nº9.394/96 de 20 de dezembro de 1996. Brasília, DF, Diário Oficial; MEC, 1996.

BRASIL-MEC. RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 2. DE 10 DE DEZEMBRO DE 2020. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br>> Acesso 23/04/2021.

FIGUEIREDO, N. M. A. **Método e Metodologia na pesquisa científica**. Rev. São Caetano do Sul. São Paulo: Yendis, 2007.

FORTUNA, T. R. **Formando professores na Universidade para brincar**. São Paulo: Vozes, 2016

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo. Scritta, abring, 1992.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2007.

MEIRELES, E. **Literatura, muito prazer**. Nova escola, ano XXV, nº 234, p. 48-58, ago. 2010.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil. Secretaria de Educação Básica-Brasília; MEC, SEB, 2010

NILES, R. P.; SOCHA, K. **A importância das atividades lúdicas na educação infantil**. *Ágora: Revista de divulgação científica*, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 edições. Vozes, Petrópolis, 2002.

SANTOS, S. M. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2017.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. RESOLUÇÃO SME Nº 247 DE 04 DE FEVEREIRO DE 2021. Disponível em :< <https://doweb.rio.rj.gov.br> > Acesso em 23/04/2021

VYGOTSKY, L. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins fontes,1991.