

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE APOIO NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

LUDICITY AS A SUPPORT STRATEGY IN LEARNING STUDENTS IN THE FIRST YEARS OF FUNDAMENTAL EDUCATION

Maria Imaculada Conceição Veras Ferreira 1
Simara de Sousa Muniz 2

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo geral: refletir sobre a importância do lúdico como estratégia de ensino nos anos iniciais do ensino fundamental. A problemática do artigo concentra-se na seguinte pergunta: “Qual a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem e o papel do professor? A pesquisa de cunho bibliográfica será realizada a partir dos procedimentos da pesquisa qualitativa. A base teórica inclui autores como Vygotsky (1998), Kishimoto (1998); Rufino (2014); Hendler (2010); Bizerra (2017); Pimentel (2008) entre outros autores. Dessa forma, é possível afirmar que os anos iniciais do ensino fundamental é uma fase muito importante e por isso é essencial trabalhar com metodologias diferentes considerando que a ludicidade está inteiramente ligada à aprendizagem, possibilitando inúmeras maneiras do aluno construir e reconstruir seu conhecimento, numa aprendizagem significativa, além de contribuir também para seu desenvolvimento pleno.

Palavras-chave: Criança. Aprendizagem. Ensino Fundamental. Ludicidade.

Abstract: The present work has as its general objective: to reflect on the importance of play as a teaching strategy in the early years of elementary school. The problem of the article focuses on the following question: “What is the importance of playfulness in the teaching-learning process and the role of the teacher? The bibliographic research will be carried out based on the qualitative research procedures. The theoretical basis includes authors such as Vygotsky (1998), Kishimoto (1998); Rufino (2014); Hendler (2010); Bizerra (2017); Pimentel (2008) among other authors. Thus, it is possible to affirm that the initial years of elementary education is a very important phase and that is why it is essential to work with different methodologies considering that playfulness is entirely linked to learning, enabling countless ways for students to build and reconstruct their knowledge, in a learning process significant contribution, as well as contributing to its full development.

Keywords: Child. Learning. Elementary School. Playfulness.

Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Tocantins-Unitins (Câmpus Araguatins). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3428760762614459>.
E-mail: mariaimaculadaferreira20@outlook.com 1

Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Letras: Ensino de Língua e Literatura – PPGL da Universidade Federal do Tocantins, câmpus de Araguaína-TO. Atualmente é professora do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins-Unitins, câmpus de Araguatins. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5712970996850848>. E-mail: simara.sm@unitins.br 2

Introdução

Por muitos anos a ludicidade foi vista como algo de menor importância, relegada a um segundo plano tanto entre pais quanto entre professores. O lúdico passou a ser dissociado do ato de ensinar e uma nova postura passou a ser adotada principalmente nas escolas.

Dessa forma, muitos autores renomados têm discutido sobre a importância da ludicidade na vida da criança e como a mesma contribui para o desenvolvimento de habilidades e competências da criança. Por essa razão que a ludicidade aliada à educação abre um leque de possibilidades ao educando de aprendizagem significativa, onde ele vai aprender além daquilo que foi proposto, desenvolvendo outras habilidades essenciais para seu desenvolvimento pleno, e nós educadores e futuros educadores precisaram ter realmente um olhar mais sensível para o desenvolvimento e aprendizagem significativa do aluno e não apenas cumprir currículo com aulas monótonas.

A ludicidade está inteiramente ligada à aprendizagem. O brincar e o jogo faz parte da vida da criança, o que possibilita a criança construir regras e se organizar individualmente e em grupo, colaborando na integração da vida em sociedade, desenvolvendo habilidades e competências inerentes ao seu desenvolvimento pleno. A metodologia do trabalho deu-se através da pesquisa qualitativa de base bibliográfica, realizada a partir de artigos e livros, embasados em autores como: Vygotsky (1998), Hendler (2010); Bizerra (2017); Pimentel (2008) entre outros autores.

A problemática investigada, neste trabalho concentra-se nas seguintes perguntas: “Qual a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem e o papel do professor”? A temática foi escolhida a partir da experiência vivida no estágio de regência, onde foi percebida a falta do lúdico como estratégia de apoio, considerando que a literatura discutida nas aulas evidenciasse a necessidade de se trabalhar o lúdico na aprendizagem e sucessivamente no desenvolvimento integral do aluno. A ludicidade como estratégia contribui de forma positiva no processo de ensinagem, proporcionando uma aprendizagem significativa, onde o educando constrói e reconstrói seu conhecimento, facilitando o processo de assimilação e acomodação do conhecimento.

Dessa forma, compreende-se que a ludicidade, muitas vezes, pode ser sugerida como proposta pedagógica para o ensino de conteúdo e, sendo utilizada como ferramenta no processo da educação, possibilita para o aluno uma aprendizagem que contribui para o seu desenvolvimento integral, sendo utilizado com a finalidade de atingir objetivos escolares. (BIZERRA, 2017).

Assim, apontamos a necessidade de continuar o estudo sobre a ludicidade, conhecendo suas classificações e particularidades, considerando a importância das atividades lúdicas para a aprendizagem da criança e a relevância desta prática no ambiente escolar, para que a aprendizagem aconteça de maneira mais saudável e prazerosa.

O presente artigo está estruturado em introdução, referencial teórico: tendo como tópicos: conceito de ludicidade, contribuições da ludicidade no processo de aprendizagem do educando, o papel do professor na efetivação do lúdico e anos iniciais do Ensino Fundamental: o lúdico como estratégia e considerações finais. Assim, esta pesquisa tem como objetivo geral: refletir sobre a importância da ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos educandos nos anos iniciais do fundamental. Como objetivos específicos, temos: compreender os conceitos de lúdico na perspectiva de diversos teóricos; apresentar as contribuições do lúdico para o processo de ensino aprendizagem; discutir o papel do professor e o lúdico nos anos iniciais do fundamental.

Conceito de ludicidade

A palavra “lúdico” vem do latim *ludus* que significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. (COSTA, 2005). A ludicidade é uma forma de ampliar novos conhecimentos por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras, onde o educando aprende brincando, amplificado as habilidades e competências inerentes ao seu desenvolvimento pleno, tornando assim uma aprendizagem significativa onde o aluno constrói e reconstrói seu conhecimento.

[...] O lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança. Por meio [...], a aprendizagem se torna muito mais significativa e prazerosa, o aluno aprende sem perceber. O

lúdico faz parte do mundo da criança. A escola, portanto, não pode ficar alheia a isso. (HENDLER, 2010, p.9).

Diante do exposto, é notório que o lúdico sempre esteve adstrito ao nosso meio, com o transcorrer do tempo, dentro do âmbito escolar, houve uma necessidade de ter um olhar pedagógico para esse recurso como estratégia de ensino no processo de aprendizagem do aluno, e o âmbito escola necessita aliar esse recurso pedagógico na flexibilidade dos conteúdos.

A ludicidade muitas vezes pode ser sugerida como proposta pedagógica para o ensino de conteúdo e, sendo utilizada como ferramenta no processo da educação, possibilita para o aluno uma aprendizagem que contribui para o seu desenvolvimento integral, sendo utilizado com a finalidade de atingir objetivos escolares. (BIZERRA, 2017, p. 14).

Dessa forma, ratificar-se que a ludicidade é uma ferramenta indispensável no processo de aprendizagem do aluno, que pode ser utilizada em todas as disciplinas escolar, proporcionando uma flexibilidade e até interdisciplinaridade entre as áreas do conhecimento. Nesse sentido, Bacelar (2009, p. 25) colabora dizendo que “o conceito de ludicidade como uma experiência plena, que pode colocar o indivíduo em um estado de consciência ampliada e, conseqüentemente, em contato com conteúdo [...]”. Ou seja, a partir do contato da criança com o lúdico, numa perspectiva construtivista do conhecimento, desenvolver a facilitação, assimilação e acomodação do conhecimento.

Segundo Pimentel (2008, p.9) “A brincadeira é realizada a partir de ações organizadas e planejadas com o intuito de chegar a uma finalidade [...]”, ou seja, não é só brincar por brincar, por passar tempo, mas com a finalidade de alcançar objetivos pré-determinado traçados pelo docente.

Já na concepção de Maria (2009, p. 4) “A brincadeira é um fenômeno cultural, uma vez que se constitui num conjunto de conhecimentos, sentidos e significados construídos pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem”. A brincadeira já é um processo antigo, que ao passa dos tempos foi se aperfeiçoando, trazendo novos significados, não apenas o simples ato de brincar, mas quando é feito de forma adequada e direcionada provocar uma explosão de conhecimento significativo, em todos os sentidos, seja ela cognitivo, afetivo, psicomotor e social.

De acordo com Rau (2013, p.54) “O jogo é caracterizado pela presença de regras que sistematizam as ações dos sujeitos envolvidos [...] a possibilidade de modificá-las de acordo com suas necessidades e interesses”. Os jogos possibilitam ao aluno mudança, o ato de refletir, obedecer às regras e ação de determinada atividade ocasionado o desenvolver de habilidades.

Para Bacelar (2009, p. 38) “Os jogos apresentam características diferentes, conforme a fase de desenvolvimento: nos jogos de exercício (0-2 anos) predomina a acomodação; nos jogos simbólicos (2-6/7 anos), a assimilação [...]”. Bacelar acredita que para a utilização de jogos é necessário respeitar a faixa etária de cada criança, o ritmo de cada uma delas, para assim tornar uma aprendizagem significativa, nos anos iniciais do ensino fundamental já estabelece os esquemas de assimilação e acomodação equilibradas, simplificado a relação do jogo e do conhecimento.

Além dos jogos e brincadeiras, o brinquedo também faz parte desse processo, e é primordial compreendermos sua utilidade, para podemos aplicar ele mediante as particularidades, o conteúdo em questão, o brinquedo constitui-se a peça que liga o jogo e as brincadeiras, um puxa o outro, ou seja, o brinquedo é algo concreto que a criança estará manipulando e sucessivamente agindo sobre o mesmo.

O educador precisa conhecer o conceito de brinquedo, sua função em cada fase do desenvolvimento, bem como sua importância nas atividades em sala de aula. O brinquedo é elemento fundamental no ato de brincar. Disponibilizar brinquedos no espaço de sala de aula é oferecer condições à criança para desenvolver todas as suas potencialidades. (HENDLER, 2010, p. 17).

Dessa forma, o brinquedo é uma peça de apoio para brincadeira e o jogo, ou seja, o objeto que servirá de manuseio para a criança, favorecendo o desenvolvimento dos sentidos,

principalmente a comparação do imaginário para o real, por essa razão que o professor precisa conhecer cada ramificação do lúdico para assim, aplicar de forma correta esse recurso dentro na sala de aula, pois do que adianta ter o recurso necessário, mas não ter o jogo de cintura na hora de conduzir o brinquedo, de forma que venham atingir objetivos realmente condizentes para a aprendizagem do aluno.

Na visão de Hendler (2010, p. 18) “Os brinquedos tem um papel crucial na vida das crianças, já que é suficiente para ampliar uma interação entre elas; instigar a dinâmica da imaginação e da criatividade, da sensibilidade [...]”. Por essa razão que a ludicidade dentro do âmbito escolar só tem a agregar na aprendizagem do aluno, com um planejamento flexível e estruturado, brincadeiras, brinquedos e jogos podem ser um motivador pertinente para a construção do conhecimento significativo, são tantas as áreas do conhecimento que pode ter esse apoio pedagógico, como: matemática, português, artes, ciências, história, geografia entre outros, basta o professor internalizar isso como um recurso pedagógico enriquecedor de sua prática pedagógica.

Contribuições da ludicidade no processo de aprendizagem do educando

A ludicidade como recurso pedagógico para o processo de aprendizagem abre um leque de possibilidades de estratégias e métodos, proporcionando uma aprendizagem significativa. “Aprender com prazer, com envolvimento, necessita preencher o aprendiz de anseios e vontades, para então dar significado a sua aprendizagem” (RUFINO, 2014, p.18).

É necessário que o lúdico esteja sempre presente no cotidiano escolar dos alunos, com cunho pedagógico de alcançar uma aprendizagem significativa, sendo um fator positivo na inovação de aulas repetitivas, monótonas e prontas. “Atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar[...] uma disciplina e por isso não se interessa por ela. “Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola”. (SANTOS, 2010, p. 4). A escola precisa internalizar que o aluno necessita de uma motivação para que o mesmo se sinta envolvido com processo, pois o ensino não é algo pronto e acabado, onde existe uma receita pronta é isso e pronto, não, o ensino precisa ser significativo, e para isso, é necessário práticas educativas realmente significantes, pensadas e colocadas em ação de acordo com cada público.

É nessa perspectiva que a abordagem de Vygotsky (1984) fala sobre a aprendizagem da leitura e da escrita se destaca. Para o autor, o melhor método para aprender a ler e a escrever é descobrir essas habilidades durante situações de brincadeira. O autor considera que é preciso que as letras passem a tornar-se uma necessidade na vida das crianças. O jogo como recurso pedagógico favorece a relação entre o processo de construção do conhecimento por parte da criança e a ação pedagógica do professor. Nesse sentido, o lúdico na ação educativa possibilita que a informação seja apresentada à criança por meio de diferentes tipos de linguagens, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem. (Vygotsky, 1984 apud Rau, 2013),

Assim, o lúdico utilizado como um método, recurso ou estratégias de ensino, para uma educação eficaz e significativa, entra no contexto, como um facilitador entre o conteúdo e a aprendizagem significativa, levando o aluno de um estado passivo, que fica ali sentando apenas recebendo o conteúdo como um banco de dados, para um estado ativo, que está agindo, transformando, criando e recriando seu próprio conhecimento, possibilitando na formação de um ser humano crítico e autônomo não só nos quatro cantos da sala, mais também dentro do meio social em que está inserindo, por esta razão que os jogos, brincadeiras e brinquedos, favorecem inúmeros benefícios e contribuições para que esse aluno se desenvolva de forma plena e eficiente.

Jogos

O jogo tem como finalidade, regras pré-estabelecidas de ações que sistematizar sujeitos envolvidos, porém tudo depende da imaginação colocada em disposição dos participantes a possibilidade de modificá-las de acordo com suas necessidades e seus interesses. No que diz respeito à definição de jogo, os estudos feitos por Kishimoto (1994, p. 4) o definem como “uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa um resultado final [sic]. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe”.

Os estudos de Piaget¹ (1976) sobre desenvolvimento e aprendizagem destacam a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança. O autor (1976, p. 76) esclarece:

O ser humano possui um impulso para o jogo e verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor; do segundo ao sexto ano de vida, esse impulso lúdico predomina sob a forma de jogo simbólico para se manifestar, a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras.

De acordo com Martins (2012, p. 17) “o jogo é um aprendizado que não pode ser visto como algo sem ligação, o envolvimento com o lúdico caracteriza também o lugar aonde as emoções, a curiosidade, a afetividade[...]. O jogo contribui de forma precisa eficiente na vida do educando, provocando o interesse do aluno, e não pode ser visto como um passatempo ou algo para cobrir a falta de planejamento do professor, tem que ser visto como recurso ligado inteiramente a aprendizagem do aluno, desenvolvendo a imaginação, o trabalho em equipe, a organização entre outros, além de absorver o conteúdo com mais facilidade.

Na concepção de Baranita (2012, p. 47) “O jogo deve ser praticado com uma determinada finalidade e de forma construtiva e nunca como preenchimento de lacunas”. Baranita, afirma que a utilização do jogo, tem de ser pensada e repensada como um método de elo entre o conhecimento e o aluno desenvolvendo o lado crítico, motor, cognitivo, social e não como uma brecha de escapatório de um planejamento mal feito. O jogo contribui para a coordenação motora e fina, agilidade, memória, valorização e respeito com o colega, na questão de ganhar e perder, no limite e etc. Martins (2012, p.19) ressalta que:

Nesse sentido, o jogo deve ser compreendido como um momento em que a criança está aprendendo e ensinando ao mesmo tempo, quando ela brinca transmite sua vivência, ela imita alguém, ela sonha, ela imagina, ela calcula, ela faz gestos, ela viaja, ela se sente adulta, enfim, a criança vive um mundo imaginário, que ninguém, nem escola e nem família tem o direito de impedir que ela o faça. Toda criança deve ter o direito de brincar.

Dessa forma, está claro que é direito da criança brincar, o jogo propiciar muitos benefícios para a criança deste a criatividade até o ato de sonhar, experimentar, compreender suas habilidades e limites, aprimorar seu raciocínio lógico, autonomia, criticidade, afetividade, por essa razão que os jogos precisam ter uma ênfase maior dentro da sala, como um recurso importante em todas as disciplinas e não apenas uma vez por semana ou entretenimento, mas como um aliado no ensino educativo dos educandos.

O jogo tem o poder de fazer o cérebro a pensar, trabalhando os esquemas cerebrais, ou seja, a criança constrói e reconstrói sua aprendizagem através do manuseio com os jogos. Entre os tantos benefícios dos jogos proporcionar, frisamos o lúdico como a base para construir novas descobertas através de associações mentais[...] (MARTINS, 2012, p.26).

O jogo se torna realmente significativo quando é planejado para uma finalidade de proporcionar o aluno um estímulo que leve a ele pensar e transformar esse aprendizado em algo a mais, aliando o conhecimento prévio com um novo conhecimento, facilitando a construção dos esquemas cerebrais, contribuindo para um desenvolvimento global de competências e habilidades. O professor precisa entender que ele é o mediador do processo de aprendizagem, e para tal papel necessita estar realmente envolvido com o processo, para formar crianças realmente capazes de transformar o mundo ao seu redor.

¹ Piaget (1896-1980) estudou biologia na Suíça, e mais tarde dedicou-se à área de Psicologia, Epistemologia e Educação. Escreveu mais de 50 livros que são conhecidos mundialmente.

Já há mais de uma década, as pesquisas desenvolvidas por Kishimoto² (2008) apontam a diferença entre o jogo e o material pedagógico e trazem a reflexão condizente à utilização do jogo educativo em sala de aula, garantido pela sua função lúdica: a de ser escolhido voluntariamente pelo educando ou um meio para alcançar um objetivo.

Kishimoto (2010, p.42) corrobora afirmando que “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico [...]”. Quando o professor utiliza o jogo como ferramenta de ensino ele contribui para que a criança relacione a aprendizagem a algo prazeroso e isso desperta o interesse da criança por aquilo que está sendo ensinado.

Brincadeiras

A brincadeira, por sua vez, tem como objetivo a imaginação e sem intencionalidade na ação. Porém, é necessário regras no decorrer da brincadeira para organizar os conflitos sociais e afetivos que possam vir a fazer parte do cenário. A brincadeira, por sua vez, encontra fundamento na fala de Kishimoto (1994), quando é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira desde de cedo propicia a criança a formalidade em diversas situações, desenvolvendo sua lateralidade, agilidade, percepção, entre outros.

Mediante Miranda e Pains (2016, p. 8) “[...] torna-se relevante destacar a importância que a brincadeira ocupa na vida das crianças com a finalidade de desenvolver a interação, a criatividade, imaginação, habilidades cognitivas[...]”. No momento que a criança brinca, tem a oportunidade de experimentar circunstâncias, como por exemplo: levantar hipóteses, imaginar, criar e recriar sua realidade mediante os fatos reais, aflorar seus sentidos e sensações. No ato de brincar elas, apresentam certo domínio e criticidade em relação à brincadeira, no faz-de-conta, na imitação de situações do dia-a-dia de seus pais, dos colegas e professor, demonstrando uma ligação entre o brincar e o aprender, tornando o processo de ensino aprendizagem significativo por meio das brincadeiras e jogos a criança aprende mais.

Através de jogos e brincadeiras, a criança passar a conviver com situações que instigam a autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender mais rapidamente, uma vez que um dos objetivos do trabalho lúdico é o de auxiliar a criança a obter melhor desempenho na aprendizagem através da utilização de uma metodologia que proponha a espontaneidade e diversão. (RUFINO, 2014, p. 17)

A ludicidade como ferramenta de apoio na aprendizagem do aluno possibilita novas formas do aluno absorver o conteúdo de forma dinâmica, prazerosa e significativa, a brincadeira contribui para a imaginação, convívio, compreender o mundo, socializar, na expressão de sentimentos e etc. São vários os tipos de brincadeiras tais como brincadeiras educativas, faz de conta, tradicionais e de construção, para o ensino de conteúdo o mais indicado são as brincadeiras educativas, onde o professor planeja com um objetivo do aluno aprender e se desenvolver de forma plena.

A partir do momento que a criança começa a brincar de faz de conta, sua imaginação e criatividade afloram possibilitando a organização do pensamento e sucessivamente a relação com o mundo em seu redor. Kishimoto (2008) destaca quatro tipos de brincadeiras na ação lúdica das crianças: as educativas (caracterizada pela ação lúdica com fins pedagógicos); as tradicionais (amarelinha, do pião); as de faz de conta (incluindo a família, as interações com os colegas da escola); as de construção (tijolinhos, que são montados e desmontados continuamente). Por essa razão que a criança necessita de espaço e de tempo adequados para vivenciar momentos de situações do seu cotidiano que só é possível por meio das brincadeiras, propiciando a ampliação dos esquemas cerebrais em relação a regras, objetivos e finalidade de cada atividade proposta pelo professor, tornando sua aprendizagem mais vasta e clara.

² Kishimoto (1994, 2008, 2010) é uma autora estudiosa da ludicidade e o faz à luz da realidade educacional brasileira.

Brinquedos

O brinquedo, durante muito tempo, não se restringe a uma única categoria, apresenta-se diversas manifestações, seja ele doméstico, de raízes, percíveis entre outros, o que sentido nele é sua função, definido por Kishimoto (1994), é entendido sempre como um objeto, suporte da brincadeira ou do jogo, quer no sentido concreto, quer no ideológico.

Para Kishimoto (1994), o brinquedo é suporte da brincadeira quando serve a uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial, que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança. O jogo é suporte quando atende, além da imaginação, a uma prática lúdica que possui um sistema de regras que ordenam as ações.

É notável que os jogos, brincadeiras e brinquedos contribuem de forma eficaz no desenvolvimento integral do aluno, proporcionando uma aprendizagem significativa em seu processo, e para que tudo isso aconteça, basta o professor utilizar desse recurso pedagógico como um coringa, um método facilitador da aprendizagem significativa. “[...] vemos que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco [...] várias são as razões que justificam [...] no processo de ensino/ aprendizagem [...]” (RUFINO, 2014, p.22).

Nesse sentido é fundamental que o professor tenha cuidado, pois não é todo objeto que é considerado brinquedo, precisa ter uma função lúdica, que possibilita ao aluno momentos de diversão. Isso nos leva pensar que nem todos objetos que pegamos, pode ser considerando brinquedo.

O papel do professor na efetivação do lúdico

Com as teorias de Piaget (1976) e Vygotsky (1984), elucidando que é necessário refletir sobre o papel do professor ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico, que lhe possibilita o conhecimento sobre a realidade lúdica de seus alunos, bem como sobre seus interesses e suas necessidades. Assim, ao utilizar o jogo e brincadeiras como recurso pedagógico na escola, o educador deve considerar a organização do espaço físico, a escolha dos objetos e dos brinquedos e o tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades diárias. Esses aspectos são definidos como requisitos práticos fundamentais para o trabalho com o lúdico como recurso pedagógico. Uma vez fazendo parte do planejamento escolar, os jogos deixariam de possuir um caráter secundário e passariam a ser pedagogicamente aceitos. (RAU, 2013).

O papel do professor é estimular e mediar o processo de construção do conhecimento do aluno, e por meio da ludicidade o mesmo se sente desafiado a construir e apresentar soluções referente a determinada atividade, por essa razão que o professor precisa ser a conexão entre a aprendizagem e o aluno, tornando assim uma ponte entre os dois elos.

O professor tem um papel fundamental a partir de então para que explore as atividades lúdicas, com o objetivo de que seus alunos possam ter um aprendizado (...) significativo, sem que tais atividades percam as suas essências, mas que resultem no objetivo esperado. (ANA; NASCIMENTO, 2011, p. 12).

Por essa razão que o professor precisa ter consciência da importância do lúdico como um norteador das atividades teórico-prático no processo de ensinagem, aliado o jogo ou brincadeiras no seu planejamento como um motivador na aprendizagem, dando assim ao aluno a oportunidade de construir seu conhecimento de várias maneiras. Como afirma Vygotsky (1984, p.25) “O professor precisa pensar e agir no apoio teórico de que a alma é um agrupamento de habilidades-habilidades de observação, atenção, memória, raciocínio etc.- e que cada desenvolvimento de qualquer destas aptidões significa a melhoria de todas as habilidades em geral”.

O professor é o mediador de todo processo, onde deve conduzir da melhor forma a aplicação do lúdico para envolve o aluno de forma ativa nas atividades propostas, tais atividade precisa ser levando em consideração a faixa etária e a serie no alunado.

Diversas são as possibilidades de utilizar o lúdico como fator motivador para as atividades pedagógicas. Por isso, a escolha de atividades que correspondam ao nível de desenvolvimento

e a faixa etária que cada grupo se encontra, é um dos elementos fundamentais para que haja um retorno satisfatório das crianças com relação às atividades planejadas, no sentido de que o objetivo traçado seja alcançado. (RUFINO, 2014, p. 21).

É notável que o lúdico tem se tornando uma ferramenta pedagógica indispensável no planejamento do professor, planejada mediante as especificidades dos alunos e sua faixa etária, desempenhado não apenas um recurso pedagógico, mas também um motivador na construção e reconstrução do conhecimento.

No contexto da aula, é fundamental refletir sobre o uso de tais estratégias, analisando-se a melhor estratégia metodológica a ser desenvolvida, reconhecendo-se atividades novas que despertem discussões acerca do uso de tais metodologias para concretizar a proposta, tornando-se o aprendizado dinâmico para educador e educando. (RUFINO, 2014, p.24).

Mediante o exposto é perceptível que o âmbito da sala de aula, é um espaço de múltiplos conhecimentos, no qual o professor é o auxiliar e ou mediador do processo de construção de aprendizagem dos alunos, por essa razão que o mesmo precisa refletir analisar e reconstruir seus métodos e estratégias, procurando novas formas de enriquecer suas aulas, desenvolvendo um planejamento flexível com uso de estratégias adequada as necessidades dos alunos diante o conteúdo proposto, tornando as aulas menos tradicionais, repetitivas e monótonas. Por essa razão que o lúdico não pode ser feito de qualquer jeito ou improvisado, dever ser feito com intencionalidade de alcançar objetivos pedagógicos inerentes a aprendizagem do alunado, proporcionando uma participação tanto coletiva como individual, autonomia e criticidade social e cognitivo.

Na concepção de Kiya (2014, p. 14) "Através do lúdico, o professor tem a chance de tornar sua prática pedagógica inovadora, pois além de desenvolver atividades divertidas, o professor pode proporcionar situações de interação entre os alunos melhorando a forma de relacionamentos entre os mesmos" é crucial que o professor propicie situações de conhecimentos inovadoras e motivadoras que despertem o lado crítico, autônomo do educando, tendo a chance à oportunidade de uma pratica educativa eficaz e significativa.

Por essa razão que o papel do professor nesse processo é essencial, conhecendo a realidade de cada aluno, assim como suas particularidades, ritmo e tempo, agindo não apenas como um simples transferidor de informação, mas como um mediador do conhecimento possibilitando ao aluno inúmeras formas de aprendizagem, colocando-o como um sujeito ativo na construção de seu conhecimento, e para que isso aconteça é necessário praticas educativas que abrangem as mais diferenciadas estratégias, recursos e métodos pedagógicos.

Ao professor, cabe então pautar-se sobre uma concepção de jogo que vá além de sua prática, entendendo que ele, em diversos momentos, leva o educando a discutir, refletir e explicar conteúdos, possibilitando uma gama de relações no processo ensino e aprendizagem. Para trabalhar com jogos e brincadeiras carregados de significado, deve-se observar e avaliar seus alunos em situações de aprendizagem, para que tome decisões coerentes, que atendam às necessidades das crianças.

Anos iniciais do ensino fundamental: o lúdico como estratégia

É normal pensar em lúdico como uma estratégia de apoio para o ensino- aprendizagem e imediatamente associar a educação infantil, como único recurso cabível ao mesmo. Nos anos iniciais essa estratégia fica esquecida, por isso é importante que a escola e os professores utilizem esse recurso como facilitador da aprendizagem em relação a conteúdos, além de propiciar uma facilitação na absorção dos assuntos. De acordo com Piaget (1962) é nessa fase que a criança desenvolve com a mais intensidade a imaginação e criatividade.

As crianças começam obrigatoriamente as séries iniciais do ensino fundamental com seis (06) anos, com as matérias de língua portuguesa, matemática, conhecimentos em história,

geografia e ciências, bem como da realidade social e política, artes e educação física. É importante salientar que se hoje as crianças das séries iniciais permanecem mais tempo na escola, tendo essa que buscar desde os primeiros anos do/a aluno/a a vontade e o desejo pelas descobertas das aprendizagens. (RIOS; SILVA, 2018, p. 2018)

Segundo a Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2018, p.57) “A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil”. O ensino fundamental é uma das fases da educação básica, dividida basicamente em duas etapas, primeiro do 1º a 5º e a segunda do 6º ao 9º ano, os anos iniciais corresponde a primeira fase, nesse sentido a Base Nacional Curricular Comum - BNCC, enfatiza a importância do lúdico na aprendizagem dos alunos, pois a criança está vivendo uma transição da educação infantil para o ensino fundamental, e é nessa fase que aprendizagem precisa ser estimulada e motivadora. “Os alunos se deparam com uma variedade de situações que envolvem conceitos e fazeres científicos, desenvolvendo observações, análises, argumentações e potencializando descobertas” (BNCC, 2018, p.60).

Os anos iniciais do ensino fundamental o aluno está numa adaptação de ritmo, tempo e esquemas cerebrais, uma realidade totalmente diferentes de conhecimentos científicos, no qual precisam refletir, analisam e agir sobre ele criticamente, nesse sentido o lúdico como recurso pedagógico interdisciplinar vem como um auxílio extremamente importante na construção do conhecimento significativo de aprendizagem, promovendo a integração de um ensino, de base sólida para que o aluno consiga prosseguir seus estudos para a segunda fase de forma plena e sem nenhuma lacuna, para lhe garantir uma educação realmente eficaz. Como afirma Maus (2010, p. 15) “Com o lúdico, como parceria, temos a possibilidade de construção de um trabalho interdisciplinar[...]”.

A ludicidade poder ser trabalhadas em todas as disciplinas do currículo escolar, como polivalente, facilitar a aprendizagem do aluno, em português pode ser jogos ou brincadeiras, como por exemplo: livro do alfabeto, alfabeto moveis feito de tampas de garrafa pet, jogo de memória de palavras, árvore das frases, podem utilizar balões entre outros. Em matemática trabalhar fichas de continhas, caldeirão das 4 operações, garrafas pets para trabalhar medidas e proporções, árvore da adição, dados entre outros.

Em ciências pode trabalhar dependendo do conteúdo, com maquetes, com copos descartáveis para realização de um jogo para explicar, por exemplo, sobre a cadeia alimentar e etc. Em educação física pode trabalhar lateralidade, equilíbrio, locomoção, agilidade, além dos conteúdos proposto pelo currículo escolar, tudo isso aliado aos jogos e brincadeiras, entre outras disciplinas.

O lúdico possibilita tudo isso e muito mais, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental, facilitando a assimilação e acomodação do conhecimento, colocando o aluno de frente de sua aprendizagem, para solucionar questões problemas que vem a surgir, desenvolvendo de forma integral.

Considerações Finais

A educação é uma célula viva, que precisa todo o tempo está se adaptando ao novo público que atende, renovando com práticas pedagógicas, métodos e estratégias diferenciadas, tudo em prol de uma educação qualificada, emancipatória e significativa, oferecendo para os educandos uma aprendizagem realmente precisam e eficaz.

A ludicidade como estratégia de apoio para a aprendizagem, traz umas dinâmicas diferenciadas nas aulas, possibilitando uma flexibilidade dos conteúdos e uma facilitação na absorção do mesmo, proporcionando o aluno uma construção de conhecimento significativo, no qual ele próprio construir e reconstruir, solucionar problemas, trabalhar os esquemas cerebrais na ampliação do seu cognitivo.

Os anos iniciais do ensino fundamental é uma fase muito importante e por isso é essencial trabalhar com metodologias diferentes para que os alunos consiga compreender o que está sendo passando, é uma fase em eles estão se adaptado a uma nova rotina de estudos e aulas tradicionais

no qual o único instrumento é o livro didático, tornam as aulas um pouco cansativo e enfadonho, por essa razão que é crucial aliar o lúdico com o planejamento de aula, para uma educação de qualidade e significativa.

Mediante isso, apontamos a necessidade de continuar o estudo sobre a ludicidade, conhecendo suas classificações e particularidades, considerando a importância das atividades lúdicas para a aprendizagem da criança e a relevância desta prática no ambiente escolar, para que a aprendizagem aconteça de maneira mais significativa.

Referências

ANNA, Alexandre Sant’; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação The history of playful in education**. REVEMAT, ISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/viewFile/1981-1322.2011v6n2p19/21784>. Acesso em: 15/08/2019.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: Editora EDUFBA, 2009.144 p. Disponível em: <http://www.edufba.ufba.br/2011/12/ludicidade-e-educacao-infantile>. Acesso em:05/08/ 2019.

COSTA, Maria Amélia da Silva. **A formação lúdica do professor e suas implicações éticas e estéticas**. Psicopedagogia on line. Educação e saúde mental. 28 jun. 2005.disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigos.asp>>Acesso em: 19 out. 2019.

BARANITA, Isabel Maria da Costa. **A importância do jogo no desenvolvimento da Criança**. 2012. Relatório de Pesquisa Bibliográfica (Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação) Escola Superior de Educação Almeida Garrett. Lisboa. Disponível em:<http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Corpo/Habilidades/leituras/a1.pdf>. acesso em: 05/08/2019.

BIZERRA, Eliane Teixeira Custódio. **A ludicidade na relação ensino-aprendizagem: o papel do professor de uma escola de educação infantil de castanhal-PA**, 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Pará-UFPA, Castanhal. Disponível em: https://bdm.ufpa.br:8443/jspui/bitstream/prefix/473/1/TCC_LudicidadeRelacaoEnsino.pdf. Acesso em: 15/08/2019.

HENDLER, Vanícia Behenck. **O Lúdico Nas Primeiras Séries Do Ensino Fundamental**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Faculdade de educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Três Cachoeiras. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequence=1>. Acesso em:26/07/2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes 1994.

_____, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2010.

_____, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KIYA, Marcia Cristina da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Cadernos Programa de Desenvolvimento Educacional-PDE. Paraná, V. 2. n. 1, p. 01-45. Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7. 2014. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf. Acesso em: 03/10/2019.

MARIA, Vanessa Moraes et all. **A Ludicidade No Processo Ensino-Aprendizagem**. Corpus et Scientia, vol. 5, n. 2, p.5-17, setembro 2009. Disponível em: file:///C:/Users/bra%20cyber/Downloads/159-

347-1-SM%20(2).pdf. Acesso em: 15/08/2019.

MARTINS, Emerson de França. **A importância dos jogos na educação fundamental do 6º ao 9º ano na escola estadual de cabeceiras-GO**. Universidade de Brasília Faculdade de Educação Física Curso De Licenciatura em Educação Física do Programa Pró- Licenciatura - Planaltina- Df. 2012. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/4611/1/2012_EmersondeFrancaMartins.pdf. Acesso em: 05/10/2019.

MAUS, Carla Rosane. **O lúdico e a interdisciplinaridade da sala de aula**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/35689> Acesso em: 05/10/2019.

MIRANDA, Dirce; PAINI, Leonor Dias. **A Ludicidade Na Prática Pedagógica**. Cadernos Programa de Desenvolvimento Educacional-PDE. Paraná, V. 1. n. 1, p. 02-25, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edespecial_uem_dircemiranda.pdf. Acesso em: 04/10/2019.

Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 12-ago-2019.

MUNIZ, Simara de Sousa; CAVALCANTE, Noraia Barbosa. **A importância do lúdico na educação infantil**. Revista Querubim. Rio de Janeiro, Ano 15 nº 37 vol. 7, p.10-20, 2019. Disponível em: www.revistaquerubim.uff.br. Acesso em: 15/08/2019.

PIMENTEL, Alessandra. **A ludicidade na educação infantil: uma Abordagem histórico-cultural**. Psic. da Ed., São Paulo, 26, 1º sem. de 2008, pp. 109-133. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psie/n26/v26a07.pdf>. Acesso em: 15/08/2019.

PIAGET, Jean. **A equilíbrio das Estruturas Cognitivas-Problema Central do Desenvolvimento**. Zahar Editores, Rio de Janeiro, 1962.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1976.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica** [livro eletrônico] / Maria Cristina Trois Dorneles Rau. – Curitiba: Ibpex, 2013. – (Série Dimensões da educação) 2 Mb; PDF. Disponível em: [http:// A_LUDICIDADE_NA_EDUCACAO_-_IBPEX_DIGITAL.pdf](http://A_LUDICIDADE_NA_EDUCACAO_-_IBPEX_DIGITAL.pdf). Acesso em:03/10/2019.

RIOS, Pedro Paulo Souza; SILVA, Thaynara Oliveira da. **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: a brincadeira deve continuar**. In: V Congresso Nacional de Educação CONEDU, 2018, Olinda-PE. *Anais...* Campina Grande - PB: Editora Realize, V. 1, 2018, p. 1-12. ISSN 2358-8829. Disponível em: <https://docplayer.com.br/148354060-O-ludico-nas-series-iniciais-do-ensino-fundamental-a-brincadeira-deve-continuar.html>. Acesso em: 10/09/2019.

RUFINO, Terezinha Clementino da Silva. **O lúdico dentro da sala de aula em series iniciais do ensino fundamental**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares). Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/5814/1/PDFTerezinhaClementinodaSilvaRufino.pdf>. Acesso em: 12/09/2019.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O Lúdico No Processo Ensino-Aprendizagem**. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação). Universidade Tecnológica Intercontinental (UTIC) Assunción-

PY. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf. Acesso em: 03/10/2019.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1984.

Recebido em 28 de fevereiro de 2020.

Aceito em 23 de março de 2020.