A NEUROCIÊNCIA E O LÚDICO

ELIANA NUCIATELLI PINTO DE MELLO

RESUMO

Este artigo tem por objetivo apresentar a importância do lúdico na vida da criança, pois por meio de jogos e brincadeiras ela externa sentimentos e põe em prática uma gama de conhecimentos e experiências que vão sendo adquiridos ao longo de suas vivências com a família e outros membros sociais que fazem parte de seu cotidiano. Por outro lado, destaca-se que o lúdico no âmbito educacional, quando utilizado com a finalidade de obter melhores resultados, no decorrer do processo de aprendizagem, vem a ser um instrumento valioso, pois a criança jogando ou brincando, de forma direcionada ou não, realiza essa atividade de forma prazerosa. Contudo elenca-se que para que se tenha um melhor aproveitamento dessa valiosa ferramenta, se faz necessário que o docente conheça o funcionamento do cérebro humano por meio dos estudos e pesquisas realizadas pela Neurociência. Quando desposse de tal conhecimento o docente pode planejar melhor as metodologias de ensino, na qual inclua a ludicidade como instrumento auxiliador de aprendizagem, assim o processo de ensino-aprendizagem se torna dinâmico e significativo, tanto para quem ensina quanto para quem aprende.

Palavras-chave: Lúdico; Processo de aprendizagem; Neurociência.

ABSTRACT

This article aims to present the importance of playfulness in the child's life, because through games and play she expresses feelings and puts into practice a range of knowledge and experiences that are acquired over her experiences with family and other members that are part of their daily lives. On the other hand, it is noteworthy that playfulness in the educational field, when used for the purpose of obtaining better results, during the learning process, becomes a valuable instrument, since the child playing or playing, in a directed or not, performs this activity in a pleasant way. However, it is listed that in order to make better use of this valuable tool, it is necessary that the teacher knows the functioning of the human brain through studies and research conducted by Neuroscience. When in possession of such knowledge, the teacher can better plan teaching methodologies, which includes playfulness as a learning aid tool, thus the teaching-learning process becomes dynamic and meaningful, both for those who teach and for those who learn.

Keywords: Ludic; Learning process; Neuroscience.

INTRODUÇÃO

A criança quando realiza alguma atividade lúdica, jogando ou brincando, ela revive situações que fazem parte de seu cotidiano familiar e social. Por meio da ludicidade ela externa sentimentos e põe em prática experiências, conhecimentos e suas impressões a respeito do universo que a rodeia, assim a criança aprende a lidar com situações que por vezes vivem causando sofrimentos, alegrias e tristezas, ou simplesmente o que a sua imaginação lhe proporciona.

No âmbito escolar, trabalhar com atividades que envolvam o lúdico, sendo dirigidas ou não, com a finalidade de auxiliar na transmissão, entendimento e aprendizagem de um determinado assunto, proporciona a criança um momento mágico, pois ela tende a jogar/brincar de forma espontânea, explorando todo o seu repertório de habilidades, pondo em prática sua percepção, ideias e conhecimentos, melhorando a autoestima, autoconhecimento, socialização, interação, etc..

Nesse sentido destaca-se que a criança no decorrer de sua vida estudantil precisa ser estimulada a buscar novos conhecimentos e ampliar os pré-existentes, para tanto se faz necessário que o professor como norteador de aprendizagens, procure novas metodologias que possam ser implementadas a sua práxis a fim de despertar o interesse no aluno e proporcione qualidade no decorrer do processo de ensino-aprendizagem.

Em face ao exposto questiona-se: Como o lúdico pode auxiliar no decorrer do processo de ensino-aprendizagem?

As hipóteses conduzem a elencar que o lúdico faz parte do desenvolvimento infantil, sendo importante instrumento que possibilita expor os mais profundos sentimentos, pois a criança ao longo de sua vida realiza várias atividades jogando ou brincando, pois a ludicidade a auxilia na compreender melhor as situações que a envolvem o seu cotidiano, a externar sentimentos, ideias e opiniões a respeito de tudo que se encontra em seu dia a dia.

Assim, esse artigo tem por objetivo retratar “A neurociência e o lúdico: jogos e brincadeiras como instrumentos auxiliares de aprendizagem”, tema central deste, afim de possibilitar aos leitores a refletir a respeito da importância das atividades realizadas por meio da ludicidade durante o processo de aprendizagem.

A metodologia escolhida foi a de revisão bibliográfica de documentos disponíveis na internet ou não, tais como: artigos, livros, monografias, revistas entre outros, de autores como: Guimarães e Silva (2017), Lopes (2011), Nogaro, Fink e Píton (2015), Valério (2016), entre outros que discorrem a respeito do assunto forma concisa e clara.

DESENVOLVIMENTO

Ao longo de sua história, o homem vem realizando várias atividades que o possibilita a se manter em movimento, dentre essas atividades, encontra-se o lúdico,o qual é inato, ou seja, é próprio do sujeito. A ludicidade infantil, representada por jogos ou brincadeiras, possibilita externar sentimentos, ideias, sonhos, desejos, impressões a respeito do que a rodeia, e etc., assim o lúdico é importante no desenvolvimento da criança no que condiz ao emocional, cognitivo e social.

A neurociência por intermédio de seus conhecimentos realiza uma importante contribuição a educação, pois por meio de seus estudos e pesquisas apresenta novos caminhos que possibilitam uma melhor compreensão a respeito da aprendizagem.

Segundo Sousa et.al (2015) citado por Guimarães e Silva (2017), apontam que:

A Neurociência é uma área de conhecimento que estuda mais profundamente a compreensão do cérebro humano, bem como seu desenvolvimento e funcionamento, envolvendo diferentes profissionais e revolucionando os estudos científicos. Ela dá respostas confiáveis nas questões sobre a aprendizagem humana, auxiliando na compreensão daquilo que é comum a todos os cérebros. (SOUSA, et al., 2015 apud GUIMARÃES e SILVA, 2017 p.126).

De acordo com a neurociência o brincar possibilita a criança a entrar em contato com um universo imenso de aprendizagens, pois segundo Valério (2016):

Por intermédio da brincadeira, a criança explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual está inserida, interiorizando-a. A experimentação de diferentes papéis sociais (o papel de mãe, pai, bombeiro, super-homem) através do faz-de-conta, permite à criança compreender o papel do adulto e aprender a comportar-se e a sentir como ele, constituindo-se como uma preparação para a entrada no mundo dos adultos. A criança procura assim conhecer o mundo e conhecer-se a si mesma. (VALÉRIO, 2016 p.1)

O brincar possibilita a criança a viver situações que se encontram incutida e em conflitos, ao que se refere a sua convivência e relação familiar e social. Brincando a criança busca a solução e resposta para as questões que vivem causando-lhe conflitos internos, encenando, assim, a situação vivida em seu cotidiano que causam medos, agressividades, angústia, introversão, desânimo, frustrações e etc.. Assim, participando e realizando de atividades que envolvem o brincar, a criança aprende a trabalhar os sentimentos que lhe causam desequilíbrio emocional e de personalidade.

Por meio da brincadeira a criança aprende a socializar e interagir, a se comunicar, a prestar atenção, desenvolver a criatividade e imaginação, a respeitar as ideias do outro, compartilhar conhecimentos, a melhorar a sua autoimagem e autoestima. De acordo com Winnicott (1975 apud Valério, 2016 p.3) "a brincadeira é universal e é própria da saúde: o brincar facilita o crescer, logo a saúde".

De acordo com Nogaro, Fink e Píton (2015):

Ao analisar as contribuições da brincadeira para o desenvolvimento global da criança, percebe-se que essa atividade tão simples incide diretamente noque diz respeito às possibilidades humanas: habilidades, capacidades, inteligências múltiplas e competências com as quais a pessoa nasce e das quais necessita ao longo de sua vida e em diferentes situações. (NOGARO, FINK e PÍTON, 2015 p.282)

O corpo pode ser considerado como a melhor ferramenta que possibilita ao homem a se expressar e realizar atividades. A criança sabe usar essa preciosa ferramenta de forma ampla, utilizando-a como: instrumento musical, brinquedo, meiode comunicação e interação.

O ser humano adulto vive em constante processo de aprendizagem por meio de suas vivências e experiências, ao longo de seu cotidiano. A criança, por sua vez, além de aprender com os outros membros que a rodeia, utiliza a brincadeira como uma fonte inesgotável de aprendizagem que auxiliam em seu desenvolvimento. A brincadeira possui uma função primordial no desenvolvimento da criança "por meio de diferentes canais, permite a criação de situações imaginárias que dão vasão a várias estruturações e organizações/reorganizações de pensamento e expressão de sentimentos" (NOGARO, FINK e PÍTON, 2015 p.282).

Nesse contexto Oliveira (2010), citado por Nogaro, Fink e Píton (2015), aponta que:

Toda atividade lúdica comporta uma dinâmica biopsicossocial intimamente ligada a seu contexto espaço-temporal. Por meio do lúdico, as crianças e jovens não apenas se desenvolvem, mas também refletem a seu modo sobre a sociedade onde vivem

e levantam seus questionamentos, exprimemsuas opiniões sobre o que presenciam e, muitas vezes, chegam até a propor novas formas de lidar com situações mal resolvidas, brincando. (OLIVEIRA, 2010 p.24 apud idem, 2015 p.282)

Diante do convite para participar de uma brincadeira qualquer, ela pode optar por brincar ou não, o que demanda ela desenvolver a capacidade de escolha, autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações e decisões. Nos momentos lúdicos a criança sente-se capaz de pôr em evidência valores e sentimentos, como, por exemplo, a responsabilidade, além de aprender a importância da negociação, da conquista, de conviver com regras e a resolver conflito. (NOGARO, FINK e PITON, 2015 p.283)

Portanto o brincar pode ser considerado como uma das necessidades primárias e básicas da criança, as quais são colocadas em jogo o estabelecimento de relações e competências, pois possibilita uma ampla fonte de aprendizagens, adquirindo conhecimentos e ampliando os pré-existentes. Brincando a criança experimenta várias emoções ao mesmo tempo, as quais geram vários sentimentos, tais como: "negativos: tristeza, medo, hostilidade, frustração, raiva, desespero, culpa, ciúmes; positivos: felicidade, humor, alegria, amor, gratidão, esperança e neutro: compaixão, surpresa" (site PSICO. ONLINE, 2019 s/p).

Lembrando que o ser humano é emotivo, pois realiza várias ações e atividades movidas pela emoção e sentimentos. Contudo, apesar de serem relacionadas como sinônimos, emoção e sentimento conceitualmente são diferentes.

A emoção, conforme Pinto (2001):

A emoção é uma experiência subjetiva que envolve a pessoa toda, a mente e o corpo. É uma reação complexa desencadeada por um estímulo ou pensamento e envolve reações orgânicas e sensações pessoais. É uma resposta que envolve diferentes componentes, nomeadamente uma reação observável, uma excitação fisiológica, uma interpretação cognitiva e uma experiência subjetiva (apud LOPES, 2011

p.2).

Na opinião de Damásio (2000), citado por Lopes (2011 p.2), a emoção consiste numa variação psíquica e física, desencadeada por um estímulo, subjetivamente experimentada e automática e que coloca num estado de resposta ao estímulo, ou seja, as emoções são um meio natural de avaliar o ambiente que nos rodeia e de reagir de forma adaptativa. Segundo o site Psico. Online (2019, s/p) existem seis emoções básicas no ser humano: nojo, raiva, medo, surpresa, alegria e tristeza.

A respeito do sentimento Lopes (2011 p.2) discorre que na opinião de Damásio (2000): "O sentimento é eminentemente exterior; ou seja, o indivíduo experimenta a emoção, da qual surge um "efeito" interno, o sentimento. Os sentimentos são gerados por emoções e sentir emoções significa ter sentimentos". Entretanto, conforme o estudioso, na relação emoção / sentimento, apesar de alguns sentimentos estarem relacionados com as emoções, existe muitas emoções que não estão, ou seja, todas as emoções originam sentimentos, se estivermos atentos, mas nem todos os sentimentos provêm de emoções. (DAMÁSIO, 2000 apud LOPES, 2011, p.2)

Nesse sentido elenca-se que o lúdico proporciona a criança sentir emoções que irão auxiliar em sua aprendizagem, pois de acordo com Guimarães e Silva (2017 p. 127) "As emoções que os eventos provocam no educando auxiliam na gravação das informações no cérebro. Quanto mais emoção a criança experimentar, dentro de certos limites, as informações irão se fixar por mais tempo na memória".

Segundo Costa (2013):

O brincar oferece muitas e diversificadas experiências novas, resultando na formação e consolidação de importantes circuitos neurais, interligando regiões do cérebro relacionadas a distintas competências ou conjuntos de habilidades. Devido ao brincar a nossa tomada de decisões, antes restrita à ação do sistema límbico ou sob comando das emoções, passa a contar como apoio do neocórtex e de habilidades racionais. (COSTA, 2013, s/p)

Nesse sentido, elenca-se que segundo a neurociência, o brincar aperfeiçoa a aprendizagem preparando a criança para novas descobertas e conhecimentos, pormeio dessa atividade saberes são postos em prática e novas habilidades são descobertas, sem causar depressão, estresse ou cansaço físico, pois ela realiza de forma prazerosa.

Segundo, Guimarães e Silva (2017 p.127): "Com o brincar o cérebro libera dopamina, conhecido como o hormônio do prazer e a noradrenalina. Assim, outros órgãos são ativados e aprimoram a plasticidade cerebral, tendo como efeito global uma ampla colaboração para o aprendizado".

Relacionando aprendizagem com o brincar, a neurociência aborda que:

O cérebro gosta de brincar porque essa atividade estimula o sistema límbico (responsável pelo processamento das emoções) e produz bem-estar, prazer e alegria. Às brincadeiras, por serem significativas para a rede neural, fortalecem as sinapses (circuitos neurais) que interligam o siste-

ma límbico ao neocórtex, proporcionando a tomada de decisões, ou seja, habilidades racionais que favorecem a aprendizagem. (idem, 2017 p.126)

A criança quando brinca, realiza de forma a permanecer focada e centrada como se estivesse realizando uma atividade normal, comendo, por exemplo, pois no decorrer da brincadeira ela concentra os seus sentidos e conhecimentos no ato e ação que está desenvolvendo, chegando às vezes, a se desligar do mundo que a rodeia. Portanto, o brincar auxilia a criança a ter atenção no momento em que o realiza, possibilitando-lhe assim, melhor concentração e entendimento de novas aprendizagens.

Outro fator importante a ser mencionado se relaciona aos objetos que ela utiliza no decorrer da brincadeira, os quais são, geralmente, são decorrentes de seu conhecimento cultural, às vezes um determinado objeto ou brinquedo é importante para uma criança e já não é para outra, ou ainda, quando mais nova a criança utilizava um determinado brinquedo ou objeto para brincar, contudo no decorrer do tempo o deixa de lado.

A esse respeito Nogaro, Fink e Píton (2015) abordam que:

A relação entre o objeto e a criança é marcada pelos sentidos convencionais, característicos da cultura em que a criança está inserida, e o objeto, de certa forma, intenciona e dá sentido a ação da criança. Com o passar do tempo, a relação entre o objeto, seu significado e sua ação se altera e a criança cria novas e variadas situações de interação com o objeto da brincadeira e as outras pessoas com quem brinca, por meio de sua vasta capacidade de imaginar e criar, do faz de conta. (NOGARO, FINK e PÍTON, 2015 p.284)

Ainda, na opinião dos autores: "A condição que o cérebro humano tem de se recompor e revitalizar (neuroplasticidade) abre outras oportunidades na educação: a criança ainda não aprendeu, mas pode aprender. Há sempre novas portas e possibilidades se abrindo" (NOGARO, FINK e PÍTON, 2015 p.284). O que significa, que professores atentos as possibilidades de aprendizagem, por meio de instrumentos variados, podem explorar o brincar no decorrer da aula, ou seja, utilizar a brincadeira para nortear informações e conteúdos que deseja passar para as crianças.

Certos educadores afirmam que a criança, na primeira infância, necessita de muitos estímulos, quanto mais, melhor. Indubitavelmente, os estímulos na infância são essenciais, mas o mais importante é a qualidade dos mesmos, pois ambientes enriquecedores, com estímulos lúdicos, pautados na brincadeira, no jogo, no faz de conta, desenvolvem mais sinapses nas áreas cerebrais relacionadas à percepção sensorial, do que ambientes desprovidos, empobrecidos (BARTOSZECK, 2013 apud Nogaro, Fink e Píton, 2015 p. 289). Dessa forma, observa-se que estimular a criança ao lúdico pensando em suas necessidades, é proporcionar a ela uma aprendizagem de qualidade e significativa, beneficiando o seu desenvolvimento.

A ludicidade contribui na aprendizagem e conhecimento da criança, pois possibilita criatividade, interação social e crescimento sadio através do relacionamento entre o grupo desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social. Portanto, elenca-se que quando o docente prioriza um processo de ensino- aprendizagem de qualidade, procura estabelecer atividades que envolvam o lúdico e a conhecer a neurociência a fim de orientar o seu trabalho diário, a sua prática pedagógica, criando novas estratégias que viabilizem as habilidades e os conhecimentos dos discentes. Assim, ter conhecimentos a respeito do envolvimento do cérebro humano e qual a melhor situação para incentiva-lo, é oportunizar a criança um melhor desenvolvimento futuro.

A relação entre a neurociência e o lúdico é fascinante e crucial para entendermos como o brincar afeta o desenvolvimento cerebral das crianças. Aqui estão algumas maneiras pelas quais a neurociência e o lúdico se conectam:

Estímulo cerebral: Estudos neurocientíficos mostram que o brincar ativa áreas importantes do cérebro responsáveis pelo processamento sensorial, cognitivo e emocional. Durante o brincar, o cérebro é estimulado de maneira multifacetada, o que contribui para o desenvolvimento de conexões neurais e circuitos cerebrais.

Desenvolvimento cognitivo: O brincar estimula o pensamento criativo, a resolução de problemas e o raciocínio abstrato, que são habilidades cognitivas fundamentais para o aprendizado e a adaptação. A neurociência nos mostra que o brincar ativo pode promover o desenvolvimento de áreas cerebrais associadas à atenção, memória e habilidades executivas.

Desenvolvimento emocional: O brincar é uma forma natural de as crianças explorarem e expressarem suas emoções. Estudos sugerem que o brincar ativa áreas do cérebro associadas ao processamento emocional e à regulação emocional, ajudando as crianças a desenvolverem habilidades de empatia, autocontrole e resiliência emocional.

Desenvolvimento social: O brincar em grupo é uma oportunidade importante para as crianças praticarem habilidades sociais, como comunicação, colaboração, negociação e resolução de conflitos. A neurociência

mostra que o brincar em contextos sociais ativa áreas do cérebro envolvidas no reconhecimento facial, na empatia e na compreensão das intenções dos outros.

A primeira infância é a idade mais especial do ser humano, pois essa é uma fase de desenvolvimento social, cultural, político e histórico. A criança nasce sem nenhuma concepção de maldade, crueldade, política, religião, crenças e construções sociais históricas e culturais. Ou seja, esse Ser pode ser moldado de acordo com o meio que a cerca.

Assim como o afeto ativa áreas de prazer o cérebro, o brincar também o faz. Durante a brincadeira, experimenta-se uma onda de sentimentos de prazer e realização diante de novas possibilidades de inventar e criar coisas. Além do brincar ser algo prazeroso é também, uma atividade seria capaz de despertar e desenvolver a personalidade destes pequenos seres. Durante os jogos a criança se auto afirma como pessoa, ela também desenvolve habilidades motoras, o entendimento e cumprimento de regras, a cooperação, comunicação e socialização.

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

A educação é um processo de busca pelo conhecimento, por novos caminhos, pela descoberta. Logo, o ensinar é um aprender com o outro e para o outro. E essa possibilidade de entendimento está situada no âmbito do desenvolvimento humano entre iguais com saberes diferentes, e que, portanto, complementam-se, fundem-se.

Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (FREIRE, 1996, p. 29).

Em uma análise aprofundada, pode-se compreender que o conhecimento é algo construído por processos, formais ou informais, que se somam ao longo do tempo, "É neste sentido que ensinar não é transferir conhecimentos, conteúdos nem formar é ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado. " (FREIRE, 1996, p. 23).Para o docente, prossegue o autor,

Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto, um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina alguma coisa a alguém. (FREIRE, 1996, p. 23).

Assim, destaca-se a individualidade de cada pessoa enquanto ser em formação, receptora e emissora de informações e conhecimentos, saberes, possibilidades, isto é, "O respeito à autonomia e à dignidade de cada um é um imperativo ético e não um favor que podemos ou não conceder uns aos outros." (FREIRE, 1996, p. 59.) E nessa perspectiva, cabe ao professor compreender que não há solução última definitiva e absoluta, mas sim, um processo de formação e continuidade que se estabelece em relação ao outro e a si mesmo, ou seja:

A responsabilidade do professor, de que às vezes não nos damos conta, é sempre grande. A natureza mesma de sua prática eminentemente formadora, sublinha a maneira como a realiza. Sua presença na sala é de tal maneira exemplar que nenhum professor ou professora escapa ao juízo que dele ou dela fazem os alunos. (FREIRE, 1996, p. 65).

Independente, portanto, da idade e da maturidade absorvida pelo discente, cabe ao docente a humildade de entender e aplicar os conhecimentos obtidos em favor do outro e pelo outro, pois, retribuído diretamente com o aprendizado da experiência e do conhecimento do educando.

Desta maneira, o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos e em que os "argumentos de autoridade" já não valem. (FREIRE, 2014,p. 96).

Nesse diapasão, a educação infantil assume um papel relevante na formação de cidadãos em um contexto social complexo, e conforme Citon (2012, p. 10):

Na prática educativa o que nos parece estar em jogo é saber se as crianças estão autorizadas a brincar nas escolas e salas de aula. Percebemos, muitas vezes, que na prática da Educação Infantil o brincar é negligenciado ou até mesmo ignorado pelos adultos que têm o papel de pensar na organização do trabalho pedagógico.

É assim que a definição quanto ao lúdico na educação infantil pode ser pensado como ferramenta de ensino e não apenas como momentos de lazer desprovidos de aprendizado. Brincar não é somente recreação, vai muito além, sendo uma forma

bastante complexa que a criança realiza sua comunicação com o ambiente que a cerca, sendo assim, o desenvolvimento advém das trocas mútuas que acontecem. Assim, a criança libera energia e imagina, estabelece regras e descobre meios para resolver dificuldades que surgem no momento da brincadeira, bem como é capaz desenvolver aptidões importantes como a atenção, a memória, a imaginação, desenvolvimento das linguagens e socialização.

Assim sendo, é importante que as atividades lúdicas façam parte da intervenção psicopedagógica frente às dificuldades de aprendizagem da criança. A brincadeira, estando intrinsecamente ligada ao desenvolvimento infantil, também deve estar incorporada no contexto escolar com a finalidade de auxiliar o processo de aprendizagem. As brincadeiras, então, tornam-se parceiras insubstituíveis do desenvolvimento, levando a criança a experimentar comportamentos, ações e percepções sem medo de represálias ou fracassos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a elaboração deste artigo buscou o entendimento a respeito da importância do lúdico no desenvolvimento infantil. Elencou-se que no âmbito educacional quando o docente tem por proposta de trabalho, atividades que envolvam jogos e brincadeiras, ele proporciona ao aluno, além do conhecimento de novos assuntos, a possibilidade de realizar uma atividade prazerosa de forma subjetiva e expor habilidades, que por vezes se encontram inibidas, a explorar seus conhecimentos e a ser o construtor de seus saberes.

Ressalta-se que a todo instante ficou bem claro que o lúdico não é apenas uma mera atividade a ser realizada pela criança, mas que deve ser explorada e adicionada às metodologias pedagógicas que pretendam trabalhar uma educação de qualidade. Transformando assim, um mero ensinamento e transmissão de informações em algo prazeroso e significativo ao aluno.

Ao se trabalhar com atividades que envolvam a ludicidade precisa-se ter a intencionalidade de qualificar o processo de aprendizagem, assim a atividade deve ser dirigida e planejada de forma que facilite a transmissão do conhecimento a ser aprendido. Para tanto o professor precisa ser um pesquisador de novas metodologias que tenham por base a brincadeira, pois quando um trabalho é direcionado de forma a proporcionar e possibilitar a ampliação de saberes ele se torna significativo ao aprendente e ao ensinante.

Portanto, utilizar o lúdico no decorrer do desenvolvimento de uma atividade é importante, pois a mesma possui a característica de ser um instrumento mediador e auxiliador da criança na busca de apropriação de conhecimentos e no entendimento do que a rodeia, bem como em seu desenvolvimento, pois durante a atividade lúdica o discente passa a se conhecer melhor, a utilizar habilidades desconhecidas e a compreender o outro, possibilitando assim, o seu desenvolvimento a respeito de si e da sociedade na qual se encontra inserido.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança. Publicado em SEDUC, 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 cesso em 15.08.2020.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.

SãoPaulo, SP: Loyola, 2008.

COSTA, Vera Regina da. Por que brincar é importante? Instituto Ciência Hoje, 2013. Disponível em: cienciahoje.uol.com.br/alo-professor/intervalo/2013/10/porque-brincar-e-importante/searchterm=neurociência%. Acesso em 16.08.2020.

OLIVEIRA, Maria Miguel de. A inclusão do aluno com deficiência intelectual no ensino regular. Revista Ciências da Educação. Maceió, ano I, vol 02, n. 01, Abri/Jun. 2013.

LOPES, Rosimeri Bruno. Emoções. Artigo postado em Psicologado, 2011. Disponível em: https://psicologado.com.br/psicologia-geral/introducao/asemocoes. Acesso em: 17.08.2020.

GUIMARÃES, Adriana Inácio e SILVA, Carlos Alberto Stechhahn da. Reflexões daneurociência sobre o brincar para a aprendizagem. Revista Acadêmica de Pós-

Graduação Multidisciplinar, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 121-130, mar./jun. 2017.

ISSN2594-4800 | e-ISSN 2594-4797 | doi: 10.22287/rpgm.v1i1.475.

NOGARO, Arnaldo, FINK, Alessandra Tiburski e PITON, Maria Regina Guerra. Brincar: reflexões a partir da neurociência para a consolidação da prática lúdica na educação infantil. Artigo publicado em: Revista HISTEDBR On-line, Campinas, nº 66, p.278 – 294 dez. 2015. ISSN 1676.2584.

PSICO. Online. Sentimento: 17 tipos encontrados no ser humano. Artigo postadoem: 2019. Disponível em: https://psico.online/blog/sentimento-17-tiposde- sentimentos-do-ser-humano/. Acesso em: 17.08.2020.