

A LUDICIDADE E AS NOVAS METODOLOGIAS COMO ESTRATÉGIAS PARA O PROCESSO DE RECOMPOSIÇÃO DA APRENDIZAGEM

Edna Câmara Monteiro¹
Jane Érica Barbosa Queiroz²
Emanuela Farias Soares³

RESUMO

Vivenciamos uma realidade que exige de estados e municípios estratégias que visem reduzir os prejuízos de aprendizagem, que já existiam e, que foram acentuados pelo período da pandemia, procurando eliminar desigualdades e manter as oportunidades de avanços para todos. Nesse contexto, entra em cena a utilização da ludicidade e das novas metodologias como estratégias para trabalhar o processo de recomposição, pois favorecem a aprendizagem significativa e o protagonismo dos alunos, tornando-os agentes ativos do próprio processo de reconstrução de conhecimentos e de ressignificação de experiências. Dessa forma, a utilização da ludicidade e das novas metodologias no processo de recomposição contribui para tornar a aprendizagem mais prazerosa, significativa e relevante, permitindo que os alunos se sintam motivados e engajados em seu próprio processo de aprendizagem. Nesse sentido, este estudo partiu do seguinte questionamento: Como a ludicidade e as novas metodologias podem contribuir para facilitar o processo de recomposição da aprendizagem? Como objetivo geral elencamos: Discutir a ludicidade e as novas metodologias como estratégias de recomposição da aprendizagem. Como objetivos específicos: identificar a contribuição da ludicidade para o processo de recomposição da aprendizagem e analisar o papel das novas metodologias para uma aprendizagem mais significativa, com ênfase no protagonismo do aluno. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, que se aproxima do método dialético, do tipo estudo de caso, realizado em uma escola da rede municipal de ensino de Campina Grande (PB), tendo como sujeitos: equipe gestora e docentes do Ensino Fundamental I. O estudo nos levou a concluir que a ludicidade estimula a criatividade, a imaginação e o pensamento crítico, enquanto as novas metodologias proporcionam um ambiente mais dinâmico, colaborativo e interativo, promovendo uma maior conexão entre os saberes escolares e a realidade dos alunos, portanto vem contribuindo para o processo de recomposição das aprendizagens, na escola, lócus da pesquisa.

Palavras-Chave: Ludicidade; Recomposição; Novas metodologias; Aprendizagem

1. INTRODUÇÃO

¹Mestre em Educação (UEPB); Pedagoga e Psicóloga pela UEPB; Especialista em Gestão Educacional e Educação de Jovens e Adultos pela UFPB e em Recursos Humanos pela UFPE. Professora do curso de Pedagogia da Faculdade Reboças de Campina Grande, PB; Coordenadora Pedagógica da Rede Municipal e Particular de Ensino de Campina Grande (PB). Membro da Comissão Científica do Conedu 2023; Email: edna_9909@hotmail.com

² Especialista em Psicopedagogia (Uninassau); Administradora e Pedagoga pela Facisa e Clarentiano, respectivamente. Experiência em Gestão Municipal da Secretaria de Educação na Prefeitura de Gurjão/PB, Formadora pela Consultoria Somnus Ltda em Campina Grande/PB; Email: janeerica.je@gmail.com.

³ Aluna do Curso de Pedagogia da Faculdade Reboças de Campina Grande, PB; Membro do GEP: A importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento; Email: emanuelasoes123@gmail.com

A ludicidade e as novas metodologias de ensino desempenham um papel fundamental na recomposição da aprendizagem, especialmente em contextos onde os alunos enfrentam desafios significativos, como o que ocorreu durante a pandemia de COVID-19.

A ludicidade refere-se ao caráter lúdico das atividades, onde o aprendizado ocorre de forma agradável e engajadora. Ela pode ser implementada através de jogos, dinâmicas de grupo, simulações e outras técnicas que estimulam a participação ativa dos estudantes. A ludicidade oferece diversas vantagens:

1. **Motivação:** Atividades lúdicas despertam o interesse dos alunos, tornando o aprendizado mais atrativo.
2. **Desenvolvimento de Habilidades Sociais:** Ao jogar ou participar de atividades em grupo, os alunos aprendem a colaborar, respeitar regras e trabalhar em equipe.
3. **Aprendizagem Experiencial:** Através da prática, os estudantes assimilam conceitos de forma mais efetiva, tornando os conteúdos mais significativos.
4. **Redução da Ansiedade:** O ambiente lúdico pode diminuir a pressão sobre os alunos, permitindo que eles aprendam de maneira mais descontraída.

As novas metodologias de ensino, como a pedagogia ativa, ensino híbrido, aprendizagem baseada em projetos e uso de tecnologias educacionais, têm sido fundamentais para promover uma educação mais dinâmica e centrada no aluno. Algumas características incluem:

1. **Personalização do Ensino:** Métodos que se adaptam às necessidades e interesses de cada aluno, proporcionando um aprendizado mais relevante.
2. **Aprendizagem Colaborativa:** Incentivo ao trabalho em grupo, onde os alunos constroem conhecimento juntos.
3. **Uso de Tecnologias:** Ferramentas digitais que facilitam o acesso a conteúdos e promovem interações enriquecedoras.
4. **Foco em Competências:** Desenvolvimento de habilidades críticas e criativas, que são essenciais para o século XXI.

A combinação da ludicidade com novas metodologias pode ser uma estratégia eficaz para a recomposição da aprendizagem. Isso porque:

- **Resiliência:** Atividades lúdicas ajudam os alunos a lidarem com as dificuldades e a se adaptarem a novas realidades de forma mais eficaz.

- **Reengajamento:** Após períodos de desmotivação, as abordagens lúdicas podem reacender o interesse dos alunos pela aprendizagem, promovendo um retorno gradual ao envolvimento nas atividades escolares.
- **Aprofundamento de Conteúdos:** As metodologias ativas, em conjunto com jogos e atividades lúdicas, possibilitam um aprofundamento contextualizado e significativo dos conteúdos.

Integrar a ludicidade com novas metodologias de ensino é uma estratégia poderosa para a recomposição da aprendizagem. Ao proporcionar um ambiente mais dinâmico e engajador, possibilita-se que os alunos se sintam motivados e apoiados em seu percurso educativo. Assim, as instituições de ensino devem considerar essas práticas como essenciais para promover uma educação de qualidade que atenda às necessidades contemporâneas dos estudantes.

Nesse sentido, este estudo partiu do seguinte questionamento: Como a ludicidade e as novas metodologias podem contribuir para facilitar o processo de recomposição da aprendizagem? Como objetivo geral elencamos: Discutir a ludicidade e as novas metodologias como estratégias de recomposição da aprendizagem. Como objetivos específicos: identificar a contribuição da ludicidade para o processo de recomposição da aprendizagem e analisar o papel das novas metodologias para uma aprendizagem mais significativa, com ênfase no protagonismo do aluno. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, que se aproxima do método dialético, do tipo estudo de caso, realizado em uma escola da rede municipal de ensino de Campina Grande (PB), tendo como sujeitos: equipe gestora e docentes do Ensino Fundamental I.

O estudo nos levou a concluir que a ludicidade estimula a criatividade, a imaginação e o pensamento crítico, enquanto as novas metodologias proporcionam um ambiente mais dinâmico, colaborativo e interativo, promovendo uma maior conexão entre os saberes escolares e a realidade dos alunos, portanto vem contribuindo para o processo de recomposição das aprendizagens, na escola, lócus da pesquisa.

2. METODOLOGIAS ATIVAS & LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIAS DE RECOMPOSIÇÃO DA APRENDIZAGEM

Nos últimos anos, as metodologias ativas têm ganhado destaque no ambiente educacional como abordagens que buscam promover uma aprendizagem significativa e engajadora. Aliadas à ludicidade, essas metodologias podem ser poderosas ferramentas para

a recomposição da aprendizagem, especialmente em contextos de dificuldades educacionais ou As metodologias ativas referem-se a um conjunto de práticas pedagógicas que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem. Elas incluem abordagens como:

- **Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP):** Os alunos são apresentados a problemas reais e desafiadores que devem ser solucionados, o que estimula o pensamento crítico e colaborativo.
- **Aprendizagem Cooperativa:** Os estudantes trabalham em grupos para alcançar objetivos comuns, promovendo a interação e a troca de conhecimentos.
- **Estudo de Caso:** Utiliza situações reais para que os alunos analisem, debatam e proponham soluções.
- **Flipped Classroom (Sala de Aula Invertida):** Os alunos estudam o conteúdo em casa e utilizam o tempo em sala para discutir e aplicar o conhecimento.

A metodologia ativa é uma abordagem educacional que envolve os alunos de forma participativa no processo de aprendizagem, incentivando-os a assumir um papel ativo em sua educação. Essa metodologia valoriza a construção do conhecimento por meio da interação, colaboração e reflexão crítica, desviando o foco do ensino tradicional centrado no professor. Em vez de apenas receber informações passivamente, os estudantes são incentivados a explorar, questionar e aplicar o que aprenderam em contextos práticos e reais. Essa mudança de paradigma visa desenvolver competências e habilidades essenciais para o século XXI, preparando os alunos para serem protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem (Santos e Vasconcelos, 2019, p.7),

As metodologias ativas em breve citação, se utilizam de problemas para desafiar os alunos, isto é, o professor impõe obstáculos, mas apresenta soluções, porém, terão de aprender a criar habilidades para enfrentar os obstáculos e, dentro das propostas intencionadas estão as observações, em termos de afetividade, controle emocional da criança, relacionamentos interpessoais e a vontade de aprender sobre alguma coisa (Santos e Vasconcelos, 2019).

A ludicidade refere-se ao uso do jogo e do brincar como instrumentos educativos. Através de atividades lúdicas, os alunos podem explorar conceitos de forma divertida e envolvente. Isso pode incluir jogos, dramatizações, simulações e outras atividades que promovam a interação e a criatividade.

Nesse sentido, a relação entre Metodologias Ativas e Ludicidade promovem: engajamento; construção de conhecimento; colaboração; desenvolvimento de habilidades Sociais e emocionais e diversificação de estratégias. Portanto, integrar metodologias ativas com a ludicidade pode transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico e inspirador.

Educadores que utilizam essa combinação podem criar experiências memoráveis, onde o aprendizado é não apenas significativo, mas também prazeroso. Ao fazer isso, é possível formar alunos mais críticos, criativos e preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

De acordo com Carvalho (1992 p.28), o brincar se torna importante no desenvolvimento da criança é essencial para diversas áreas do crescimento da criança, incluindo habilidades sociais, emocionais, cognitivas e físicas. Brincando, as crianças exploram o mundo ao seu redor, experimentam diferentes papéis e situações, e desenvolvem criatividade e imaginação. Além disso, o brincar promove a interação social e a articulação de normas e regras, o que é crucial para o desenvolvimento do convívio em grupo e da empatia.

As atividades lúdicas, portanto, nos permitem experimentar, sentir, criar e recriar mundos e situações. Através dela podemos nos libertar da nossa realidade mecânica e ir muito além deste mundo, trocar experiências, viver momentos de alegria e liberdade, enfim, aprender com as situações. É por meio dessas descobertas e da criatividade, que a criança pode expressar-se, criticar e transformar a realidade (Vygotsky, 1987, p. 127).

A ludicidade e as metodologias ativas promovem um ambiente de aprendizagem mais engajador e significativo para os alunos. Aqui estão algumas das principais contribuições de ambos:

1. **Motivação e Engajamento:** A ludicidade, ao incorporar jogos e atividades lúdicas, estimula o interesse dos alunos e os mantém motivados para participar do processo de aprendizagem.
2. **Aprendizagem Significativa:** As metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos ou o aprendizado por pares, permitem que os alunos conectem teorias a situações práticas, tornando o conhecimento mais relevante e aplicável.
3. **Desenvolvimento de Habilidades Sociais:** Muitas das atividades lúdicas e metodologias ativas envolve a colaboração entre os alunos, o que favorece o desenvolvimento de habilidades interpessoais, como trabalho em equipe e comunicação.
4. **Estimulação da Criatividade:** A ludicidade incentiva a expressão criativa e permite que os alunos experimentem ideias e soluções de forma livre e espontânea.
5. **Autonomia e Responsabilidade:** As metodologias ativas promovem a autonomia do aluno, uma vez que eles assumem um papel ativo na sua própria aprendizagem, aumentando a responsabilidade pelo seu processo educacional.

6. **Aprendizagem Inclusiva:** A abordagem lúdica e ativa pode atender a diferentes estilos de aprendizagem, tornando o ambiente mais inclusivo para todos os alunos.
7. **Feedback Imediato:** Durante as práticas lúdicas, os alunos podem receber feedback imediato, o que facilita a identificação de erros e a correção de conceitos de maneira rápida e eficaz.
8. **Reflexão Crítica:** Ambas as abordagens incentivam a reflexão sobre o aprendizado, permitindo que os alunos analisem suas experiências e resultados, o que é fundamental para um aprendizado profundo.

Portanto, a combinação de ludicidade e metodologias ativas cria uma proposta educacional mais dinâmica, humana e eficaz, promovendo não apenas o conhecimento, mas também o desenvolvimento integral do aluno (Paiva e Santos, 2021).

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (Kishimoto, 1994).

Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. O lúdico desempenha um papel fundamental em várias etapas da vida. Em crianças, jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Eles ajudam na construção de habilidades como a resolução de problemas, a criatividade e a empatia.

Para adolescentes e adultos, atividades lúdicas podem servir como uma forma de aliviar o estresse, fomentar a colaboração e estimular a criatividade. O lúdico também pode ser uma ferramenta poderosa em ambientes de trabalho, promovendo a inovação e a comunicação entre equipes. Além disso, o lúdico é uma forma de construção cultural, pois possibilita a interação entre diferentes grupos, promovendo a troca de experiências e valores. Assim, ele se torna um meio importante de aprendizado e crescimento em diversas esferas da vida, contribuindo para uma sociedade mais integrada e plural. Portanto, ao integrar o lúdico nas práticas educacionais, sociais e culturais, estamos favorecendo uma formação mais completa e rica para todos os indivíduos, independentemente da idade o (Maluf, 2003).

2.1.A ludicidade no processo de recomposição da aprendizagem

De acordo com Ribeiro (2013), o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância. O autor explica que por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar.

A estimulação, a diversidade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica. Segundo Borba (2007), o lúdico amplia o processo de ensino e de aprendizagem, o que contribui para o enriquecimento do vocabulário, da capacidade de ações corporais, da concentração e também do raciocínio lógico. Nas mais diversas formas, o lúdico, quando reconhecido como uma ferramenta de ensino, além de impulsionar a fantasia, aumenta a coordenação motora e a capacidade do aluno de interpretar, imaginar e relacionar-se com os colegas, permitindo a construção da sua identidade.

Nesse sentido, é preciso que o professor reflita sobre o modo como promove a ludicidade em suas aulas, de maneira que não torne o momento, que deveria ser de descontração e divertimento, em mais uma atividade de exercício e repetição. Sendo assim, é preciso compreender que os alunos possuem ritmos de aprendizagens diferentes uns dos outros. Segundo Cecília Goulart (2007), é importante abordar as mesmas questões muitas vezes, e de maneiras diferentes, em momentos diferentes, com recursos diferentes.

Entra, então, a prática lúdica para mediar o trabalho do professor, organizando o estudo pedagógico, considerando o que os alunos já sabem em relação aos conteúdos que o professor considera importantes, para a aprendizagem do educando na alfabetização.

Nesse sentido, acreditamos que a ludicidade é extremamente necessária para o desenvolvimento da aprendizagem no cotidiano de alunos dos primeiros anos do ensino fundamental. Pensamos, também que a criança deve fazer as atividades com prazer, usando a criatividade, pois suas habilidades e competências vão muito além no momento em que as professoras conseguem unir o brincar com a alfabetização e o letramento.

Partimos dos pressupostos que no processo de alfabetização e letramento é possível aliar o lúdico a prática pedagógica alfabetizadora, de forma a torna-la mais atrativa, significativa e motivadora da aprendizagem, pois dentro do processo de recomposição da

aprendizagem um dos maiores desafios são os alunos não alfabetizados, ou com dificuldades de leitura e escrita.

O ensino baseado na utilização da ludicidade deve se conceber como um momento de descoberta, de criação e de experimentação no processo de recomposição da aprendizagem, tornando este atrativo, instigador para a criança. Por envolverem regras e tomadas de decisões, o jogo, por exemplo, se tornam ferramentas essenciais para o desenvolvimento da autonomia da criança, em momentos de construção da leitura e da escrita. Para tanto, aplicação dos jogos em sala de aula deve surgir como uma oportunidade de socializar os alunos, buscando a cooperação mútua, participação da equipe na busca incessante de elucidar o problema proposto pelo professor. Porém, o educador precisa de um planejamento organizado e um jogo que incite o aluno a buscar o resultado, ele precisa ser interessante, desafiador.

Durante o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem, o espaço para o brincar e todas as atividades lúdicas ganham importância nas estratégias nos anos iniciais, em que a criança tem contato com as primeiras letras, começa a desenvolver seu processo de alfabetização, Já que este pode proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento. Para Vygotsky (1987), o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemas, adentrar no mundo da leitura e da escrita. Corroborando com essa ideia Oliveira (1997, p. 57) acrescenta o fato que a:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a ideia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social.

Nesse sentido, a organização dos espaços de ludicidade no processo de alfabetização é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, desenvolvendo suas potencialidades e propondo novas habilidades sejam elas: motoras, cognitivas ou afetivas. A criança que vive em um ambiente construído para ela e por ela vivência emoções que a farão expressar sua maneira de pensar, bem como a maneira como vivem e sua relação com o

mundo. Um espaço organizado e pensado para criança vai contribuir em seu desenvolvimento e propiciar uma aprendizagem agradável e significativa.

Dornelles (2001) nos diz que o brincar proporciona a troca de pontos de vista diversos, ajuda a criança perceber como os outros a interpretam, auxilia a criação de interesses comuns, razão essa para que se possa interagir com o outro. Ele tem, em cada momento da vida da criança, uma função, um significado diferente e especial. Aos poucos os jogos e brincadeiras vão possibilitando às crianças a experiência de buscar coerência e lógica nas suas ações.

Portanto, a ludicidade é indispensável à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde o mais remoto tempo. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. Sou somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (Tezani, 2004).

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Do ponto de vista metodológico, tratou-se de uma pesquisa qualitativa, com enfoque numa abordagem descritiva e analítica, para qual recorreremos a fontes bibliográficas e a pesquisa empírica. Este estudo foi realizado em uma escola pública da rede municipal de ensino na cidade de Campina Grande- PB. Para a coleta de dados foi aplicado um questionário a seis professoras e uma supervisora escolar que atua tanto nos segmentos da Educação Infantil e Ensino Fundamental I - Anos iniciais, sujeitos de nossa pesquisa. O questionário, foi aplicado por meio do Google Forms repassado para cada professora. A escolha do questionário como ferramenta de pesquisa, dentre tantas outras, se deu pela eficácia e eficiência que os questionários possuem, visto que estes são mecanismos que possibilitam um uso eficiente do tempo, mantém o anonimato dos pesquisados e possuem perguntas padronizadas (Moreira e Caleffe, 2008).

A escola, lócus da pesquisa possui doze turmas, da educação Infantil ao 5º ano do ensino fundamental, com um total de 320 alunos, divididos em dois turnos. Todas as professoras possuem habilitação mínima exigida para o cargo e participam de planejamento quinzenal e encontros de formação continuada regularmente.

Quando indagamos sobre como a ludicidade e as novas metodologias podem contribuir para facilitar o processo de recomposição da aprendizagem, as professoras responderam que a ludicidade e as novas metodologias têm um papel fundamental no processo de recomposição da aprendizagem, especialmente em contextos educacionais onde é necessário resgatar a motivação e o engajamento dos alunos. As professoras podem responder sobre isso de várias maneiras, destacando alguns pontos importantes: favorecem o interesse dos alunos, a motivação para a aprendizagem, o protagonismo, desenvolvimento de habilidades socioemocionais, flexibilidade e Criatividade, redução da ansiedade, feedback Imediato e a integração de Conteúdos. Por fim, a combinação de atividades lúdicas com novas abordagens pedagógicas pode aumentar o comprometimento dos alunos com suas próprias aprendizagens, favorecendo a permanência e a continuidade no processo educativo.

As professoras ressaltaram que esses aspectos mostram como a ludicidade e as novas metodologias podem ser aliadas poderosas para a recomposição da aprendizagem, oferecendo um ambiente mais prazeroso e eficaz para o ensino. Ao adotarem essas práticas, as professoras estão contribuindo para formar alunos mais críticos, criativos e aptos a enfrentar os desafios do futuro.

Quando indagamos as professoras e a supervisora sobre a recomposição da aprendizagem, como esta acontece na escola, as professoras responderam que estão priorizando o currículo, fazendo avaliações diagnósticas bimestrais e a partir destas avaliações estão elaborando o planejamento, levando em consideração a realidade de sua turma e trabalhando suas dificuldades. Também, estão trabalhando dentro de uma perspectiva lúdica, por esta ser atrativa para os alunos, utilizando jogos, materiais concretos, novas metodologias e muitas atividades voltadas para o estímulo a leitura.

Nesse sentido, Silva (2020) defende que o docente precisa pensar também a priorização curricular, recomendando que estes tenham em mente as “ideias fundamentais” a serem trabalhadas com os alunos, onde a seleção de conteúdos deve levar em conta três aspectos: conexão com a vida real, articulação com outros objetos de estudo da mesma área (conteúdo indispensável para avançar na aprendizagem) e diálogo com outros componentes curriculares (interdisciplinaridade).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo nos mostrou que os professores da escola, lócus da pesquisa, que os sujeitos da pesquisa reconhecem a necessidade da ludicidade e compreendem que as estratégias pedagógicas lúdicas contribuem fortemente para o processo de recomposição da aprendizagem. Ademais, é preciso promover ações voltadas para a superação das defasagens de aprendizagem que motivem e conduzam a educação adiante.

O estudo reflete sobre a importância da ludicidade e das novas metodologias no processo de reaprendizagem, destacando como essas abordagens podem facilitar a compreensão e a retenção do conhecimento. A ludicidade, ou o uso de jogos e atividades lúdicas, torna o aprendizado mais envolvente e motivador, incentivando a participação ativa dos alunos.

Além disso, as novas metodologias, como a aprendizagem baseada em projetos, gamificação e o uso de tecnologias digitais, permitem uma abordagem mais dinâmica e interativa, adaptando-se às diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos estudantes. Essas práticas favorecem um ambiente colaborativo, onde os alunos se sentem mais à vontade para explorar, experimentar e, conseqüentemente, reconstruir seus saberes.

A combinação da ludicidade com essas novas metodologias pode resultar em um aprendizado mais significativo, potencializando a capacidade dos alunos de assimilar e aplicar os conhecimentos adquiridos. Assim, a recomposição da aprendizagem se torna um processo mais efetivo e prazeroso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Borba, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Beauchamp, Jeanete; Pagel, Sandra Denise; Nascimento, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 33-45.

Carvalho, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

Dornelles, L.V. Na Escola Infantil todo Mundo Brinca se Você Brinca In: Craidy, C. ; Kaercher, E. P. da S. (Org). Educação infantil: pra quê te quero? Porto alegre: Artemed, 2001. Cap. 9, p. 101-108.

Goulart, Cecília. **A organização do trabalho pedagógico: alfabetização e letramento como eixos orientadores** In: Brasil, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos:

orientações para a criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>. Acesso em abril de 2024.

Kishimoto, T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

Maluf, Ângela Cristina Munhoz. A importância das brincadeiras na evolução dos processos desenvolvimento humano. <http://www.psicopedagogia.com.br/opinio/opinio.asp>. Acesso em: 19 Junho, 2024.

Moreira, H.; Caleffe, L. G. Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador. 2.ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

Oliveira, Marta Kohl de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

Paiva, Aline Gonçalves; Dos Santos, Eliana Ferreira. Metodologia Ativa Pauta em Projeto: Dando Sentido e Significado na Aprendizagem da Educação Infantil. In: Anais Estendidos do XXIX Seminário de Educação. SBC, 2021. p. 651-656. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/semiedu_estendido/article/view/21106 Acesso em: 19 Junho, 2024.

Ribeiro, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em abril de 2024.

Santos, Taciana da Silva; Vasconcelos, Bruna Pereira. **Metodologias Ativas de Ensino-aprendizagem**. Disponível em: . Acesso em 23 de set. 2019.

Silva, B. D. da, & Ribeirinha, T. (2020). **Cinco lições para a educação escolar no Pós Covid-19**. Educação, 10(1), 194–210. <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v10n1p194-210>. Acesso em julho de 2024.

Tezani, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621> . Acesso em abril de 2024.

Vygotsky, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.