

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO ESPAÇO ESCOLAR

THE IMPORTANCE OF PLAY ACTIVITIES IN THE SCHOOL SPACE

Hellen Maura Lucidia Ribeiro de Oliveira Vicentin¹

Queila Pereira Santos²

Cláudia Lima de Araujo³

Eliene Barbosa do Nascimento de Freitas⁴

Edsangela Gosler Casciano Alves⁵

Diógenes José Gusmão Coutinho⁶

RESUMO: A brincadeira, desde cedo, faz parte da vida em construção da criança e, quando chega à escola, o professor pode encontrar no “brincar” uma forma de transformar o que antes eram meras atividades corriqueiras de descontração em momentos de aprendizagem, sem perder a diversão. A ludicidade é uma prática pedagógica que conduz a criança a socializar, desenvolver o emocional, a criatividade e adquirir conhecimento. A brincadeira na escola tem papel importante, pois conduz a criança a desenvolver o conteúdo, apresentado de forma dinâmica, eficiente, para que tenha excelentes resultados. A ludicidade, enquanto prática educacional nas escolas, vem reformulando o ensino e ganhando lugares de destaque no ensino-aprendizagem. O ponto principal deste artigo destaca que o professor precisa de qualificação para saber como incentivar seu aluno e disponibilizar tempo para o momento de atividades lúdicas. Assim chegará a conquistas significativas na vida acadêmica de seu aluno e à sua realização profissional.

445

Palavras-chave: Brincar. Aluno. Professor. Práticas Pedagógicas. Aprendizagem.

ABSTRACT: Playing from an early age is part of a child's life under construction and when they arrive at school the teacher can find in “play” a way of transforming what were previously mere routine activities of relaxation into moments of learning without losing the fun. Playfulness is a pedagogical practice that leads children to socialize, develop emotions, creativity and acquire knowledge. Playing at school plays an important role, as it leads the child to develop the content presented in a dynamic, efficient way to achieve excellent results. Playfulness as an educational practice in schools has been reformulating teaching and gaining prominent places in teaching learning. The main point of this article highlights that the teacher needs qualifications to know how to encourage his student and make time available for recreational activities, thus achieving significant achievements in his student's academic life and professional achievement.

Keywords: To play. Student. Teacher. Pedagogical Practices. Learning.

¹Graduada Licenciatura em História pela UNOPAR. Pós-Graduada em Metodologia de História e Geografia pela Faculdade INTERVALE. Veni Creator Christian University.

²Graduada/Pós-graduada em Pedagogia Licenciatura pela Faculdade Claretiano Centro Universitário.

³Graduada/Pós-graduada em Pedagogia pela Faculdade ULBRA.

⁴Graduada e licenciada em Letras Português e Literatura da Língua Portuguesa pela Universidade Luterana (ULBRA-2010)

⁵Graduada Licenciatura em História pela Faculdade Claretiano Centro Universitário. E Pós graduada em Gestão, Orientação e supervisão escolar, História e Geografia pela Faculdade Unina.

⁶ Orientador. Graduado em Biologia pela UFRPE. Doutor em Biologia pela UFPE. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-923>.

INTRODUÇÃO

O estudo deste artigo visa priorizar questões relevante às práticas pedagógicas (do professor), utilizando como ferramenta metodológica o elemento lúdico, mas para isso julga-se necessário o aprimoramento de conhecimento para os professores através de formação continuada (para conhecer e saber como desenvolver a ludicidade com alunos, de forma que aguce neles o desejo pelo aprender), de espaço e recurso didático.

O lúdico, dentro do contexto educacional, pode ser atribuído a uma metodologia pedagógica que transmite o conhecimento através do “brincar”, sem perder a qualidade do ensino. Os jogos e as brincadeiras oportunizam, nas metodologias de ensino, desenvolvimento físico, mental, social e intelectual.

Ferreira (1986) argumenta que

Nos dicionários da língua portuguesa são apresentados os significados comumente atribuídos ao lúdico, qualificado como um adjetivo “que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos”, os quais constituem “a atividade lúdica das crianças (Ferreira, 1986, p. 1051).

Desse modo, percebe-se que o termo “lúdico”, em seu significado, traz o sentido de brincadeiras/jogos, que leva ao divertimento e que, em junção com as práticas pedagógicas, traz o caráter de aprender brincando.

O professor poderá ter a seu favor propostas de atividades lúdicas, mas necessita de qualificação (para oferecer a seu aluno propostas de conteúdos diversificados e que agucem o desejo pelo aprender). Também precisa de apoio da entidade educacional, para que possa oferecer recursos didáticos necessários para desenvolver conteúdos durante o ano letivo. Assim sendo, o poder público, juntamente às políticas públicas, devem se fazer presentes nesse momento, para contribuir e construir uma educação de qualidade.

Para Soares (2004, p. 36), “Ignácio de Loyola, militar e nobre, compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano e preconiza sua utilização como recurso auxiliar do ensino”. Essa citação reafirma o uso de recursos lúdicos nas práticas pedagógicas nas escolas como ferramenta que auxilia, contribuindo na busca do saber.

Kishimoto (2010) diz que

Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos (Kishimoto, 2010, p. 32).

Nessa abordagem, nota-se que no ensino infantil deve-se priorizar as práticas pedagógicas abordando o conteúdo em junção a brincadeiras, para chegar à excelência do

aprendizado, deixando de lado o conteúdo desenvolvido com alunos de forma maçante, entediante, porém sem prender o olhar do aluno para o aprendizado.

Soares (2013, p. 45), complementando, destaca que “certamente, desde muito tempo, relaciona-se o jogo com a aprendizagem, porém, predomina sempre a ideia de que o jogo se presta mais à recreação do que ao ensino, em contraposição ao trabalho escolar”.

Acredita-se que é necessário corrigir o pensamento de que o jogo em sala de aula serve como “enrolação” para “passar o tempo” das aulas ou para auxiliar o professor quando ele não tiver planejamento. A verdade é que o jogo incentiva e aguça o desejo pelo aprender, nas mais diversas formas de transmitir o conhecimento, independentemente da disciplina ou do conteúdo.

Negrine (1994) destaca que

- [...] a) as atividades lúdicas possibilitam fomentar a "resiliência", pois permitem a formação do autoconceito positivo;
- b) as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.
- c) o brincar e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
- d) brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
- e) 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 habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento (Negrine, 1994, p. 41).

447

Negrine (1994) refere-se às atividades lúdicas como possibilitadoras evolutivas do crescimento intelectual, social e emocional do aluno. O autor vai além, afirmando que o desenvolvimento permite, através das atividades lúdicas, que a criança forme conceitos, relacione pensamentos, desenvolva raciocínio lógico e a comunicação verbal e do corpo, fortaleça as habilidades sociais, torne-se uma criança calma, socialize e formule sua aprendizagem.

O ensino na educação deve ser valorizado e respeitado nas suas mais diversas vertentes, de forma metodológica. É necessário apoio e mobilização da escola e da família, para que os protagonistas, que são os alunos, ganhem, de fato, o destaque que merecem no processo educativo do ensino-aprendizagem, conquistando a excelência de melhor resultado dos indicadores do ensino da educação.

JUSTIFICATIVA

A educação necessita de práticas pedagógicas inovadoras para aprimorar o ensino-aprendizagem, e a ludicidade pode ser concebida como uma forma de contribuição e de enriquecimento nesse sentido. O professor que ministra aulas dinâmicas, atrativas e objetivas poderá permitir que seu aluno conheça o protagonismo de sua escola, torne-se um sujeito crítico e saiba conviver socialmente.

Dessa forma, este artigo busca pesquisar, como problemática de investigação, o seguinte ponto: Qual a relevância do professor direciona ao contexto lúdico nas práticas educativas, partindo do princípio de apoio através de qualificação (para que possa incentivar seus alunos), tempo, recursos didáticos e espaço adequado para ministrar as aulas? Estes são caminhos a serem percorridos objetivando alcançar o sucesso acadêmico tão desejado pelo corpo docente, família e indicadores educacionais.

É necessário que o órgão educacional tenha essa sensibilidade para a aprendizagem de seus alunos, pois as práticas educacionais vão além do aspecto cognitivo. Também é preciso priorizar o aluno como um todo, como um indivíduo que necessita ocupar seu espaço na sociedade de forma eficiente/inteligente.

Desse modo, o objetivo deste artigo é apresentar propostas no tocante ao ensino aprendizagem, tendo no lúdico possibilidades nas quais os alunos construam sua história acadêmica de forma independente, sendo proativos, e o professor será o facilitador dessa caminhada.

448

METODOLOGIA

O artigo em questão pesquisou bibliografias utilizando uma abordagem qualitativa. Os dados coletados foram realizados através de uma revisão sistemática das literaturas, com bases acadêmicas em dados utilizados que incluem, principalmente, a Scielo e a BIREME, que são plataformas especializadas em estudos científicos com referências para o estudo da educação e demais área do conhecimento.

A gama de informações que essas plataformas oferecem permitiu a profundidade no embasamento teórico deste artigo. Partindo dessa observação, foram elaboradas considerações significativas que sintetizassem e se tornam norteadoras deste trabalho, tornando esta pesquisa uma fonte de estudo para as próximas pesquisas na área.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este artigo destaca o estudo da ludicidade, para contribuir com o desenvolvimento das práticas educacionais pedagógicas na escola. Busca salientar a problemática deste artigo, que foi compreender a seguinte questão: Como professor deve proporcionar ensino-aprendizagem ao seu aluno de forma prazerosa e com qualidade, e qual a participação das políticas públicas como incentivo ao profissional da educação (qualificação e recursos didáticos)?

A metodologia utilizada parte do pressuposto que o elemento lúdico nas práticas pedagógicas do professor faz toda a diferença para permitir que o aluno se torne um sujeito criativo, observador e crítico em momentos de desenvolver conteúdos e saberes que ele levará para a vida.

O empenho do professor na elaboração de atividades que elevem o conhecimento dos alunos no campo prático permitirá que seu educando possa ir além da mera leitura e no desenvolvimento de atividades escritas (que têm grande relevância), o conduzirá ao entendimento amplo, desenvolvendo na prática o que antes o professor apenas conquistava na escrita, sem o fascínio do prazer pelo aprender.

CONCEITO DO TERMO “LÚDICO”

449

O conceito do termo “lúdico” vem ganhando espaço ao passar dos anos nas escolas. Possui consigo um formato com bases significativas na vida dos estudantes. O professor, se apropriando desse conceito, oferecerá ao aluno uma construção acadêmica com propriedade de conhecimento, criatividade e criticidade.

Almeida (2016 *apud* Venturini, 2016) explica que

O lúdico é uma palavra de origem latina: “ludus”, que significa “jogo”. Poderia significar somente jogar, mas com a sua evolução tornou-se o que hoje podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas (Almeida *apud* Venturini, 2016, p. 13).

Em sua origem, o termo “lúdico” apenas se define como jogo, mas com o tempo evoluiu e trouxe um significado mais amplo, sendo direcionando a jogos educativos, brincadeiras e músicas, de modo que pode se destacar no desenvolvimento criativo e aguçado e no conhecimento do aluno, proporcionado pela metodologia elaborada pelo professor.

Assim destaca Kishimoto (1993):

Em meados de década de 1930 que os jogos educativos começaram a ser inseridos nas instituições infantis. Naquela ocasião, o Brasil conheceu personalidades importantes no campo da Psicologia, como Claparède, Pierre Janet, Mira e Lopes, André Reis e outros que auxiliaram na disseminação de estudos na área da psicologia infantil,

inclusive sobre o jogo. O sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses e necessidades das crianças e não apenas como distração. A formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava (Kishimoto, 1993, p. 23).

Na década de 1930, com psicólogos como Claparède, Pierre Janet, Mira e Lopes, André Reis e outros que auxiliaram na disseminação de estudos na área da psicologia infantil, os jogos educativos iniciaram seu processo no sistema educacional infantil. O jogo era visto no despertar de interesse da criança, e não apenas como distração. Deu-se assim a introdução dos jogos como métodos do ensino pedagógicos na vida acadêmica das crianças.

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

A escola é um espaço privilegiado de conquistas e ideias, lugar de aprimoramento educacional, enriquecimento intelectual, onde o aluno adquire conhecimento e é preparado para o futuro. A ludicidade surge como forma facilitadora desse processo, pois permite que o professor se aproprie de métodos pedagógicos riquíssimos. Exemplo disso é o principal tema deste artigo, “A importância das atividades lúdicas no espaço escolar”, que traz uma abordagem significativa na vida do aluno, pois propõe um ensino-aprendizagem de forma prazerosa, criativa e crítica.

Enfatizam Modesto e Rubio (2014):

É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real; há a possibilidade de imaginar, criar, agir e interagir, auxiliando no entendimento da realidade (Modesto; Rubio, 2014, p. 03).

Assim, o aluno sai de sua zona de conforto, sendo exposto de forma positiva para aprender a lidar com suas emoções e sentimentos; testa seu conhecimento de forma que o conduz a ser proativo, para que possa enfrentar problemas ou situações de forma planejada.

Segundo Pozas *apud* Venturini (2016),

A brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem A limitações, mais também com menos riscos”. Afirmo ainda que a brincadeira requer a tomada de decisão, para as crianças a brincadeira não é inata, não é natural, porque produz relações entre elas próprias com outras crianças e supõe-se que tenha uma aprendizagem social (Pozas *apud* Venturini, 2016, p. 15).

A autora destaca o posicionamento ocupado pela criança na tomada de decisões, visto que ela se torna autora do processo, permitindo um amadurecimento de acordo a sua idade, porém com significado. Traz uma abordagem de socialização entre as crianças que compõem a

turma e outras crianças em dados momentos, pois alguns projetos interdisciplinares ou multidisciplinares poderão propor essa abordagem.

Almeida (2014) salienta que

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes (Almeida, 2014, p. 3).

A citação sobredita traz afirmações importantes sobre o lúdico para a criança, pois em sua abordagem considera que o espaço educacional se dá como ferramenta educacional, proporcionando significado à aprendizagem, oferecendo eficiência e prazer. Ressalta ainda que o educador precisa de qualificação com propriedade em relação à atividade do brincar, pois o verdadeiro significado do aprender só chegará se o conteúdo proposto tiver sentido de aprendizagem.

Ferro e Viel (2019) afirmam que

Os jogos didáticos atuam como um valioso instrumento no processo de ensino aprendizagem, por propiciarem práticas educativas interessantes e inovadoras, já que a ausência de interesse, quase sempre originada pela metodologia utilizada pelo docente, ao trabalhar os conteúdos é a principal causa do desinteresse dos alunos (Ferro; Viel, 2019, p. 115).

Os autores compreendem que os jogos didáticos se estabelecem na escola, em suas práticas educacionais, como instrumento de aprendizagem, por oferecerem propostas inovadoras e estimulantes.

Considerando que a metodologia ofertada nem sempre traz sucesso, pois não prende atenção de seu aluno, são necessárias bases educacionais significativas que tirem o aluno do lugar de passivo e tornem-se ativo no que for desafiado pelos professores.

Assim, o professor poderá proporcionar autonomia nas resoluções de problemas apresentados pelo professor ao aluno. O aluno construirá, com o passar de cada período escolar, bagagem significativa, construindo um futuro adulto participativo na sociedade que faz parte.

O PROFESSOR COMO FACILITADOR DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA ESCOLA

O professor, ao chegar em sala de aula, pode sempre buscar propor melhores possibilidades educativas para oferecer aos seus alunos, pois, antes ele pode se propor a pesquisar e elaborar atividades que tornem o dia em sala de aula do seu aluno prazeroso, divertido e facilitador de problemas.

Nesse momento, a ludicidade emerge como possibilidade de propor ao educando métodos que tornem os momentos de sala de aula prazerosos e eficazes. O brincar, jogar ou até utilizar músicas torna o ambiente escolar mais agradável de ali estar.

Comenta Pereira (2005) que

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (Pereira, 2005, p. 20).

Desse modo, percebe-se que as atividades lúdicas são significativas na vida dos alunos, pois elas têm relevância na riqueza de conhecimentos adquiridos. Porém, essas atividades não podem ser consideradas como brincadeiras vazias nas quais não há objetivos nas propostas oferecidas pelo professor.

Todavia, há problemas ou desafios a serem superados, levando o aluno a um olhar diferente sobre o conteúdo apresentado. A riqueza de conhecimentos que podem ser adquiridos não permite questionamento que afete a validade da atividade pedagógica do professor. Para além disso, poderá ter um valor significativo/evolutivo no processo educacional do aluno.

Os autores Silva e Lima (2017) afirmam que

Quando o professor utiliza atividades lúdicas na sua prática pedagógica, os alunos ficam motivados e interessados e isso quer dizer que eles aprendem mais. Vários jogos são utilizados para ensinar conceitos matemáticos como, por exemplo, os quebra cabeças, os quadrados mágicos, os problemas desafios, dentre outros. É importante comentar que o uso de material concreto como recurso pedagógico pelo professor ajuda na elaboração do ensino e possibilita o desenvolvimento do raciocínio da criança e a aproxima do conhecimento científico (Silva; Lima, 2017, p.12).

O educador, quando entra em sala na sala de aula, possibilita todo o protagonismo direcionado ao seu aluno, pois, com o lúdico, permite que seu aluno vivencie experiências relevantes em sua vida.

O aluno, por sua vez, pode enfrentar os problemas direcionados a ele e encarar como desafio a ser superado, expondo seu ponto de vista e, conseqüentemente, aprendendo de forma eficiente e divertida.

Confirma Ribeiro (2013),

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 prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (Ribeiro, 2013, p. 1).

O professor oportuniza liberdade de expressão e criação vivenciada pelo aluno ao se expor de forma positiva, utilizando de método pedagógico lúdico, propiciando uma experiência singular em sua vida acadêmica, o que será projetado para o futuro, em cada etapa vivida.

O PAPEL DO BRINCAR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Para Chateau (1987),

A brincadeira faz parte da infância, e é uma aprendizagem necessária a vida adulta, pois através da brincadeira crescem a alma e a inteligência. E ainda mais, uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar (Chateau, 1987, p. 14).

A criança aprende a brincar desde seus primeiros passos. Com o passar dos anos, já na fase adulta, não se deve perder o encanto pelo brincar, pois, segundo Chateau (1987), a brincadeira possibilita o crescimento da alma e a inteligência. A falta dessa construção de pedagogias transformadoras fará a criança tornar-se um adulto sem conhecimento.

Enfatiza Lima (2004, p. 2) que “Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, porque na brincadeira, a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade”. A autora afirma, em sua citação, que a brincadeira favorece, de forma saudável, os campos físico, emocional e intelectual do ser humano. Ainda enfatiza que a brincadeira deve ser respeitada em seu significado/objetivo, dentro do processo de ensino- aprendizagem.

As atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental são fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, pois elas despertam o interesse e o prazer em adquirir o conhecimento, tornando as crianças pensantes, criativas e críticas, contribuindo assim para o seu desenvolvimento integral.

Sabemos da importância de debater com os alunos questões quanto ao desenvolvimento científico e tecnológico, assim como conhecimentos éticos, políticos e culturais com relação aos conhecimentos científicos, desde os primeiros anos da educação.

Salienta Sakamoto (2008, p. 268) que “Brincar na infância expressa [...] o desenvolvimento integral do ser humano em seus aspectos biológico, psicológico e sociocultural. Brincar é pessoal, é social, é cultural e depende das ações concretas realizadas pela mente e corpo”. Assim, a brincadeira que é desenvolvida na infância irá contribuir na fase adulto do indivíduo, em seus aspectos biológico, psicológico e sociocultural. A forma que se conduz a vida se apropriando do brincar construirá uma vida saudável, em vários aspectos humanos. A brincadeira eleva as sensações da criança, torna uma pessoa mais leve, agradável, descontraída e ligada aos acontecimentos à sua volta.

Nessa perspectiva as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação (Brasil, 1998, p. 21-22).

Nesse ponto de vista, a criança constrói e formula sua aprendizagem a partir de interações de socialização de encontro com outras crianças e compartilha experiências baseadas no conhecimento oferecido pelo professor através da proposta de conteúdo prático.

O conhecimento que se adquire parte de uma construção histórica (que conta com a caminhada que foi construída baseada no ensino aprendizagem) não ocorre de uma hora para outra, e sim aos poucos, com bases sólidas e com conhecimento.

Em suma, conclui-se que a educação ainda tem muito que aprimorar, especialmente no que se refere às principais bases pedagógicas e às políticas públicas, pois o ensino-aprendizagem traz diversas discussões sobre práticas pedagógicas, utilizando principalmente o lúdico como processo educativo e facilitador do conhecimento.

Os alunos de hoje têm muito desejo pelo conhecimento, mas precisam ser estimulados pelo professor. Por sua vez, o educador precisa ser qualificado para atender à demanda das necessidades que o educando possui. O governo tem papel relevante nesse processo de incentivo, e precisa oferecer capacitação e recursos pedagógicos às escolas.

RESULTADO/DISCUSSÃO

O “brincar” tem papel importante na vida criança. Nessa fase, ela desenvolve a fala, a coordenação motora, o raciocínio lógico, entre outras habilidades. No ambiente escolar, o professor poderá ser o facilitador para que o aluno desenvolva/amplie suas habilidades.

A ludicidade, de encontro com a prática pedagógica, conduz o aluno a desenvolver vários campos de desenvolvimento humano, como o emocional, o criativo e o intelectual. A educação,

em seus estudos científicos, concebe que, para o seu pleno desempenho, o ensino-aprendizado, utilizando de recursos metodológicos da ludicidade, é um caminho que constrói uma educação de qualidade e eficiência.

A problemática deste artigo apresenta-se na implementação de programas de tutoria, adaptação no currículo, visando as necessidades dos educandos e formação continuada para os professores, tendo uma abordagem de inclusão.

Em síntese, os programas de incentivo direcionados à educação têm muito que contribuir, mas é necessário que sejam investigados, aprimorados e discutidos, para se conhecer quais, de fato, são as necessidades encontradas pelas escolas. Só assim se poderá oferecer um ensino qualificado aos seus alunos. Pensando assim, se perceberá quais ações visam criar um espaço educativo mais completo e inclusivo, permitindo que os estudantes tenham a chance de instrução e possam desenvolver as habilidades e competências de forma plena.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira inicia na vida da criança com o processo de desenvolvimento de habilidades importantes. Com o tempo, na escola, o aluno tem um profissional (professor) em quem irá encontrar, através do brincar, jogar, e ouvir músicas, conteúdo que proporcione desempenho a cada momento mais elevado na vida estudantil.

455

A prática pedagógica utilizando-se do lúdico não pode ser considerada como sem conteúdo, pois o estudo científico, a elaboração do plano de aula do professor, com objetivo no ensino-aprendizagem, tem valor fundamental na construção do conhecimento e na produção social do aluno.

A problemática deste artigo aborda o professor como mediador do ensino-aprendizagem em direção ao aluno. Esse profissional deve ser quem estará entre as propostas lúdicas e aquele que trará o incentivo que aguce o desejo do aprender pelos estudantes.

Mas existe a necessidade urgente de ações pedagógicas que direcionem o professor com mais ênfase, conduzindo ao aprimoramento de construção de conhecimento e mais políticas públicas que visem beneficiar as necessidades da escola e professores.

Este artigo, em sua pesquisa bibliográfica, baseou-se, principalmente, em obras que contemplassem, de forma precisa e sistemática, o contexto relacionado à necessidade de abordagem com o uso de práticas pedagógicas que estabeleçam o elemento lúdico como uma das

prioridades de métodos educacionais, para fomentar as práticas de ensino tirando o aluno de lugar de espectador e o tornando mais evidente no papel de protagonista de sua vida acadêmica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**. 2014. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx>. Acesso em: 02 jan. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: formação pessoal e social**. vol. 2. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. **Lúdico**. Novo dicionário Aurélio da Língua Portuguesa. 2. ed. rev. aum. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FERRO, Bruno Rogério; VIEL, Franciele Vanessa. A importância do lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Científica UNAR**, (ISSN 1982-4920), Araras, v.18, n.1, p.109-129, 2019. DOI: 10.18762/1982-4920.20190009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. **Anais do I Seminário Nacional: Currículo em movimento – Perspectivas Atuais**. Belo Horizonte, novembro de 2010.

LIMA, Marilene. Brincando na sala de aula. **Revista do professor**, Porto Alegre, v. 20, n. 78, p. 5-7, abr./jun. 2004.

MODESTO, Monica Cristina Modest; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, vol. 5, n. 1, 2014. Disponível em: docs.uninove.br/artefac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Monica.pdf. Acesso em: 10 jan. 2025.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

SAKAMOTO, C. K. O brincar da criança – criatividade e saúde. **Boletim da Academia Paulista de Psicologia**, Ano XXVIII, n.2, p. 267-277, 2008.

SILVA, Lucilene Paulino de Amorim; LIMA, Cristiana Ana. As contribuições dos jogos no ensino da matemática na educação. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do**

Conhecimento, set. 2017, Ed. 06, ano 02, Vol. 01. p 140-160. ISSN:2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogos-no-ensinomatematica>. Acesso em: 02 jan. 2025.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **O lúdico em Química**: jogos e atividades aplicados ao Ensino de Química. 2004. Tese (Doutorado em Ciências) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2004.

SOARES, Márlon Herbert Flora Barbosa. **Jogos e Atividades Lúdicas para o ensino de Química**. Goiânia: Kelps, 2013.

VENTURINI, Daniela Mazzini. **A Importância da Ludicidade na Escola na Perspectiva de Professores Atuantes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. 49 f. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2016.