

A CONSCIÊNCIA DO PODER DA LUDICIDADE EM TRANSFORMAR A APRENDIZAGEM EM ALGO SIGNIFICATIVO

BRUNELLI, Letícia Faria¹

Faculdades Integradas Maria Imaculada - FIMI
leticia.brunelli1@gmail.com

LODI-CORRÊA, Samantha²

Faculdades Integradas Maria Imaculada - FIMI
samantha1.lodi@gmail.com

RESUMO

Este artigo pode ser considerado como um trabalho de revisão bibliográfica e de estudo de campo através da aplicação de questionários a professores do 1º ao 5º ano³. O estudo objetiva investigar a presença da Ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental, defendendo o lúdico dos jogos e das brincadeiras, que, ao ser utilizado de forma planejada e com intencionalidade pedagógica, como um recurso de suma importância ao aprendizado, crescimento e desenvolvimento pleno e integral das crianças, deveria ser mais explorado e valorizado no espaço escolar, onde muitas vezes não é visto com seriedade e tal relevância. Em suma, a reflexão que se faz desse uso em sala de aula visa à divulgação e à promoção de novas reflexões aos educadores, os principais responsáveis pela sua inserção no contexto educacional, buscando a conscientização do potencial das atividades lúdicas como metodologia e recurso didático essencial à aprendizagem, proporcionando a construção do conhecimento de forma mais prazerosa e significativa. E, assim, gerar o aperfeiçoamento constante das práticas pedagógicas e o protagonismo infantil na Educação.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação. Jogos e brincadeiras nos Anos Iniciais. Aprendizagem significativa. Desenvolvimento integral.

1 INTRODUÇÃO

¹Graduanda da Licenciatura em Pedagogia pelas Faculdades Integradas Maria Imaculada, do Instituto Maria Imaculada, ano de 2020.

² Doutora e mestre em Educação pela FE-Unicamp, na área de História da Educação; Licenciada em História (Unifran); Bacharel em Comunicação Social (Unesp – Bauru). Professora nos cursos de Pedagogia e História das FIMI; participante do Coletivo Educacional de Mulheres: Maria Lacerda de Moura.

³ A aplicação de questionários, por ser uma pesquisa que envolve seres humanos, foi submetida ao Conselho de Ética e Pesquisa - CEP – regulamentado pelo CONEP, e aprovada sob o CAEE: 25526419.5.0000.5679.

Com base nos estudos e na pesquisa realizados, acredita-se que o tema do artigo, o poder da Ludicidade no Ensino, é de extrema importância à Educação, por ser algo ainda em muitos casos ignorado, desvalorizado e não compreendido por vários profissionais da área. Aliás, o tema em questão vem sendo abordado e discutido em um número considerável de casos desde a década de 1990. Porém, apesar disso, ainda se trata de um recurso, ou de uma ferramenta, pouco utilizado e aplicado pelos docentes no cotidiano escolar.

Dentre os vários fatores dessa lacuna, destacam-se: a não compreensão e/ou a não conscientização por parte desses profissionais a respeito da potência da Ludicidade à aprendizagem e ao desenvolvimento biopsicossocial infantil, em que há a preferência pelo continuar de métodos arcaicos e tradicionais que visam somente ao desenvolvimento intelectual, talvez por acreditarem que o lúdico não possui o caráter de seriedade e de produtividade que desejam às aulas. Bem como a ideia de que as brincadeiras são um tempo perdido nas instituições de ensino, podendo ser dedicado ao que é realmente importante: atividades formais e apostiladas.

Segundo Bomtempo (1999), as pesquisas sobre o brincar cresceram nos últimos anos. Entretanto, sua influência sobre a maioria dos educadores é escassa pela seguinte razão: a orientação filosófica dos professores é crucial à importância de tais pesquisas acerca dos jogos e das brincadeiras no espaço educacional, determinando e difundindo seu impacto na Educação. Muitos deles ainda possuem restrições ao uso do lúdico em sala de aula. Os educadores precisam começar a ver a criança como um ser que necessita de novas informações e interações com o ambiente por meio de experiências concretas e significativas a elas, vendo a si mesmos como interventores desse processo. A função, o valor e a importância que o brincar traz ao desenvolvimento da aprendizagem devem estar fundamentados em pesquisas que visam à conscientização da gestão, da comunidade escolar e da família dos educandos acerca dos benefícios dele (op. cit.).

Para Piaget (1951), o jogo tem grande importância ao desenvolvimento intelectual. O conhecimento não é oriundo da representação de fenômenos externos, em especial, se essa for mecânica, descontextualizada e sem significado ao aprendiz, pois advém da interação deste com o meio ambiente. A realidade é transformada em conhecimento através dos processos de acomodação e assimilação. Assim, brincar é parte ativa, agradável e interativa do desenvolvimento cognitivo. Além do desenvolvimento de diversos outros aspectos: emocional, afetivo, físico e motor, linguístico, psicológico, social, dentre outros.

Com isso, busca-se complementar a parte teórica abordada no artigo com a prática escolar sob o ponto de vista da pesquisa científica, investigando-se a presença ou a ausência de jogos e brincadeiras planejados, organizados e com intencionalidade pedagógica para o trabalho e o desenvolvimento dos conteúdos curriculares. Como, também, a opinião dos docentes participantes acerca da introdução do lúdico no cotidiano de suas salas de aula.

Dessa forma, a pesquisa científica irá:

- investigar a realidade de desvalorização e de banalização dos jogos e das brincadeiras no espaço escolar;
- apontar suas causas e consequências;
- tentar identificar o principal responsável pela inserção de atividades lúdicas no ambiente de ensino;
- buscar definir a importância e os benefícios que os jogos e as brincadeiras proporcionam à construção do conhecimento, de forma mais prazerosa e significativa;
- mostrar seu papel no desenvolvimento integral, tão defendido e propagado nos dias de hoje.

Logo, a problemática a ser desenvolvida servirá à retomada e ao aprofundamento das discussões acerca dos jogos e das brincadeiras adotados pela Educação de nosso país, contribuindo como um somatório às reflexões já existentes, servindo, assim, como mais uma forma de conscientização a todos os tipos de educadores (pesquisadores, supervisores, diretores, coordenadores, professores e pais), mais uma vez, reforçando e defendendo o uso dos recursos lúdicos na escola, ao apontar suas diversas contribuições aos aprendizes.

2 A IMPORTÂNCIA E OS BENEFÍCIOS DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

Jogos e brincadeiras fazem parte da infância e das experiências infantis, são prazerosos e desafiantes, sempre transmitindo à criança uma aprendizagem, um significado. Dessa maneira, é inegável que eles sejam educativos. Mas suas contribuições vão muito além disso. São, também, recursos pedagógicos riquíssimos para ajudar a desenvolver conhecimentos e habilidades nos educandos se forem bem explorados e corretamente elaborados e planejados pelo educador, facilitando, assim, o processo de ensino-aprendizagem ao torná-lo mais interessante e motivador. Também propiciam a compreensão de mundo e de cultura; a

interdisciplinaridade em sala de aula; e o desenvolvimento de diversas potencialidades do indivíduo. Assim, a presença da Ludicidade na escola está completamente alinhada aos novos valores e objetivos educacionais. Brincar faz parte do mundo da criança e de seu desenvolvimento e amadurecimento.

Segundo Orso (1999), “a criança precisa ser alguém que joga para que, mais tarde, saiba ser alguém que age, convivendo sadicamente com as regras do jogo da vida. Saber ganhar e perder deveria acompanhar a todos sempre”. Atualmente, com o crescente aumento do número de estudos e de pesquisas acerca da importância e dos benefícios da atividade, sua presença está sendo mais valorizada no processo de desenvolvimento humano e sua aplicabilidade com intervenção pedagógica nas salas de aula, considerada uma excelente estratégia que favorece o aprender. A atividade lúdica também é considerada como uma das fundamentais ao desenvolvimento infantil, segundo Vygotsky (1994).

Para ele, que defende o desenvolvimento do psiquismo humano como oriundo de relações decorrentes das condições históricas, concretas e sociais e das experiências vivenciadas ao longo da vida, cujas quais há a apropriação de objetivações transmitidas através da educação e das trocas com o meio, a ludicidade consiste em uma dessas concretizações, e sua internalização nas crianças por intermédio do contexto educacional provoca grandes transformações em seu ser e geram diversas possibilidades de desenvolvimento psicológico (op. cit.).

Ainda segundo o autor, é o jogo de faz de conta o principal responsável à constituição de zonas de desenvolvimento proximal, ou seja, de conhecimentos muito próximos de serem adquiridos e evoluídos pelo educando, dependendo somente de maior contato com o objeto e/ou o meio no qual está inserido e no qual interage a todo o momento. Esse jogo também é responsável por desenvolver os processos psicológicos mais importantes no processo de humanização do homem, como a independência do campo perceptual imediato, a capacidade de operar no plano simbólico, a linguagem, a imaginação e a apropriação de formas culturais de relações e ações sobre o mundo (op. cit.).

Vygotsky (1994) mostra a importância do brinquedo à criação da situação imaginária. E afirma que as experiências são essenciais em nossas vidas, sendo que todo o conjunto das brincadeiras vivenciadas irá compor o banco de dados e imagens que serão usados nas próximas interações. E poder desfrutar dele é muito importante à socialização, como, também, à construção do conhecimento. As contribuições do brincar no período da Infância podem ser asseguradas na seguinte citação de Santos (2000):

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2000, p.12).

Ainda segundo Santos (2000), na perspectiva de Vygotsky, o brincar é uma coisa séria. É através da brincadeira que as crianças retratam o que elas não são, mas gostariam de ser. E que desejos irrealizáveis são realizados.

Conforme afirma Teles (1999), ao brincar, a criança explora o mundo, constrói seu saber, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se autorrealiza. Também acrescenta que a criança que não brinca e amadurece muito cedo por diversas razões não tem condições de se desenvolver plenamente de forma sadia. Além de explicar que, através da brincadeira, a criança coloca para fora suas emoções e personaliza seus conflitos e suas dúvidas. Ademais, para a autora, a ludicidade e o humor colocam o indivíduo em estado criativo, permitindo que isso se aflore em seu futuro, estimulando também a imaginação e aprofundando nas crianças a compreensão da realidade (op. cit.).

O lúdico permite o desenvolvimento da imaginação, da expressão e da consciência da realidade. A brincadeira de faz-de-conta e a imitação de comportamentos e afazeres do mundo adulto demonstram a vontade de crescer, pois representam “o mundo que se quer conquistar, o que se deseja ser”. É por meio dos jogos e brincadeiras que a criança compreende a sociedade e a cultura na qual está inserida, pois eles carregam seus valores e características. Quando se brinca, a imaginação, uma das mais importantes funções psicológicas superiores, é desenvolvida. E ela possibilita a criatividade na mente humana (op. cit.).

Por sua vez, isso leva ao pensamento crítico e à problematização formando um sujeito autônomo e independente. E é exatamente esse ser humano de que a sociedade precisa. O homem criativo tem o poder de transformar o mundo a sua volta. Sendo que criatividade e autonomia são desenvolvidas na criança quando ela possui um ambiente familiar e escolar que permite e valoriza seu brincar, que a instiga a refletir sobre sua realidade e que a motiva a ser criança. A ludicidade também proporciona à aula um momento de felicidade e de bem-estar, trazendo leveza à rotina escolar e fazendo com que o educando internalize os ensinamentos que lhe são transmitidos de maneira significativa.

Aprender de forma lúdica é muito prazeroso e valioso aos pequenos. O conhecimento que adquirem vai além da grade curricular e permeia toda a vida deles. Eles aprendem a ganhar e a perder, a cooperar e a se solidarizar, a esperar sua vez e a respeitar a do outro, a

conviver com as diferenças, a se comunicar e a administrar os próprios sentimentos e emoções.

3 A RUPTURA COM O LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Segundo Santos (2000), o lúdico faz parte de todo ser humano, com destaque ao período de sua Infância, desde a Antiguidade. Entretanto, por muitos séculos, ele foi visto de forma pejorativa, percebendo-se os resquícios dessa visão ainda nos dias de hoje.

Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Basta lembrarmos quantas vezes em nossas vidas já ouvimos frases como estas: “Chega de brincar, agora é hora de estudar”; “Brincadeira tem hora”; “Fale a verdade, não brinque”; “A vida não é uma brincadeira”. Assim fomos construindo nossas ideias sobre o lúdico. Somente a partir dos anos 50 de nosso século é que o brinquedo e o jogo começaram a ser valorizados. Tal mudança de enfoque se deu principalmente pelo avanço dos estudos da psicologia sobre a criança pequena, que colocou as atividades lúdicas em destaque, por ser o brinquedo a essência da infância (SANTOS, 2000, p.57).

Antigamente, os jogos e brincadeiras eram vistos como fúteis e banais e até hoje esse pensamento está enraizado no inconsciente de muitas pessoas – uma suposta explicação para sua ausência no ambiente escolar. Contudo, os tempos estão mudando, e é necessário reconhecer esse fato e se transformar.

A sociedade está passando por constantes mudanças e se faz urgente um profissional de Educação capaz de lidar com a criança de nosso tempo e, assim, compreendê-la. Um sujeito em formação que é ativo, curioso, construtor de seu próprio conhecimento, um cidadão. Mas, se a ludicidade é tão importante à educação e ao desenvolvimento integral de toda criança e a escola é um dos lugares primordiais dedicados para esse fim, por que é justamente nesse espaço que as brincadeiras são tão evitadas e desvalorizadas? E, se elas estão constantemente presentes na Educação Infantil, por que desaparecem quando os pequenos adentram no Ensino Fundamental? Eles deixam de ser crianças?

O lugar ocupado pela atividade lúdica nos espaços educacionais de Ensino Fundamental I é, diante dessa perspectiva, preocupante, podendo representar possíveis prejuízos aos desenvolvimentos já apontados nesse tipo de brincadeira, como: sentimentos de ansiedade, angústia, depressão, não desenvolvimento pleno físico-motor, clima escolar de competitividade, perda do gosto e do sentido pelo estudo, dentre outros. Os benefícios são

múltiplos e essa comprovação deveria ser levada mais a sério pelas instituições escolares e por seus educadores. É uma grande incoerência não ser de suma importância e aplicabilidade para a grande maioria deles.

O cenário escolar atual mais triste e comum é o de priorização de conteúdos, conhecimentos e práticas mais valorizados culturalmente, e de rejeição e deslocamento dos jogos e das brincadeiras, que deveriam ser vistos como novas possibilidades e novos recursos no processo de transmissão do conhecimento, que, se bem aplicados no ambiente escolar, favorecem muito o aprendizado e a formação do aluno como pessoa crítica, criativa e consciente.

Com base em pesquisas e experiências práticas, construiu-se uma representação envolvendo algumas das características das crianças de 6 anos que as distinguem de outras faixas etárias, sobretudo pela imaginação, a curiosidade, o movimento e o desejo de aprender aliados à sua forma privilegiada de conhecer o mundo por meio do brincar [...] Esse desenvolvimento possibilita a ela participar de jogos que envolvem regras e se apropriar de conhecimentos, valores e práticas sociais construídos na cultura (BRASIL, 2004b, p. 19).

Nessa idade, em contato com diferentes formas de representação e sendo desafiada a elas fazer uso, a criança vai descobrindo e, progressivamente, aprendendo a usar as múltiplas linguagens: gestual, corporal, plástica, oral, escrita, musical e, sobretudo aquela que lhe é mais peculiar e específica, a linguagem do faz-de-conta, ou seja, do brincar (BRASIL, 2004b, p. 20).

A partir de afirmações deste tipo, o governo deixa clara a necessidade de que “as estratégias pedagógicas” evitem “a monotonia, o exagero de atividades ‘acadêmicas’ ou de disciplinamento estéril” (BRASIL, 2004b, p. 16).

Esses trechos se referem, em especial, ao 1º ano do Ensino Fundamental, período da alfabetização, que é, muitas vezes, de rompimento com o brincar na escola.

Na Educação Infantil, a agenda de atividades diárias realizadas pelas crianças gira em torno da ludicidade. Elas são muito estimuladas pelas brincadeiras, elaboradas pelas professoras com a finalidade de se desenvolver algum conteúdo ou a psicomotricidade.

Ao entrarem no Ensino Fundamental, os desenvolvimentos a serem progredidos crescem em complexidade, como abordar os aspectos socializantes e afetivos. O mesmo deveria ocorrer com as brincadeiras, que poderiam se tornar ainda mais desafiantes e estimuladoras aos pequenos (pequenos, ainda, sim), englobando, também, os conteúdos escolares, promovendo, assim, a tão propagada interdisciplinaridade de matérias.

Porém, ocorre o contrário: há pouco investimento em ludicidade por parte dos professores e o deslocamento da atividade lúdica para as sobras de tempo, geralmente, com a função de distração ou de passatempo. E a escola, que era antes um lugar tão colorido e

acolhedor, se torna chato, em preto e branco (lousa e giz), e, às vezes, até mesmo aprisionador para os alunos nos Anos Iniciais. É de forma brusca que essa ausência acontece, como se, do dia para a noite, elas tivessem crescido absurdamente. Para muitos desses pequenos, essa mudança é angustiante e os atrapalha inclusive na aprendizagem dos conceitos curriculares. Não deixar a criança ser criança, não tratar uma criança com a sensibilidade a que uma criança deve ser tratada, negar sua essência puramente lúdica, é perdê-la e fazê-la se perder também. Essa falta de ludicidade faz mal a elas.

Muitas crianças sofrem ao entrarem no Ensino Fundamental, cujo desenho não parece ter mais tanta importância, a música não é mais cotidiana. Como dizia Andrade (1997), a brincadeira não é uma perda de tempo, mas o ganho dele. É triste ver crianças fora da escola, mas mais triste é tê-las enfileiradas em salas fechadas, com exercícios inférteis e sem valor para o seu desenvolvimento humano.

Apesar de o ato de brincar ocupar um lugar privilegiado na preferência dos educandos, poucos são os espaços na escola para que ocorram. Costuma-se não valorizar a brincadeira e o jogo, como se não fossem importantes para o desenvolvimento da capacidade de pensar, refletir, abstrair, organizar, realizar, avaliar (QUEIROZ; MARTINS, 2002, p. 8).

A maior parte dos tipos de brincadeiras presentes nas instituições educacionais de 1º a 5º ano é “jogos de exercício”, o modo mais simples/primário de atividade lúdica. E, na maior parte do período em que permanecem nas escolas, as crianças realizam atividades instrucionais propostas, acompanhadas e incentivadas pelos docentes, como leitura, escrita e conhecimentos matemáticos, por exemplo. Isso não significa que não sejam importantes e necessárias aos educandos. As atividades de alfabetização, de letramento e de desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, dentre outras, devem estar frequentemente presentes nas práticas pedagógicas.

As atividades tradicionais de ensino, além de fazerem parte do currículo e dos conhecimentos escolares formais, são parte da cultura e dos conhecimentos adquiridos ao longo da humanidade, cabendo às instituições escolares a responsabilidade de fazê-los circular, garantindo aos alunos o direito de se apropriarem deles. Contudo, há diversos modos de se abordar essas atividades e esses conteúdos, sempre visando à significância e ao contexto, para que façam sentido às crianças. Ademais, as práticas citadas de alfabetização, letramento, matemática e atividade lúdica não são excludentes. Nem poderiam ser.

Até quando as instituições de ensino e seus mestres pouco explorarão a ludicidade, ignorando suas contribuições, resistindo a elas, não permitindo que a brincadeira torne a aprendizagem mais fácil, acessível, espontânea e significativa?

É exatamente esse o ponto que se defende: a introdução da ludicidade nas atividades escolares e sua presença não como algo isolado do conteúdo, ao fim da aula, quando sobram cinco minutos, ou quando a professora precisou ir embora mais cedo, não se encontrou nenhum substituto a tempo e o tempo escolar precisava ser preenchido por alguma atividade, mas, sim, como prática significativa, rica e concreta, que aborde os conceitos a serem aprendidos em cada matéria, de forma mais interessante e prazerosa em se aprender. Além disso, de forma mais socializada, comunicativa e perfeita para o indivíduo que está construindo não só seu conhecimento, como, também, vivências, amizades, emoções, sua identidade e personalidade: uma criança.

A ludicidade, além de promover a socialização e desenvolver diversos aspectos já mencionados, pode, também, transmitir os conteúdos e ajudar a ensiná-los de uma forma bem mais leve e alegre.

Ela deve ser vista como uma estratégia mediadora no processo de ensino-aprendizagem, pois o torna mais fácil e divertido. O brincar enriquece as aulas, aproxima os alunos e possibilita um fortalecimento da relação entre educador e educando, gerando um ambiente prazeroso de interagir, de aprender e de estudar.

Com as crianças maiores, de nove a onze anos de idade, respectivamente, do 4º e 5º anos, um recurso que pode ser trabalhado nas aulas é o teatro, em que podem ser estudados peças, autores, Literatura, História, e ir-se trabalhando a timidez, a oralidade e os aspectos corporais, ajudando o aluno a desenvolver sua própria arte oferecendo a ele os ensinamentos que poderiam não ser adquiridos se não fosse pelo meio lúdico. Pois, além de gerar muita diversão e sinergia, o teatro propicia o abordar de diversos conteúdos de uma forma mais interessante e eficaz, fazendo com que o educando associe a experiência com o conhecimento. Mais um ponto para a Ludicidade, ferramenta que propicia a interdisciplinaridade e a abordagem de diversos temas, inclusive os transversais.

Segundo Walter Benjamin (1984), na época do racionalismo, as crianças eram vistas como adultos em miniaturas e, portanto, eram tratadas como tais. Será que é cabível fazer uma analogia desses alunos com os dos dias atuais? O tratamento que muitos deles ainda recebem, analisando-se no âmbito escolar, possui diversos resquícios do passado, como a seriedade que lhes é dirigida, a exigência do controle de seus impulsos, vontades e

movimentos (normais para a faixa etária), a imposição e a cobrança em se permanecer grande tempo enfileirado em carteiras, com disciplina, obediência e silêncio. Logo, a atividade lúdica precisa ser olhada com urgência através de novos ângulos e acurados pontos de vista pela gestão escolar e pelos pais, mas, principalmente, pelos professores.

4 O COMPROMETIMENTO DO EDUCADOR COM O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DE SEUS EDUCANDOS

O objetivo principal da Educação é o aluno e seu aprendizado/desenvolvimento. E são os educadores que possuem o contato diário com sua sala de aula, e que, apesar de seguirem parâmetros e condutas delegados a eles pela hierarquia educacional, têm autonomia e autoridade acerca do planejamento/direcionamento e da metodologia de suas aulas na maior parte dos locais em que atuam (rede pública, por exemplo).

Desse modo, os educadores poderiam ter mais consciência do poder que possuem para transformar a educação em algo frutífero e construtor aos alunos. Os professores têm papel fundamental à inserção da Ludicidade no cotidiano escolar, sendo os principais responsáveis por exercê-la, organizá-la e planejá-la devido ao contato e à influência que exercem sobre seus educandos diariamente; mas os educadores não são os únicos responsáveis por isso. Sem dúvida, os jogos e as brincadeiras requerem um pouco mais de trabalho do que apenas seguir documentos e apostilas. As atividades lúdicas exigem dedicação, esforço, força de vontade e real compromisso com a Educação e com as crianças.

A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica (...) é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados somente como lazer, mas também como elemento bastante enriquecedor para promover a aprendizagem. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira para a criança é necessária e que ela traz enormes contribuições no desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar (ADAMUZ; BATISTA; ZAMBERLAN, 2000, p.166).

Entretanto, não se pode culpá-los. Mas, sim, analisar com mais criticidade o porquê de o lúdico não ir para a prática em grande parte das escolas. Primeiramente, faltam-se materiais, recursos financeiros, tempo para tal dedicação por parte dos educadores e de estruturas e investimentos na maioria das instituições para tal fim (acervo de jogos, espaço no pátio, sala multimídia, brinquedoteca, entre outros). Diversas vezes, os professores pagam o custo de algo que deveria ser da escola, ainda mais que seu piso salarial não é compatível com seus

afazeres burocráticos e as exigências pedagógicas que a eles são impostas pelo sistema de ensino, tirando-lhes também o tempo em que poderiam se dedicar à organização e à pesquisa de atividades educacionais para seus alunos.

Contudo, com o intuito de empoderar nossos professores, esse capítulo é destinado a conscientizá-los a propagar essas ideias na área da Educação, para que todos os envolvidos nesse meio compreendam a importância de se investir e de se pensar em Ludicidade nas escolas. O Governo, os pais e os gestores escolares devem estar cientes dos benefícios das atividades lúdicas direcionadas e contextualizadas para nossos pequenos. E, assim, apoiarem, incentivarem e valorizarem os mestres em seu ofício, facilitando para eles a aplicabilidade dessas ideias na prática.

Para Lara (2004), quando bem exploradas e elaboradas pelos educadores, as atividades lúdicas podem tornar a aprendizagem algo fascinante, além de serem estratégias que estimulam e desenvolvem o pensamento e o raciocínio, fazendo com que o aluno se depare e lide com conflitos de seu dia a dia.

Há uma infinidade de jogos educacionais para serem desenvolvidos ou reelaborados dentro da sala de aula e que podem abordar e trabalhar diversos conteúdos escolares, fazendo com que os educandos aprendam questões e vivenciem situações que uma aula sem ludicidade não permitiria e que, muitas vezes, é vista pelos alunos como chata e cansativa (descontextualizada).

A autora ainda acrescenta que é muito importante o educador interagir e sempre fazer uma mediação, para que as questões de aprendizagem sejam constantemente levantadas e refletidas. O mestre é o orientador/direcionador do jogo que por ele deve ser organizado e planejado visando o desenvolvimento dos alunos e a aprendizagem de conceitos escolares de uma forma divertida, interessante, singular e significativa. Além disso, é necessário estabelecer regras; trabalhar a frustração pela derrota; estudar o jogo antes de aplicá-lo e analisar suas jogadas durante e depois da prática, sempre de forma coletiva (op. cit.).

De acordo com Oliveira (2001), os jogos educacionais vão além do propósito do entretenimento, eles podem influenciar o desenvolvimento socioafetivo e cognitivo. E afirma que não se pode entender o processo de aprendizagem e formação do conhecimento apenas como uma transmissão por alguns e recepção por outros, mas como construções e reconstruções nas quais através de jogos e brincadeiras eles são possíveis.

Uma situação de jogo oferece aos usuários intensa interatividade, permitindo ampliar as relações sociais no ambiente de ensino, cativando o interesse dos alunos

em relação a temas muitas vezes difíceis de ser apresentados por outras abordagens. A essência do jogo educacional é a aprendizagem com prazer e a criatividade com diversão (OLIVEIRA, 2001, p.81).

Um educador que não acredite na potencialidade da Ludicidade ao ensinar e que não tente explorar e adaptar para sua sala de aula, reconhecendo-a e usando-a como um método de trabalho, pode dificultar o acesso ao conhecimento, perdendo-se em seu próprio discurso, em vez de facilitá-lo e de ajudar seu educando a assimilar e construir gradualmente seu saber. Cabe ao mestre fazer o uso do lúdico como elemento de mediação e integração da criança com a realidade, pois, se o conteúdo não for assimilado e compreendido, será esquecido, não tendo nenhuma relevância ao aluno, complementa Oliveira (2001).

Com base na leitura e nos estudos do livro de Santos (2000), “Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico”, a alegria é um sentimento muito saudável que é propiciado pela ludicidade, gerando manifestações de potencialidades, motivações ao criar e despertando a coragem para enfrentar desafios, sendo fundamental para o desenvolvimento da operatividade. Os pequenos precisam sentir-se orgulhosos de si e desenvolverem a autoconfiança, também fundamental ao adquirir de novos conhecimentos. Através do lúdico é possível aprender de forma agradável e sem medo de errar ou de ser censurado pelo educador. Ainda fazendo referência ao livro já citado, Antunes (2000) afirma:

Durante muito tempo, confundiu-se “ensinar” com “transmitir”. Nesse contexto o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor, nem sempre intelectualmente presente nas necessidades do aluno. Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, merecedores do castigo da reprovação. Atualmente essa ideia é tão absurda quanto a da ação de sanguessugas, invertebrado aquático usado para sangrias e curas de pacientes. Sabe-se que não existe ensino sem que ocorra aprendizagem, e esta não acontece senão pela transformação do educando, pela ação facilitadora do professor no processo de busca e construção do conhecimento, que deve sempre partir do aluno (ANTUNES, 2000, p.37).

O interesse do educando, segundo ele, precisa ser a força que norteia o processo de ensino e aprendizagem; suas experiências e descobertas, o que impulsiona seu progresso; e o educador, o produtor das situações motivadoras e desafiantes. Diante desse cenário, o jogo é visto como a ferramenta responsável por estimular o interesse do aprendiz, propiciar novas experiências e interações, desenvolvendo sua personalidade e autoestima, enriquecendo suas aprendizagens.

5 INVESTIGAÇÃO SOBRE A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Objetivou-se a realização de uma pesquisa de campo com a aplicação de questionários a escolas públicas e particulares do Município. Entretanto, conseguiu-se realizar a investigação com apenas três escolas privadas de Mogi Guaçu, São Paulo, resultando em um total de 18 professoras do 1º ao 5º ano.

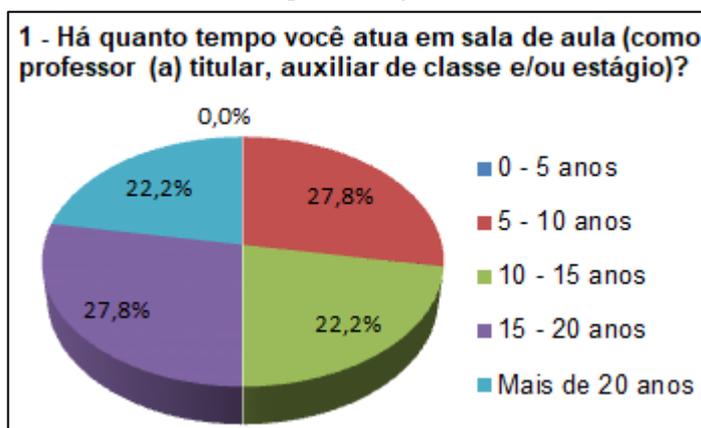
Foram elaborados questionários com 10 questões cada, tendo a última duas perguntas divididas em “A” e “B”, sendo, no total, 7 fechadas e 4 abertas, ambas tabuladas em 11 gráficos, apresentados e comentados a seguir. Cabe ressaltar que os nomes de todas as escolas e de seus participantes serão mantidos em sigilo.

O referido estudo objetivou:

- investigar a presença da ludicidade no Ensino Fundamental I, como, também, a opinião das professoras a respeito dela;
- estimular a valorização dos jogos e brincadeiras nas instituições escolares;
- propiciar reflexões positivas relacionadas às práticas docentes, a fim de ampliá-las e diversificá-las;
- e enriquecer e aprofundar as discussões acerca dos benefícios do lúdico na Educação.

Segue a tabulação de todas as questões do questionário aplicado.

Gráfico 1: Tempo de atuação em sala de aula



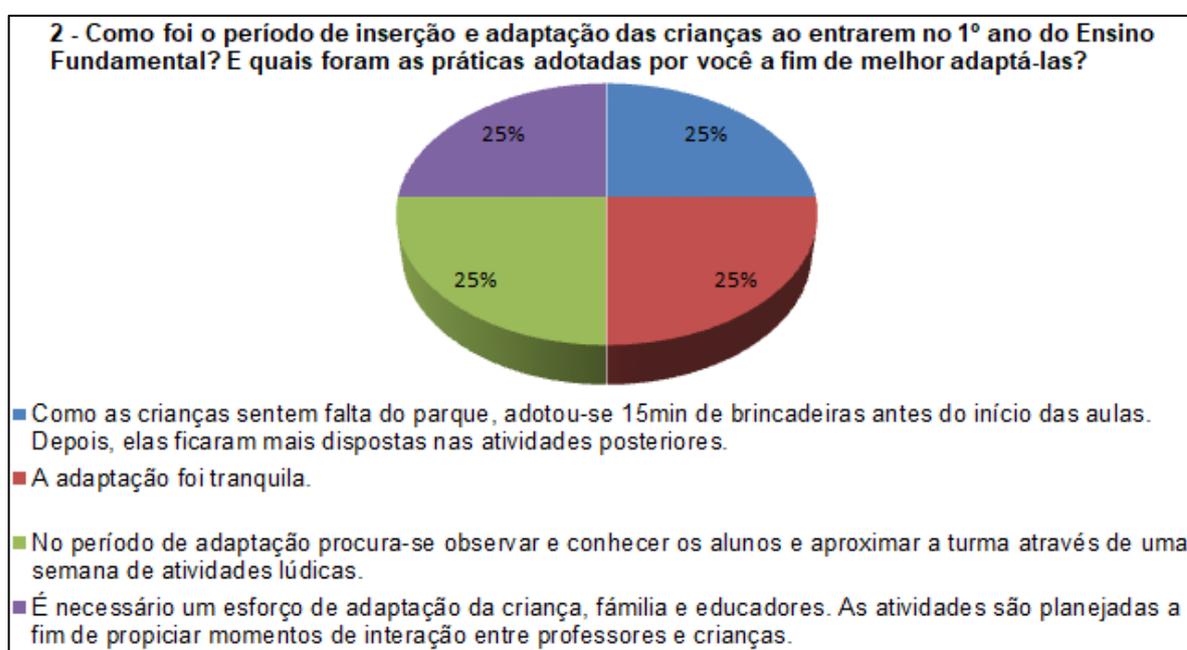
Fonte: Autoras, 2020

No gráfico nº 1, pode-se observar que o tempo de atuação total em sala de aula de todas as docentes não é inferior a cinco anos (0,0%). Mas é importante refletir que isso não

impede que elas façam o uso de jogos e brincadeiras em suas salas de aula, pois a ludicidade é discutida e defendida há tempos no cenário educacional e não é algo recente, assim como o ideal de Educação Integral, que foi apenas autenticado em 2018 pela Base Nacional Comum Curricular.

Verificam-se no gráfico nº 2, cuja questão foi exclusiva às docentes do 1º ano, que, em duas das respostas tabuladas das amostras, as brincadeiras eram anteriores às aulas e não em conjunto com elas de forma a integrar os conteúdos escolares com o lúdico. Fora isso, a ludicidade só foi utilizada na 1ª semana de aula, com o propósito de adaptação dos alunos ao novo contexto escolar (fim da Educação Infantil – despedida das brincadeiras).

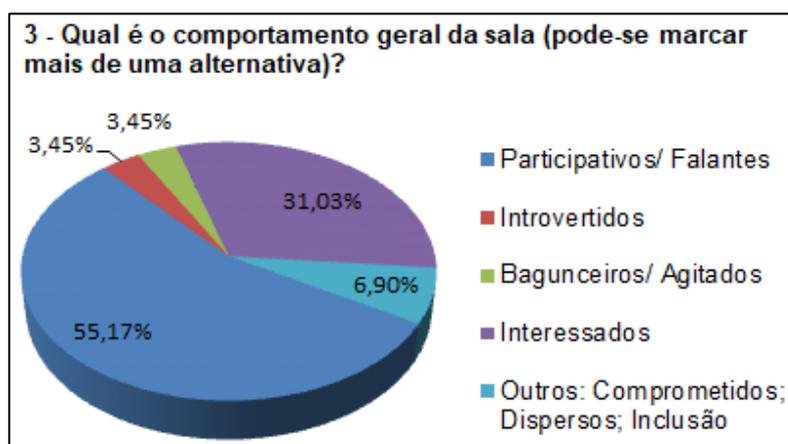
Gráfico 2: Período e práticas de adaptação para 1º ano



Fonte: Autoras, 2020

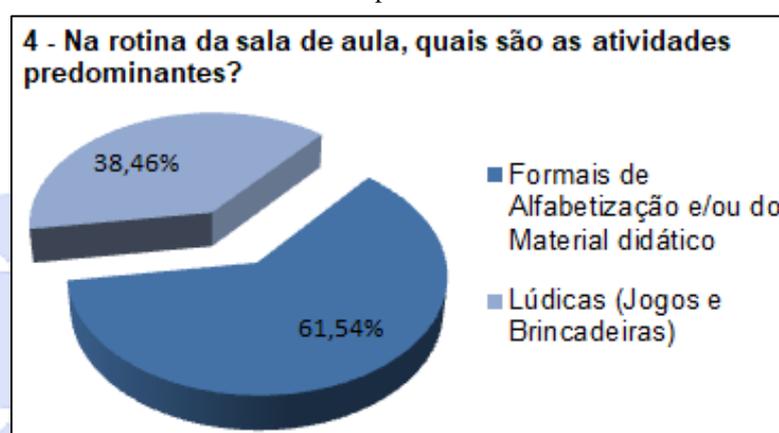
No gráfico nº 3, a característica comportamental dos alunos que prevalece é a de “Participativos/ Falantes”, o que gera satisfação por imaginar que isso possa significar o protagonismo infantil nessas salas de aula. “Interessados” destaca-se em segundo lugar. Observa-se também que essas qualidades representam o perfil da maioria das crianças na faixa etária de seis a onze anos, refletindo a curiosidade que elas possuem pelo mundo e a vontade em aprender, descobrir, viver.

Gráfico 3: Comportamento geral da sala



Fonte: Autoras, 2020

Gráfico 4: Atividades predominantes na rotina



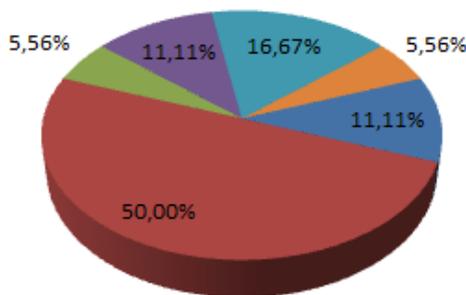
Fonte: Autoras, 2020

Nota-se, no gráfico nº 4, que, nas amostras pesquisadas, é possível evidenciar a predominância das atividades formais e apostiladas em sala de aula.

No gráfico nº 5, todas as amostras afirmaram haver a presença do lúdico nos conteúdos curriculares, sendo sua descrição bem positiva e enriquecedora, com diversos exemplos de seu uso e de sua aplicabilidade. Chama-se a atenção para os exemplos de jogos mencionados, muito pertinentes ao aprender escolar.

Gráfico 5: Investigação sobre a Ludicidade nos conteúdos

5 - Há a presença da ludicidade nos conteúdos da grade curricular? (Se houver, conte brevemente).



- Sim. Com laboratórios para o explorar de conhecimentos e oralidades dos alunos por meio de jogos.
- Sim. O material trabalhado é rico, oferecendo dinâmicas, experimentos e projetos de leitura que enriquecem o conteúdo. A ludicidade faz parte da rotina.
- Sim. Em todas as disciplinas há jogos de tabuleiro, dramatizações, resgate de brincadeiras antigas, pesquisa de campo, passeios, etc.
- Sim. A ludicidade faz parte do cotidiano da sala para: motivar; relaxar; introduzir, retomar ou finalizar um conteúdo/projeto; favorecer a cooperação; gerar conhecimentos.
- Sim. Em especial, na matemática e atividades de raciocínio lógico com jogos, material dourado, ábaco e outros.
- Sim. É possível realizar muitas atividades práticas, demandando tempo e criatividade do professor. Exemplo: morto/vivo com palavras que tenham "s" ou "z".

Fonte: Autoras, 2020

As atividades lúdicas podem e devem estar presentes em todas as matérias, não apenas na matemática. E a maioria não vem pronta ao professor, cabendo a ele criá-las, adaptá-las, reinventá-las, de acordo com suas intencionalidades e as necessidades de aprendizagem dos alunos.

Os jogos e as brincadeiras precisam transmitir os conteúdos, combiná-los e relacioná-los, fazendo com que o educando perceba que não está apenas brincando, mas adquirindo conhecimentos. Durante essas atividades, o educador pode receber informações acerca da compreensão de seus alunos e melhor avaliar, direcionar e organizar sua prática docente.

Segundo o texto de Santomauro (2013), “Jogos: Todo mundo ganha”, publicado na revista Nova Escola em março de 2013, os jogos e as brincadeiras podem aparecer como um problema inicial, de forma a introduzir ou retomar um conteúdo, assim como no fim de uma etapa, para concluir e revisar aprendizagens. Vários exemplos são dados: bingo de nomes, perfeito às aulas de alfabetização; pega-varetas, aprimorando estratégias de cálculo mental; perfil, deixando as aulas de Ciências mais divertidas e inesquecíveis; batalha naval, concretizando coordenadas geográficas e sistemas de localização de pontos na superfície terrestre; leilão de obras de arte, com o objetivo de reconhecer características de quadros e diversos aspectos históricos.

Muitas outras atividades podem ser criadas ou adaptadas a fim de atender às necessidades de aprendizagem e desenvolvimento, à faixa etária e aos conteúdos escolares, fazendo com que as crianças internalizem os conhecimentos de forma espontânea e prazerosa.

Gráfico 6: Presença/ausência do “dia do brinquedo”



Fonte: Autoras, 2020

Com a representação nº 6, é nítida a presença do “dia do brinquedo” em todas as escolas. Entretanto, em nenhuma delas, ele é válido do 1º ao 5º ano, sendo apenas para o 1º ano e, no máximo, para o 2º ano. O que nos permite concluir que, do 3º ano em diante, as crianças já estariam grandes demais para “brincarem” na escola com seus brinquedos. E isso reflete o valor que as instituições escolares dão para a questão lúdica. O brincar deveria estar presente todos os dias na sala de aula. Contudo, como as brincadeiras intencionais e planejadas não são cotidianas, ou até mesmo inexistentes, na grande maioria das escolas, criou-se nelas o “dia do brinquedo”, fazendo-se pensar se ele realmente significa um avanço bom nesse sentido.

Documentos oficiais do Ministério da Educação, Brasil, (2004a) e Brasil, (2006a), orientadores das ações pedagógicas do sistema educacional brasileiro, prescrevem que as brincadeiras devem ser inclusas como parte dos currículos e sinalizam a garantia do direito de brincar, visto como elemento de suma importância para a construção de uma escolarização de qualidade e que contribua realmente ao desenvolvimento integral dos educandos.

Partindo do princípio de que o brincar é da natureza de ser criança, não poderíamos deixar de assegurar um espaço privilegiado para o diálogo sobre tal temática [procurando entender] o brincar como um modo de ser e estar no mundo; o brincar como uma das prioridades de estudo nos espaços de debates pedagógicos, nos programas de formação continuada, nos tempos de planejamento; o brincar como uma expressão legítima e única da infância; o lúdico como um dos princípios para a prática pedagógica; a brincadeira nos tempos e espaços da escola e das salas de aula;

a brincadeira como possibilidade para conhecer mais as crianças e as infâncias que constituem os anos/séries iniciais do ensino fundamental de nove anos (BRASIL, 2006b, pp. 11-12).

Na tabulação nº 7, apenas 60% das educadoras afirmaram que o comportamento de seus alunos é diferente em atividades lúdicas e apostiladas. Sendo que, nas primeiras, são percebidos por elas maior entusiasmo e dedicação pelos alunos. Observe: é importante frisar que um jogo ou brincadeira por si só não pode ser visto como material pedagógico. Precisa-se contextualizá-lo, adaptá-lo e, muitas vezes, criá-lo para esse fim. Tarefa reservada ao mestre.

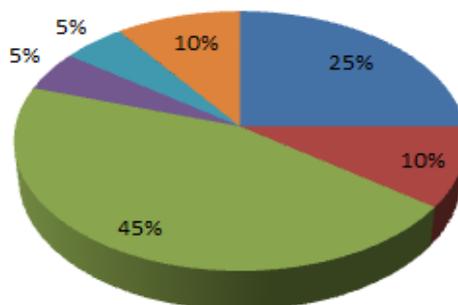
A atividade lúdica apenas se torna efetivamente um instrumento para uma educação significativa se for criteriosamente selecionada e subordinada à aprendizagem que se tem por finalidade desenvolver, com planejamento e intencionalidade pedagógica. Ressaltando que a qualidade de um jogo ou brincadeira aplicada na escola tem muito mais relevância e proveito que a quantidade deles que é praticada. Em especial, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, cujos alunos ainda são crianças e sentem a necessidade e a alegria de brincar.

Os conteúdos curriculares do 1º ao 5º ano são ricos em possibilidades lúdicas: jogos didáticos; confecção de cartazes, maquetes; teatro; exposições de fotografias, objetos antigos e aulas-passeio, sendo que, em cada disciplina, há inúmeras brincadeiras e jogos possíveis. Sendo assim, o professor não precisa trabalhar somente com essa didática, mas valorizá-la ao reconhecer a importância que a ludicidade possui, desenvolvendo-a com sua turma sempre que possível, como pôde ser observado em algumas amostras e exposto no gráfico nº 7.

Importante destacar que, por meio do lúdico, é possível perceber as dificuldades motoras, intelectuais e afetivas dos educandos com mais facilidade, pois as crianças se sentem seguras para expô-las em situações espontâneas de aprendizagem. Assim, o educador pode melhor auxiliá-los em seu processo de desenvolvimento e construção de conhecimentos.

Gráfico 7: Os comportamentos diante de atividades formais e lúdicas

7 - Como é o comportamento das crianças diante de atividades formais e apostiladas, como as de alfabetização, por exemplo? Ele é diferente quando há alguma atividade lúdica, como uma brincadeira planejada na sala de aula? Descreva brevemente.



- As crianças sempre estão motivadas, todas as atividades são de forma lúdica. E o material é dinâmico, tornando a aprendizagem significativa e integral.
- Nas atividades formais, a criança se distrai com facilidade e fica desmotivada. Já o lúdico é significativo para ela, auxilia na aprendizagem e gera muitos benefícios e desenvolvimentos.
- Quando tem brincadeira na aula, as crianças adoram, se dedicam e se interessam mais. É prazeroso, "aprendem brincando".
- Nas atividades apostiladas se incentiva e trabalha a atenção e compreensão dos conteúdos. Já nas lúdicas, à autonomia.
- É diferente, são crianças e a necessidade do lúdico é presente. Brincando, procuram a melhor forma de resolução e expõem melhor dificuldades.
- A rotina é diversificada, tanto conteúdo como metodologia. Por isso, as crianças são participativas e interessadas em qualquer atividade proposta.

Fonte: Autoras, 2020

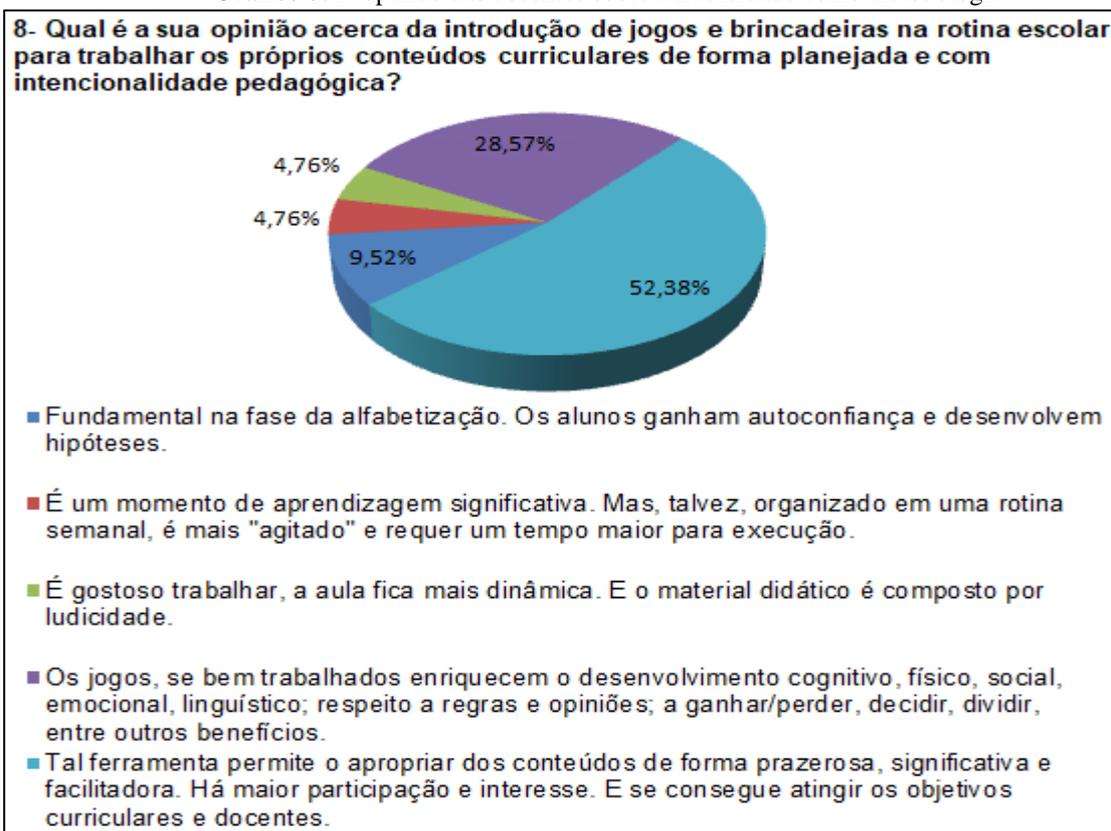
Percebe-se, no gráfico nº 8, que há um consenso entre as opiniões das docentes no que diz respeito a uma aprendizagem mais significativa com o uso de jogos e brincadeiras para se trabalhar os conteúdos em sala de aula. É interessante que algumas amostras mencionaram a importância da ludicidade na fase da alfabetização, que consiste do 1º ao 2º ano, dando continuidade a elas e não as deixando somente na Educação Infantil. Porém, outras afirmaram que, por ser um momento mais agitado do que aqueles de somente atividades apostiladas, requer uma organização em rotina semanal, que, ao interpretar, sugerem a separação de atividades formais e lúdicas, e que as últimas ocorram uma ou umas poucas vezes por semana.

Entretanto, para a maioria das amostras (52,38%), com o uso de recursos lúdicos, o conhecimento é mais prazeroso, significativo e fácil aos pequenos. Outro ponto que merece destaque é que, dessa forma, os objetivos escolares podem ser alcançados. Mas, também, é necessário o acréscimo da seguinte observação e reflexão: embora saibam da importância do lúdico, as atividades formais e apostiladas predominam em suas práticas docentes (61,54%).

Contudo, sabe-se que a defesa das atividades lúdicas para alguns professores pode ser devido às crescentes discussões que permeiam o mundo educacional com a difusão dos ideais da Educação Integral, da interdisciplinaridade, e das funções da escola para além do ensinar.

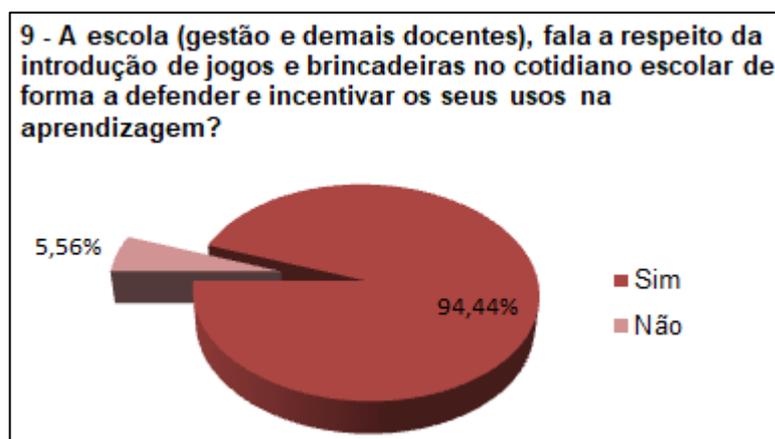
Muitos, porém, podem concordar na teoria e discordar “na prática”. Outros também poderão dizer que são a favor da introdução da ludicidade, apesar de que deve haver momentos determinados para isso, sem fazer dela algo tão cotidiano. Ou seja, muitos podem até mesmo ser contraditórios ao expressar seus pensamentos. São hipóteses nas quais se deve refletir.

Gráfico 8: A opinião das docentes sobre a Ludicidade como metodologia



Fonte: Autoras, 2020

Gráfico 9: A divulgação e o incentivo da Ludicidade pelas escolas



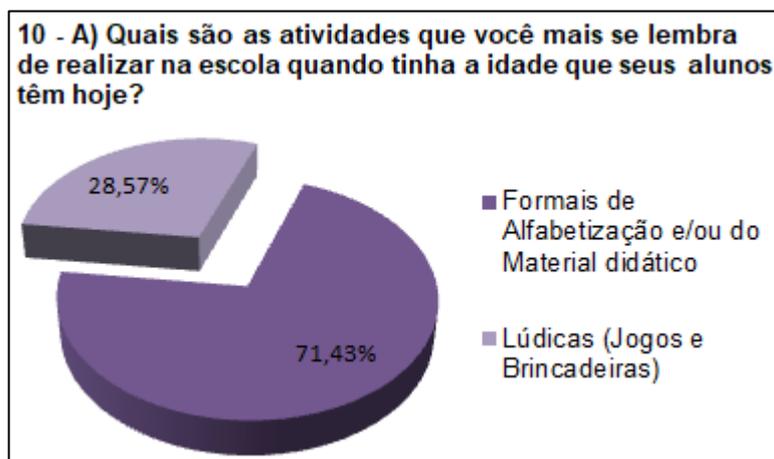
Fonte: Autoras, 2020

Notou-se, com curiosidade, na análise e na tabulação dos dados, que apenas uma das amostras das docentes afirmou não haver incentivo da ludicidade pelas equipes escolares no cotidiano, conforme se aponta no gráfico nº 9. Coincidindo com o pensamento de Santos (2000), de que a maioria das escolas de nosso país possui ainda aquela concepção tradicionalista de que os jogos e brincadeiras são uma perda de tempo e uma atividade secundária que deve ser realizada somente nas horas vagas. Sabe-se que uma das consequências atuais de se confinar a criança a atividades “sérias” na sala de aula e empanturrá-las de deveres de casa é o surgimento de diversos problemas psicológicos, como a solidão. Também geram maior timidez, introversão e individualismo, dentre outros.

Este é um dos princípios mais importantes do método educacional aqui representado: ele não está direcionado para a “aquisição” e o “domínio” de uma determinada matéria – essa espécie de aprendizagem é adequada apenas aos adultos – mas leva em consideração a maneira de ser da criança, para quem o aprendizado, como tudo mais, significa pela sua própria natureza uma grande aventura... A antiga escola obriga apenas a uma incessante perseguição de metas, a uma disputa generalizada para conquistar o “saber” daquilo que o adulto todo-poderoso exige. Nisso porém as portas para o verdadeiro saber são cerradas (BENJAMIN, 1984, p.107).

O brincar espontâneo e característico do mundo infantil, tão importante ao desenvolvimento pleno e saudável dos pequenos, deve ser estimulado na escola e não podado e limitado por ela. De acordo com Teles (1999), a brincadeira é o impulso da criatividade e condição imprescindível para uma autoestima positiva, segura e equilibrada, de forma que não existe adulto criativo sem criança que brinque.

Gráfico 10.A: Atividades que as mestras mais se recordam da escola

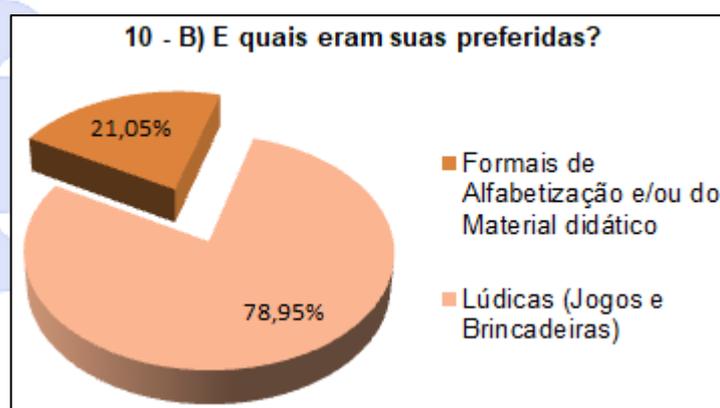


Fonte: Autoras, 2020

No gráfico nº 10.A, a maioria das educadoras se recorda mais de realizar em suas épocas escolares atividades formais e apostiladas. Um ponto que nos permite concluir que elas sempre foram predominantes no cenário escolar, pois o ensino da maioria das escolas é tradicional e é muito mais fácil reproduzir que inovar, criando-se algo melhor. No último, a maior parte das professoras afirma que, entre as duas atividades, os jogos e brincadeiras eram seus preferidos, quando tinham a idade que seus alunos têm hoje.

Jogar é algo natural do ser humano, e é por meio do jogo e do brinquedo que ele reproduz e recria o mundo a sua volta. O lúdico é humano e não apenas infantil. A ludicidade proporciona sinergia, bons e alegres momentos, diversão. E por que não proporcionaria diversas e significativas aprendizagens? Ela gera muitos desenvolvimentos. Aprender de forma lúdica é mais prazeroso, tanto para crianças quanto para adultos.

Gráfico 10.B: Atividades preferidas pelas mestras na época escolar



Fonte: Autoras, 2020

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos e as brincadeiras são uma estratégia de ensino que pode atingir diferentes objetivos e áreas de conhecimento e precisa estar presente no cotidiano escolar, sendo constantemente planejada e reformulada pelos professores, com o apoio dos pais e da escola, compreendendo sua função e importância, estando ambos conscientes de sua finalidade e de seus benefícios. Entretanto, não é esse o cenário atual escolar. Há uma grande dificuldade na inserção de atividades lúdicas nesse espaço. Muitos, talvez, ainda não saibam que, brincando,

também se aprende, e de um jeito muito mais prazeroso, significativo e feliz. Portanto, é necessária e urgente a mudança de paradigma na conjuntura educacional acerca do lúdico.

Esse artigo visou difundir suas contribuições, seus usos e suas potencialidades de forma planejada e contextualizada na Educação, em especial, no Ensino Fundamental I. Além de serem divertidas, motivacionais e desafiantes, as atividades lúdicas contribuem à construção e ao desenvolvimento de diversos conhecimentos acerca do conteúdo, de si mesmo e do outro; possibilitam a socialização, a cooperação e o trabalho em equipe, dentre outros. Assim, espera-se que jogos e brincadeiras possam ser mais utilizados e explorados como um poderoso recurso pedagógico, reforçando todas as pesquisas e os autores, psicólogos e educadores que já comprovaram que os aspectos afetivos e cognitivos são indissociáveis à formação e ao desenvolvimento de todo ser humano.

Foi-se o tempo em que a brincadeira era separada e distinta da “atividade séria”. Diante disso, como nos afirmam Queiroz e Martins (2002), o lúdico na sala de aula, além de beneficiar os discentes, também contribui para transformar o espaço do aprender em algo agradável e devolver aos professores o prazer e o entusiasmo com o processo do ensinar, obtendo sucesso em seu ofício. Os educadores, conscientes dos inúmeros benefícios proporcionados por meio dela e das diversas possibilidades que propiciam ao trabalhar os conteúdos de forma lúdica, devem “lutar” e defender tais práticas a fim de que sejam também valorizadas pelas escolas (gestores e colegas de trabalho), pelas famílias e pelo Governo.

Sabemos que as brincadeiras e jogos - entendidos aqui como estratégias motivacionais da aprendizagem - não constituem a aprendizagem em si, mas são um excelente meio que permite o diagnóstico, a intervenção e até mesmo a transmissão de conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais sem que o educando perceba. Constituem ainda um meio de transmitir mensagens capazes de resgatar a autoestima, o autoconhecimento, os valores como solidariedade, responsabilidade, disciplina, autoconfiança, autoaceitação, tolerância, concentração, alegria e muitos outros, tão necessários à formação dos nossos educandos (QUEIROZ; MARTINS, 2002, p.5).

Segundo Queiroz e Martins (2002), todas as disciplinas e seus conteúdos programáticos e transversais podem e devem trabalhar com jogos e brincadeiras. Eles não são um privilégio exclusivo à Educação Infantil. É fato que, diante de nosso atual cenário educacional, há um novo olhar sobre o aluno, uma nova concepção de escola, assim como a necessidade de um novo educador, uma nova Educação e novas metodologias também são exigidas. Não se pode mais apenas reproduzir e repetir. É preciso, sem demora, inovar com criatividade, empenho e dedicação. A interação entre a atividade lúdica com a prática educativa pode ser um caminho muito agradável e prazeroso para tal.

Segundo Wadsworth (1977), o ambiente escolar possui papel fundamental. O lúdico na sala de aula contribui não somente para a formação do saber e do conhecimento. Além de facilitador da aprendizagem, beneficia o desenvolvimento da socialização, de comportamentos e valores, da comunicação, da expressão, da autoestima, da criatividade e do extravasar de pensamentos e emoções. A ludicidade estimula as crianças dentro da sala de aula, faz com que elas aprendam brincando e que gostem de aprender, motivadas pela curiosidade, pelo contexto e pela sinergia.

(...) pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo o lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações antes tidas como maçantes (WADSWORTH, 1977. p. 14-31).

Ludicidade e Educação não podem ser consideradas ações com objetivos distintos, pois os jogos e brincadeiras por si só constituem situações de aprendizagem. O lúdico é capaz de transformar as aulas monótonas em aulas significativas e, na atual conjuntura de “desencanto escolar”, motivar seria a palavra-chave ao resgate do interesse pelo aprender. Sendo que, aprender através de brincadeiras e jogos com certeza é uma das melhores formas de se construir conhecimentos, desenvolver habilidades e adquirir competências.

A Ludicidade promove prazer à aprendizagem e facilita as práticas pedagógicas em sala de aula, deixando o ambiente mais harmonioso tanto ao educando como ao educador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADAMUZ, R. C.; BATISTA, C. V. M.; ZAMBERLAN, M. A. T. Você gosta de brincar? Do quê? Com quem?. *In*: SANTOS, S. M. P. (Org.). Vários autores. **Brinquadoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. Marinheiro. *In*: **A senha do mundo**. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- ANTUNES, C. O jogo e o brinquedo na escola. *In*: SANTOS, S. M. P. (Org.). Vários autores. **Brinquadoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BOMTEMPO, E. **Brinquedo e educação: na escola e no lar**. Psicol. Esc. Educ. (Impr.), Campinas, v. 3, n. 1, 1999. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo>
Acesso em: 20 mar. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Básica. **Ampliação do Ensino Fundamental para Nove Anos - Relatório do Programa**. Brasília: MEC/SEB. (2004a).

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Básica. **Ensino Fundamental de Nove Anos – Orientações Gerais**. Brasília: MEC/SEB. (2004b).

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Básica. **Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a Inclusão da Criança de Seis Anos de Idade**. Brasília: MEC/SEB. (2006b).

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Básica. **Ampliação do Ensino Fundamental para Nove Anos – Terceiro Relatório do Programa**. Brasília: MEC/SEB. (2006a).

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Curricular Comum - BNCC: Introdução**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 02 de maio de 2019.

LARA, I. C. M. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

OLIVEIRA, C. C.; COSTA, J. W.; MOREIRA, M. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem – Produção e Avaliação de Software Educativo**. Campinas: Papirus, 2001.

ORSO, D. **Brincando, Brincando Se Aprende**. Novo Hamburgo: Feevale, 1999.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Zahar Editores: Rio de Janeiro, 1951.

QUEIROZ, T. D.; MARTINS, J. L. **Pedagogia Lúdica: Jogos e brincadeiras de A a Z**. 1. ed. São Paulo: Rideel, 2002.

SANTOMAURO, B. Jogos: todo mundo ganha. **Revista Nova Escola**, São Paulo, SP, Ano XXVIII. Nº 260. Março de 2013. Pp. 30-35.

SANTOS, S. M. P. (Org.). Vários autores. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, S. M. P. Espaços Lúdicos: Brinquedoteca. *In*: SANTOS, S. M. P. (Org.). Vários autores. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

TELES, M. L. S. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WADSWORTH, B. **Inteligência e afetividade na teoria de Piaget**. São Paulo: Pioneira, 1977.