

BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE PARA EDUCAÇÃO BÁSICA: UMA ANÁLISE BIBLIOMÉTRICA

Amanda Medeiros Nóbrega¹
Iana Cabral Bispo²
Eliude da Silva Morais³
Joseany Montenegro de Souza⁴
Thainá Gonçalves Ferreira⁵
Josiane Carla Medeiros de Sousa⁶

RESUMO

Os modelos de ensino aprendizagem têm sofrido inúmeras alterações no decorrer dos anos. Tais fatos corroboram para o aprimoramento das práticas pedagógicas, de maneira que as aulas passaram a ter uma harmonia entre a teoria e a experimentação com o aporte da ludicidade. O processo educativo por meio da ludicidade tem sido colocado em prática em todas as etapas da educação, como apostas de melhorias, fazendo com que o aluno venha a refletir sobre sua realidade e sobre como ele pode descobrir e estudar o mundo em que habita. Assim, o presente estudo tem como objetivo geral identificar as tendências metodológicas das produções científicas que relacionam os processos lúdicos na educação básica nacional, com ênfase na compreensão dos benefícios envolvidos. Para tanto, foi realizado um mapeamento de produções científicas através do software Publish or Perish, utilizando as seguintes expressões: “ludicidade” e “educação básica”, em um período de tempo de cinco anos, entre 2019 a 2023. Em seguida, foi realizada a criação de mapas visuais no VOS Viewer para embasar a análise dos dados. Como pressupostos teóricos foi explanado os pressupostos de autores como Dewey(2002), Piaget (2010), Froebel (2010), Huizinga (2007), Vygotsky (1997) e Brouger (1998) e também de autores contemporâneos como: Dohme (2003), Negrini (2001), Macedo (1995) e Friedmann (2011). Verificou-se que o ensino lúdico favorece o desenvolvimento de habilidades intelectuais e cognitivas, possibilitando uma aprendizagem não apenas quantitativa, mas, especialmente, qualitativa. Através da utilização de diferentes abordagens é possível estabelecer contextos que valorizam os saberes previamente adquiridos e adicionam novos conhecimentos para formação de um saber mais aprofundado. A ludicidade tem função crucial como recurso didático que promove aprendizagem e desenvolvimento em diversos aspectos do contexto educacional.

Palavras-chave: Análise bibliométrica, Educação básica, Ensino aprendizagem, Recurso didático, Ludicidade.

¹ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Campina Grande- UFCG; amandanobregaah@gmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Campina Grande- UFCG; ianaacabral@gmail.com

³ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, eliude.silva@estudante.ufcg.edu.br;

⁴ Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Patos- UNIFIP, joseany.montenegro12@gmail.com;

⁵ Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário de Patos- UNIFIP, thainagoncalves728@gmail.com;

⁶ Professora orientadora: Mestre, Centro Universitário de Patos - UNIFIP - PB, josianesousa@fiponline.edu.br.