

BRINCAR, CONHECER E ENSINAR: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Jaqueline de Carvalho Ferreira Correa¹, Mirian Cristina Andrade Silva² e Maria Claudia Bontempi Pizzi³

Resumo

Este estudo foi estruturado através de revisão bibliográfica, com o intuito de verificar qual o papel do lúdico na educação e no desenvolvimento dos alunos, como objetivo geral. Em seu decurso é possível, na dialogicidade entre os autores apresentados, caracterizar que, em todas as etapas do desenvolvimento, o brincar é fundamental para desenvolver novas habilidades e consolidar o aprendizado, sendo a brincadeira totalmente ligada ao desenvolvimento e interação da criança. Ao viabilizar situações lúdicas nos primeiros anos de escolarização e considerar o binômio brincar e educar, o desenvolvimento infantil passa a ser mais significativo, pois o uso de jogos e brincadeiras como instrumentos de grande relevância à prática pedagógica possibilita que o ensino e o conhecimento sejam construídos com mais propriedade, referindo-se à aprendizagem infantil. Assim, a ludicidade é algo que faz parte do universo e do cotidiano da criança, sendo aporte para a construção de conhecimentos, para a aprendizagem e para a compreensão do entorno infantil. Conclui-se que pensar na ludicidade como recurso pedagógico reflete-nos a relevância da sistematização do conhecimento, do processo de ensino e de aprendizagem do educando, das situações em que a criança forma seus conceitos e exerce sua capacidade criadora, criativa, indagadora, instigadora e socializadora.

Palavras-chave: Ludicidade; Desenvolvimento; Aprendizagem; Educação; Formação.

PLAYING, KNOWING AND TEACHING: THE IMPORTANCE OF LUDIC ACTIVITIES IN THE LEARNING PROCESS

Abstract

This study was structured through a literature review, in order to verify the role of ludic activities in the education and development of students, as a general objective. In its course, it is possible, in the dialogue between the presented authors, to characterize that, at all stages of development, playing is fundamental to develop new skills and consolidate learning, as playing is strongly linked to the development and interaction of children. By enabling playful situations in the first years of schooling and considering the binomial playing and educating, child development becomes more significant, since the use of games and playful activities as instruments of great relevance to pedagogical practice enables teaching and knowledge to be

¹ Graduanda em Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), câmpus Boituva, polo São João da Boa Vista, jaquelinecfc2014@hotmail.com.

² Graduanda em Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), câmpus Boituva, polo São João da Boa Vista, miriamgustavo@outlook.com.br.

³ Doutora em Linguística, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), câmpus São Carlos, Professora EBTT, Grupo de Pesquisa sobre Inglês para Manutenção de Aeronaves – GPIMA, Grupo de Pesquisa LEETRA - Laboratório Linguagens em Tradução, mclaudiapizzi@ifsp.edu.br.

constructed. more properly, referring to children's learning. Thus, playfulness is something that is part of the child's universe and daily life, being a contribution to the construction of knowledge, learning and understanding of the children's environment. It is concluded that thinking about playfulness as a pedagogical resource reflects the relevance of the systematization of knowledge, of the student's teaching and learning process, of the situations in which children form their concepts and exercise their creative, inquiring, instigating and social capacity.

Keywords: Ludic activities; Development; Learning; Education; Training.

JUGAR, CONOCER Y ENSEÑAR: LA IMPORTANCIA DEL LÚDICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Resumen

Este estudio se estructuró a través de una revisión bibliográfica, con el fin de verificar el papel del lúdico en la formación y desarrollo de los estudiantes, como objetivo general. En su recorrido, es posible, en la dialogicidad entre los autores presentados, caracterizar que, en todas las etapas del desarrollo, el juego es fundamental para desarrollar nuevas habilidades y consolidar el aprendizaje, estando el juego totalmente ligado al desarrollo e interacción del niño. Al posibilitar situaciones lúdicas en los primeros años de escolaridad y considerando el binomio jugar y educar, el desarrollo infantil se vuelve más significativo, ya que el uso de los juegos como instrumentos de gran relevancia para la práctica pedagógica permite construir de manera más adecuada la enseñanza y el conocimiento. refiriéndose al aprendizaje de los niños. Así, el lúdico es algo que forma parte del universo y del cotidiano del niño, siendo un aporte para la construcción del conocimiento, aprendizaje y comprensión del entorno infantil. Se concluye que pensar en el lúdico como recurso pedagógico refleja la pertinencia de la sistematización de los saberes, del proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante, de las situaciones en las que los niños forman sus conceptos y ejercen su capacidad creadora, indagadora, instigadora y social.

Palabras-clave: Lúdico; Desarrollo; Aprendizaje; Educación; Capacitación

Introdução

O artigo Brincar, conhecer e ensinar: A importância do lúdico no processo de aprendizagem compõe o curso de Pedagogia e Educação Profissional Tecnológica, do Instituto Federal de São Paulo, resultando na relevância, escrita e sistematização do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

É estruturado através de revisão de literatura em pesquisa bibliográfica, objetivando verificar qual o papel do lúdico na educação e no desenvolvimento dos alunos, como objetivo geral. Composto os objetivos específicos a serem apresentados para a realização do estudo, a saber: auxiliar o trabalho pedagógico dos docentes e contribuir para a melhoria da qualidade do ensino, uma vez que a ludicidade é uma ferramenta importantíssima na ação educativa.

Ao viabilizar situações lúdicas nos primeiros anos de escolarização e considerar o binômio brincar e educar, o desenvolvimento infantil passa a ser mais significativo, pois o uso de jogos e brincadeiras como instrumentos de grande relevância à prática pedagógica possibilita que o ensino e o conhecimento sejam construídos com mais propriedade referindo-se à aprendizagem infantil.

Para tal, o trabalho pedagógico de qualidade deverá ser construído favorecendo-se o desenvolvimento da criança e a fomentação das atividades propostas para que a ludicidade seja âncora do desenvolvimento integral e harmônico no espaço escolar.

A brincadeira é uma necessidade presente na natureza do ser humano, mas na infância ela deve ser vista como meio de desenvolver potencialidades. Quando brinca, a criança organiza o espaço a sua volta e assimila experiências e informações.

Mas, diante dos benefícios do lúdico, faz-se necessário, cada vez mais, que haja educadores preparados para usar a ludicidade como recurso pedagógico, pois enquanto mediador do processo ensino-aprendizagem deverá ser promotor do conhecimento, da descoberta da aprendizagem, do desenvolvimento, sociabilidade e interação infantil.

Ao compor as reflexões do presente estudo e ao discorrer o tema escolhido, fazem-se necessárias algumas colocações: quais são as atividades com as quais as crianças se ocupam? Quais as experiências necessárias para que uma criança interaja com a ludicidade? Como devem ser as práticas pedagógicas voltadas para o brincar, educar e o cuidar? Como a pedagogia lúdica poderá contribuir nas interações lúdicas, nas relações cognitivas e afetivas da criança?

Embasada em pesquisa bibliográfica e na revisão de literatura, compõe-se o estudo de estruturação voltada ao Google Acadêmico e Scielo, utilizando-se as palavras geradoras ludicidade, aprendizagem e educação para a seleção das fontes e escrita do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

Educação, ludicidade e aprendizagem

O espaço educacional deverá ser concebido como componente ativo do processo educacional e nele deverão estar refletidas as concepções de educação assumidas pelo educador e pela escola, além de estar revestido de aprendizagem significativa e possibilidades de desenvolvimento através da ludicidade, desenvolvendo conceitos básicos de cidadania, respeito mútuo, cooperação e colaboração. Portanto, o ensino deverá estar centralizado em conteúdos procedimentais devido às especificidades e características da faixa etária, onde as competências e habilidades infantis sejam estimuladas e, conseqüentemente, desenvolvidas.

O ato de brincar, quer seja na Educação Infantil ou até mesmo nos anos iniciais do Ensino Fundamental, deve ser estendido com maior significância na vida infantil, garantido a todas as crianças o prazer e a prática fundamental da aprendizagem e interação, tão necessária às suas vidas.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza, claramente, que a interação durante o brincar está intrinsecamente ligada ao cotidiano da infância, resultando em muitas aprendizagens e potenciais que culminam no desenvolvimento integral das crianças (Brasil, 2018).

Nas interações, relações e práticas cotidianas a criança constrói sua identidade pessoal e coletiva, além de constituir-se como sujeito histórico. As práticas cotidianas que vivencia, permitem a produção de cultura, uma vez que:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada (BRASIL, 1998, p.24).

A ludicidade proporciona a produção de novos conhecimentos, a assimilação cotidiana, a oportunidade da criança de descobrir, inventar, criar e organizar o que já sabe, pois:

Os jogos educativos mostram a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e para a aquisição de conhecimentos dos educandos, pois criam novos desafios do cotidiano e do lúdico, levando a assimilação da criança à realidade ou, ainda, como forma de obter o conhecimento a sua maneira, podendo se criar significados e sentidos novos à arte de aprender. O

jogo na forma lúdica deverá dar espaço para a criança sintetizar a informação a sua maneira, tendo a liberdade para conduzi-lo de forma prazerosa, alegre e livre. O educador somente deve intervir para estimular a concepção da criança e a interação dos que apresentarem dificuldades de concentração ou participação para que o jogo absorva a atenção por completo e contribua para melhorar o desenvolvimento integral da criança (KLASSMANN, 2013, p. 12).

O educador, como elemento integrante do lúdico (observador, organizador, personagem), necessita entender que a criança não brinca quando ou com que o adulto quer no ambiente escolar. Ela precisa sentir-se à vontade para brincar, precisa de materiais variados, adequados, organizados e apropriados ao desenvolvimento de sua imaginação, com os quais possa expressar sua forma de pensar, organizar, desorganizar, construir/reconstruir o mundo e, de modo simbólico, mostrar seus sentimentos, vontades, fantasias.

No ato de brincar, “a criança busca imitar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar faz-de-conta que é outro” (CALASANS, 2009, p. 1).

A educação para a ludicidade:

[...] além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, satisfação individual e modificador da sociedade (ALMEIDA, 2003, p. 31).

É possível que a criança crie seu mundo de símbolos, tenha a sua criatividade despertada, exercite a sua criatividade e explore o seu próprio conhecimento, sendo ancorada pela ludicidade e pela aprendizagem mais prazerosa. Dialoga Zuccoli (2015) que:

Conviver entre pares e também entre crianças com diferentes idades intensifica possibilidades de encontros, de exploração do mundo e compreensão de outros pontos de vista. Não é a idade que determina saberes e conhecimentos a serem apreendidos. E do percurso histórico da experiência no mundo e com o mundo, na temporalidade das interações com as coisas e com os outros, que emerge a compreensão de distintos mundos (ZUCCOLI, 2015, p. 192).

“É importante ressaltar que a brincadeira não é algo na vida do ser humano, ou seja, aprende-se a brincar, desde cedo, nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura. O brincar envolve múltiplas aprendizagens”. (BORBA, 2005, p. 12).

Os jogos e brincadeiras são ferramentas que podem ser utilizadas de forma educativa e cooperam na aprendizagem, pois através deles que as crianças aprendem de maneira agradável, soltando a imaginação e desenvolvendo uma maior participação e interação com os outros alunos e com o conhecimento. O lúdico assim promove o desenvolvimento integral da criança.

A ludicidade é uma forma de linguagem que permite a criança se comunicar com os outros, possibilitando não só a liberdade de expressão, mas a autonomia criativa, ampliando o seu conhecimento sobre o mundo e proporcionando seu desenvolvimento emocional e social (KASSMANN, 2013, p. 13).

No cotidiano escolar, as “[...] atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e principalmente as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem, provocando a interação do aluno com o objeto do ensino [...]” (HAETINGER, 2004, p. 6).

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 20).

No brincar, as crianças correm, imitam, fazem conta, entre outros, sempre de forma alegre e prazerosa. Essas ações lúdicas produzem efeitos significativos que caracterizam todo o seu processo de desenvolvimento. “Através dessas ações, a criança torna-se um ser único e social, indivisível no que diz respeito às relações corpo e mente” (SILVA, 2005, p. 2).

Borba (2007, p. 36) aponta-nos que “o brincar envolve, portanto, complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia”.

No entanto:

Também, é necessário o questionamento sobre a organização pedagógica, pois, através dela, existem possibilidades de reelaboração e reinterpretação de situações cotidianas, de contextos socioculturais e de reflexão sobre a relação das crianças consigo mesmas, com o mundo e com a vida (BRASIL, 1998, p. 24-25).

Desde a mais tenra idade, o contato com o mundo permite à criança construir conhecimentos práticos à sua volta, relacionados à sua capacidade de perceber a existência de objetos, seres, formas, cores, sons, cheiros, de movimentar-se nos espaços e manipular objetos, descobrir o seu próprio corpo, experimentando expressar e comunicar seus desejos e emoções sobre seu mundo.

Brincar é uma atividade séria para a criança na medida em que ela mobiliza possibilidades intelectuais e afetivas para sua realização. Na brincadeira, o motivo está no próprio processo, ou seja, o que motiva a criança é a atividade em si. Através dos jogos e brincadeiras, a criança aprende a conhecer a si própria, as pessoas que as cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que elas assumem. Ela aprende sobre natureza, os eventos sociais, a estrutura e a dinâmica interna de seu grupo. É através deles, também, que ela explora as características dos objetos físicos que a rodeiam e chega a compreender seu funcionamento (LIMA, 2003, p. 19).

No ato de brincar, “a criança busca imitar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser um personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar faz-de-conta que é outro” (CALASANS, 2009, p. 1).

Ao participar de jogos e brincadeiras saudáveis, os alunos aprendem a conhecer e a dominar a realidade, orientando-se no espaço e no tempo, explorando novas maneiras de resolver problemas, ensaiando tentativas de erro/acerto e, principalmente, o desenvolvimento do clima de colaboração, criatividade e aprendizagem. Logo, a ludicidade, proporciona inúmeras oportunidades de ação, exploração e de construção do conhecimento, ao mesmo tempo em que a criança expressa as suas ideias e constrói a suas reflexões.

O brincar reveste-se de significados, pois:

É atividade interna da criança, baseada no desenvolvimento da imaginação e interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Ao brincar, ela pode ser autora de suas ações, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção de um adulto ou do professor, podendo experimentar um pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões da realidade imediatas (SANTOS, 2011, p. 1).

A escola, responsável pela aprendizagem lúdica, deverá considerar as especificidades do brincar e do educar, propiciando o desenvolvimento integral da criança, ao passo que “para ser considerado nas práticas lúdicas [...] aproxima aos conteúdos culturais veiculados na escola” (KISHIMOTO, 2010, p. 13).

Em todas as etapas do desenvolvimento o brincar é fundamental para desenvolver novas habilidades e consolidar o aprendizado, sendo a brincadeira totalmente ligada ao desenvolvimento e interação da criança.

Dada sua importância, não podemos nos esquecer de que o lúdico sempre esteve presente na história da humanidade, conforme destaca Teixeira (2012):

Jogos, brinquedos e brincadeiras sempre ocuparam um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel fundamental no desenvolvimento. Desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, todos tiveram e ainda tem seus instrumentos de brincar, em qualquer país rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe atividade lúdica (TEIXEIRA, 2012, p. 13).

Evidentemente, os jogos e brincadeiras devem ser considerados como uma forma de enriquecer a inteligência infantil.

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e mais prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis de desenvolvimento. Cabe assim uma estimulação por parte do adulto/professor para criação de um ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por meio da ludicidade (RIBEIRO, 2013, p.1).

A ludicidade na construção da aprendizagem é bastante significativa, pois é brincando que as crianças conseguem desenvolver a personalidade, diversas habilidades, atenção e concentração. Para Carvalho (2003, p.28) “[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, detonando-se, portanto em jogo”.

Complementa-nos Luckesi (2000):

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, age ludicamente, vivencia uma experiência plena [...]. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além desta atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis [...], brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente ao mesmo tempo (LUCKESI, 2000, p. 21).

Ao descobrirem o mundo pela ludicidade, os conhecimentos do aluno são ampliados, alguns são (des) construídos, outros, (re) avaliados pelos próprios alunos. Assim, a ludicidade torna-se mais que necessária no cotidiano escolar e esta realidade não deve ser negligenciada

ou escondida dos alunos; deve ser indicativo de resultados positivos e satisfatórios ao ensino e a aprendizagem que perpassa o objetivo da instituição escolar- a construção de saberes pelo ato educativo.

Jogos, brinquedos e brincadeiras são recursos que ajudam a trabalhar conteúdos de forma prazerosa, de maneira que o aluno aprenda de um jeito simples, porém, eficaz.

Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos fazem parte da vida. Ludicamente, a criança desenvolve a motricidade, a atenção, a memória, a organização espacial, o raciocínio, a criatividade, a ansiedade e outros aspectos importantes para seu desenvolvimento.

Na esfera do desenvolvimento, o ato de brincar reveste-se de motivação:

[...] ao mobilizar esquemas mentais, ao estimular o pensamento, a ordenação de tempo e de espaço o, ao integrar várias dimensões afetiva, social, cognitiva e motora e, principalmente, ao favorecer a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como a coordenação, destreza, rapidez, força, concentração (FANTACHOLLI, 2011, p. 3).

A criança, “como todo ser humano, é um sujeito social e histórico que faz parte de uma organização familiar que está inserida numa sociedade com um determinado momento histórico” (BRASIL, 1998, p. 21), o que nos permite ancorar que o lúdico também é uma maneira de conhecer as diferentes culturas, pois “incorpora conhecimentos, sobre a criança ou, ao menos, as representações largamente difundidas que circulam as imagens que nossa sociedade é capaz de segregar” (BROUGÈRE, 2000, p. 98).

Assim, a concepção de que “através das atividades lúdicas as crianças aprendem com prazer, alegria e que é importante evidenciar que a educação lúdica está longe da ideia de passatempo e diversão” (FALCÃO & RAMOS, 2002, p. 13).

Na educação, o lúdico tem seu papel destacado quando nos aponta que se devem envolver os alunos em práticas reais e situações cognitivas que favoreçam o seu desenvolvimento global, com vistas ao processo de ensino e aprendizagem.

A brincadeira ajuda a criança a perceber o que regula tal situação, suas regras implícitas, em um jogo simbólico de papéis. Pode então, aprender as características sociais presentes em sua experiência em uma determinada cultura e que configuram relações de papel.

Como relata Vygotsky (1989):

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos [...] os objetos ditam à criança o que ela tem que fazer: uma porta solícita que abram e fechem uma escada, que a subam [...] (VYGOTSKY, 1989, p. 109).

Sugerir atividades em que a criança possa participar levando em conta a opinião dela em como essa atividade será desenvolvida, colabora com a autonomia e o raciocínio da mesma, sem falar que a atividade se tornará mais interessante e sua concentração será mais elevada. Outra evidência relacionada com os jogos e brincadeiras é o brinquedo. E a confecção dele proporciona ao educador a possibilidade de refletir sobre como trabalhar nas mais diversas áreas e linguagens (BRASIL, 1998).

Outro aspecto que merece destaque acerca das atividades envolvendo jogos diz respeito ao desenvolvimento social dos alunos. Por meio dos jogos, o aluno estará envolvendo em situações em que será necessária a cooperação com outros indivíduos para estabelecer e seguir regras.

Ao lidar com as regras, as crianças:

[...] passam a compreender que as regras podem ser combinações arbitrárias que os jogadores definem; percebem também que só podem jogar em função da jogada do outro (ou da jogada anterior, se o jogo for solitário). Os jogos com regras têm um aspecto importante, pois neles o fazer e o compreender constituem fazes de uma mesma moeda (BRASIL, 1997, p. 35-36).

Ao organizar sua metodologia educativa o professor deverá relacionar e selecionar os jogos e brincadeiras de maneira crítica e contextualizada aos objetivos a que se pretende alcançar, de forma que sejam significativas para o aluno e geradoras de aprendizagem. Deverá perceber que as necessidades das crianças vão evoluindo enquanto se desenvolvem, por isso, é preciso conhecer a singularidade do brinquedo para saber qual melhor tipo de atividade deve ser aplicada em cada situação e em cada momento.

Uma das várias maneiras de se trabalhar jogos e brincadeiras no ambiente escolar é através dos jogos corporais. Gestos e movimentos impulsionam e dão ritmo ao desenvolvimento da motricidade da criança, pois “ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura na qual estão inseridas” (BRASIL, 1998, p. 16).

Outra área de conhecimento importante para se trabalhar de usando a forma lúdica é a matemática. Para Moura (1992):

Ao optar pelo jogo como estratégia de ensino, o professor o faz com uma intenção: propiciar a aprendizagem. E ao fazer isto tem como propósito o ensino de um conteúdo ou de uma habilidade. Dessa forma o jogo escolhido deverá permitir o cumprimento desse objetivo. O jogo para ensinar matemática deve cumprir o papel de auxiliar no ensino do conteúdo, propiciar a aquisição de habilidades, permitir o desenvolvimento operatório do sujeito e mais, estar perfeitamente localizado no processo que leva a criança do conhecimento primeiro ao conhecimento elaborado (MOURA, 1992, p.47).

Dentro da área de conhecimento em Arte, o destaque para o vertebrador Artes Visuais também não é diferente, a ludicidade é ferramenta de grande importância, sendo que através dela “podemos chegar até nossos alunos por vias mais ousadas, menos ‘escolares’, mais repletas de vida que a arte reflete” (MARTINS, 2005, p. 121).

Luckesi (2000), em suas ideias, aponta-nos que o lúdico pode ser trabalhado em todas as áreas de conhecimento, nas mais diversas atividades e conteúdos a serem desenvolvidos, sempre de forma prazerosa, para que a aprendizagem seja construída significativamente. Logo:

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda (MARCELINO, 1996, p. 38).

A ludicidade corrobora para o desenvolvimento global dos alunos, independente de terem ou não alguma limitação. Qualquer atividade, desde que seja lúdica, independentemente de brincar, de jogar, de participar de cantigas de rodas e/ou outras práticas, favorece o processo de inclusão e de desenvolvimento infantil.

Portanto, o lúdico utilizado em sala de aula, como recurso essencial à aprendizagem significativa e prazerosa, converge-se para ser um “recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural, que estimula a criatividade, à socialização, sendo reconhecida como atividade significativa, pelo seu conteúdo pedagógico social” (OLIVEIRA, 1985, p. 74).

Por fim, a ludicidade passa a ter uma importância fundamental no processo pedagógico, transformando-se em uma atividade educativa valiosa, sendo que a “imagem de infância é enriquecida, também com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil” (KISHIMOTO, 2010, p. 111).

O ato de brincar deve ser reportado com maior significância no início da escolarização, garantido a todas as crianças, o prazer e a prática fundamental da aprendizagem e interação, tão necessária à suas vidas.

Conclusão

No término do presente estudo, pode-se validar que a ludicidade é um importante e fundamental recurso pedagógico que corrobora para que o processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais de escolarização seja realizado com vistas ao desenvolvimento integral da criança.

Portanto, é de suma importância que a ludicidade favoreça e seja contributa para uma melhor organização didática, do tempo escolar, da qualidade e significado das atividades didático-pedagógicas, entre outros.

A ludicidade, conforme ressaltado, é algo que faz parte do universo e do cotidiano da criança, sendo aporte para a construção de conhecimentos, para a aprendizagem e para a compreensão do entorno infantil. Não deverá ser desvinculada do fazer docente e do desenvolvimento infantil.

Conclui-se que, pensar na ludicidade como recurso pedagógico reflete-nos a relevância da sistematização do conhecimento, do processo de ensino e de aprendizagem do educando, das situações em que a criança forma seus conceitos e exerce sua capacidade criadora, criativa, indagadora, instigadora e socializadora. Além de possibilitar o desenvolvimento de várias atividades educativas, a ludicidade prepara as crianças para agir, viver e conviver na sociedade.

Referências

ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos. 11 ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática.

Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>. Acesso em: 11 de nov. 2022.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: SEF/MEC, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rnei_voll.pdf. Acesso em: 11 de nov. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação, SEB. Parâmetros Nacionais de qualidade para a Educação infantil. SEE: Brasília, DF, 2006, 1º e 2º vol. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/eduinfparqualvol1.pdf>. Acesso em: 11 de nov. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 25 jul. 2022.

BORBA, A. M. Cultura da infância nos espaços-tempos do brincar: um estudo com crianças de 4-6 anos em instituição pública de educação infantil. 2007. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, Niterói. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/17067/Tese-Angela%20Borba.pdf?sequence=1>. Acesso em: 11 de nov. 2022.

CALASANS, R. A importância do brincar na Educação Infantil. Disponível em: http://amoeducacaoinfantil.blogspot.com.br/2009_02_06_archive.html. Acesso em: 09 jul. 2022.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

FALCÃO, A. P. B; RAMOS, R. de O. Importância do brinquedo e do Ato de Brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 A 6 anos. Trabalho de Conclusão de Curso. Belém, 2002. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/12867367/aimportancia-do-brinquedo-e-do-ato-de-brincar-para-o-unama>. Acesso em: 11 de nov. 2022.

FANTACHOLLI, F. N. O brincar na Educação Infantil: Brinquedos e brincadeiras – Um olhar psicopedagógico. In Revista Científica Aprender, 5^a ed, 12/2011. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/index.php?id=148>. Acesso em: 18 jul. 2022.

HAETINGER, M. G. Jogos, Recreação e Lazer. Unidade I. Curitiba: Editora IESDE Brasil S.A., 2004.

KLASSMANN, L. M. G. O lúdico no processo de aprendizagem de crianças da Educação Infantil. 2013. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/20982/2/MD_EDUMTE_2014_2_129.pdf. Acesso em: 10 jul. 2022.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. V. 2, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeirastizuko-morchida/file>. Acesso em: 11 de nov. 2022.

LUCKESI, C. C. Educação e Ludicidade. Salvador: UFBA/FACED, 2000.

MARCELINO, N. C. Estudos do lazer: uma introdução. Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1996.

MARTINS, M. C. Mediação: Provocações estéticas. Universidade Estadual Paulista. Instituto de Artes. Pós-graduação. São Paulo, V. 1, n.1, outubro 2005.

MOURA, M. O. O jogo e a construção do conhecimento. 1992. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_10_p045-053_c.pdf. Acesso em: 10 jul. 2022.

OLIVEIRA, V. M. O que é Educação Física? São Paulo: Brasiliense, 1985.

RIBEIRO, S. S. 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-deensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 12 jul. 2022.

SANTOS, D. A importância da brincadeira na Educação Infantil. 2011. Disponível em: <http://saeducaotransforma.blogspot.com.br/>. Acesso em: 25 jul. 2022.

SANTOS, S. M. P. dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

SILVA, K. C. M. da. Além dos muros escolares: um resgate dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física. 2005. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd88/jogos.htm>. Acesso em: 09 jul. 2022.

TEIXEIRA, S. R. O. Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento/Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira - 2. Ed. RJ: Wak Editora, 2012.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ZUCCOLI, F. A. As indicações nacionais italianas: campos de experiência e artes. In: FINCO, D. ; B., M. C. ; FARIA, A. L. G. (Orgs.). Campos de experiências na escola da infância: contribuições italianas para inventar um currículo de educação infantil brasileiro. Campinas, SP: Edições Leitura Crítica, 2015.