Currículo da Cidade. Educação Infantil. São Paulo: 2019. Disponível em: <https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/wp- content/uploads/2019/10/cc-educacao-infantil.pdf>
SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. Currículo integrador da infância paulistana. São Paulo: SME/ DOT, 2015.
VIANA, E., & MONTEIRO, D. C. (2017). A linguagem musical na educação infantil: reflexões e possibilidades. DOXA: Revista Brasileira De Psicologia E Educação, 19(2), 371–386. https://doi.org/10.30715/rbpe.v19.n2.2017.10999

A LUDICIDADE COMO FACILITADORA DA APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

SÉRGIO ROCHA DE OLIVEIRA

RESUMO
Este artigo traz como temática a ludicidade como facilitadora da aprendizagem no Ensino Fundamental. Com isso, seu objetivo é compreender de que maneira as atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento do ensino-aprendizagem da criança, despertando o respeito pelas outras pessoas e também aprendendo a respeitar as regras. Objetiva também refletir sobre a importância que os jogos representam na aprendizagem, analisar como os jogos interferem no desenvolvimento afetivo da criança, bem como descrever as práticas no Ensino Fundamental. Para isso, esse artigo responde a seguinte questão: como a ludicidade contribui para o ensino e aprendizagem da criança no Ensino Fundamental? Para tanto, utiliza-se da metodologia aplicada, de natureza bibliográfica e de caráter qualitativa, fundamentada na reflexão da leitura de livros, artigos e revistas científicas, da base de dados do Google Scholar e outras fontes de pesquisa. Dessa forma, introduzir os jogos nas tarefas, permite que os alunos interajam com os demais colegas, professores, assim como com os jogos, participantes da importância do aperfeiçoamento de suas aprendizagens, capacidades e potencialidades, proporcionando ao professor, compreender as questões cognitivas, intelectuais, físicas e sociais da criança.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Jogos; Crianças; Aprendizagem; Ensino Fundamental.

1 INTRODUÇÃO

No Brasil, no decorrer dos anos, o processo de ensino-aprendizagem tem passado por muitas mudanças e, considerando que a criança está diretamente ligada ao meio em que vive e que ela não é um ser neutro, deve-se considerar as variadas imagens e seus primordiais sentidos na aprendizagem, uma vez que a criança é um indivíduo que possui certa cultura e vive em um espaço social característico, é essencialmente importante observar seus impulsos, suas habilidades e suas competências e, consequentemente, os resultados do processo serão positivos.
No entanto, o universo lúdico é uma maneira mais agradável de desenvolver o aprendizado, para que as crianças consigam se apropriar da escrita e da leitura de maneira mais rápida e fácil. Além disso, como atividades radicais ajudam o método de alfabetização, os jogos despertaram maior interesse nos alunos, tornando-os mais envolvidos e motivados.
Para tanto, esse artigo se justifica pela capacidade que os jogos têm de ensinar a interagir com os outros, seguir as regras, desenvolver a imaginação, cooperar e, assim, promover a autoestima. Permite aprender de forma simples e natural a resolver problemas, pensar, criar e desenvolver a consciência crítica. Ao melhorar a compreensão do impacto dos jogos, a interação humana é enriquecida.
O artigo sobre a ludicidade como facilitadora da aprendizagem no Ensino Fundamental surgiu das inquietações a respeito da forma com a qual os alunos aprendem, sem a pretensão de afirmar que a criança só aprende através do lúdico, mas a ludicidade minimiza o enfrentamento das dificuldades nesse processo de aprendizagem. Muitas vezes nos deparamos com dificuldades para ensinar as crianças no Ensino Fundamental, contudo, questiona-se como a ludicidade contribui para o ensino e aprendizagem da criança no Ensino Fundamental?
Dessa forma, tem como objetivo compreender de que maneira as atividades lúdicas podem auxiliar no desenvolvimento do ensino-aprendizagem da criança, despertando o respeito pelas outras pessoas e também aprendendo a respeitar as regras. Objetiva também refletir sobre a importância que o lúdico representa na aprendizagem, analisar como os jogos interferem no desenvolvimento afetivo da criança, bem como descrever as práticas no ensino fundamental.
Acredita-se que, através do lúdico, é possível que os alunos obtenham o desenvolvimento de cognição, interação social, criatividade, sensibilidade, inteligência
e habilidades motoras e emocionais em diferentes estágios quando ingressam no ensino fundamental. Acredita-se também que as atividades recreativas

enriquecem a prática docente nas aulas.
Para tanto, utiliza-se da metodologia aplicada, de natureza bibliográfica e de caráter qualitativa, fundamentada na reflexão da leitura de livros, artigos e revistas científicas, da base de dados do Google Scholar e outras fontes de pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Essa fundamentação teórica aborda primeiramente a contextualização de ludicidade. Em seguida, discorre sobre o lúdico na prática educativa. Dando continuidade a essa fundamentação, discorreu sobre o jogo como atividade lúdica. E, por fim, as Considerações Finais, onde retoma as questões e objetivos do trabalho, apresenta um resumo das principais contribuições da pesquisa e mostra as recomendações para novos estudos. Ao final deste trabalho pretende-se contribuir de forma positiva para que professores incluam em suas aulas a ludicidade, para que possa favorecer o processo de aprendizagem das crianças do Ensino Fundamental.

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DE LUDICIDADE

O lúdico é originado do Latim “ludus”, que, por sua vez, significa “jogo”. No entanto, se o termo “ludos” se limitar ao seu significado, não será tão importante. Isso tem sido considerado um meio importante de comportamento humano, e, de certa forma, o lúdico começou a ter um novo significado para a classe educativa.
Ludicidade é a consequência da ação do lúdico (SANTOS; CRUZ, 2001). A ludicidade está relacionada ao desenvolvimento da criatividade, da imaginação, dos jogos, brincadeiras, danças e uma variedade de métodos de prática e linguagem, envolve os seres humanos e fornece o tema da experiência lúdica diante da experiência plena. (LUCKESI, 2000, p.21).
Desde a antiguidade, os educadores passaram a se engajar em atividades lúdicas, mas apenas recreativas, pois não consideravam os brinquedos como objetos educacionais. Na Grécia, estas atividades eram praticadas pelos filósofos gregos para ajudar os seus aprendizes a cumprirem as tarefas do dia a dia, com isso, percebe-se
que lúdico é um importante instrumento educacional. O lúdico proporciona satisfação e prazer aos alunos e os ajuda a desenvolver seu eu interior e a lembrar fatos em testes cognitivos.
Em teoria, brincar para crianças é mais do que diversão, percorre o mundo real e se integra à imaginação e aos sonhos. Desperta o desejo de descoberta das pessoas, mas o importante é que os educadores saibam que um bom brinquedo deve atender as necessidades das crianças e despertar maior harmonia com o instrumento utilizado.
As atividades lúdicas não são apenas um modelo especial para as crianças, mas também uma forma de melhorar a prática pedagógica. Elas podem ser usadas não apenas como atividades recreativas, mas também como um auxílio às atividades educacionais, pois podem melhorar o desenvolvimento de habilidades físicas e promover o processo de aprendizagem.
Dessa forma, as atividades lúdicas permitem que as crianças acumulem conhecimentos de forma divertida e agradável, garantindo a motivação nas crianças necessárias para uma boa aprendizagem, até se tornarem adultos, imaginativas e autoconfiantes, mesmo aqueles que possuem alguma dificuldade na aprendizagem ou na aquisição do conhecimento.

2.2 O LÚDICO NA PRÁTICA EDUCATIVA

Todo professor que tem interesse em promover mudanças nos métodos de ensino em sala de aula deve encontrar uma metodologia importante no uso de sugestões lúdicas que possam melhorar o comportamento no ambiente.
Sabe-se que o destaque do professor na aula não depende apenas dos conhecimentos adquiridos na formação, mas também do ambiente específico da sala de aula. Assim, a prática docente deve ser produzida por meio da utilização da pedagogia e de métodos de ensino selecionados e inseridos no plano de ensino, de forma a organizar um método para atender as dificuldades dos alunos.
Para melhor compreender a importância da ludicidade na prática docente, é necessário compreender a escola como um espaço de ensino democrático e universal que tem como principal função socializar os saberes dos alunos.
Segundo Freire (1996, p.47) “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” Assim, o
professor pode proporcionar às crianças a construção e produção desse conhecimento por meio do lúdico.
Dessa forma, uma aprendizagem relevante na prática de ensino é apresentada pela proposta da questão lúdica, incorporando conhecimento pelas características do mundo. Além disso, o lúdico promove conhecimento, pensamento, oralidade, sentido e o rendimento escolar.
O trabalho pedagógico significa um conjunto de ações realizadas com um fim específico a partir de determinados conceitos, princípios e valores, trata-se de um trabalho planejado e intencional que visa pensar o modo de vida dos alunos de acordo com os padrões definidos por uma determinada socieda-

de, a estrutura dos comportamentos são desenvolvidos, e as contradições entre a estrutura e a organização social são consideradas.
Porém, ao planejar atividades lúdicas, é importante que os educadores lembrem que, ao brincar, as crianças não devem apenas desenvolver habilidades, estimular a autoconfiança e a autonomia, mas também vivenciar, descobrir, inventar, aprender e transmitir habilidades, promover o desenvolvimento da linguagem e do pensamento, da concentração e atenção são essenciais para o bom desempenho das crianças na escola e na vida.
Os profissionais que atuam na educação devem ter consciência da relevância dos jogos e brinquedos para que as crianças aprendam a linguagem e outras habilidades. como afirma Ortiz (2005):

Deve-se estimular atividades lúdicas como meio pedagógico que, junto com outras atividades, como as artísticas e musicais, ajudam a enriquecer a personalidade criadora, necessária para enfrentar os desafios na vida. Para qualquer aprendizagem, tão importante como adquirir é sentir os conhecimentos. (ORTIZ, 2005, p.10).

Dessa forma, o lúdico abre caminho para que todos participem da proposta, que pode economizar potencial e lançar estratégias lúdicas de promoção do ensino e da aprendizagem, que com certeza serão mais lúdicas, produtivas e significativas.
Portanto, atividades que garantam o direito das crianças de aprender são essenciais. É nessa busca que o lúdico parece ser uma estratégia desse tipo de aprendizagem, que pode corresponder ao desenvolvimento de habilidades pessoais.

O treinamento interessante deve permitir que os professores se entendam, compreendam suas limitações, aliviem a resistência e construam visões significativas sobre a importância dos jogos, brinquedos e jogos para a vida das crianças.
Cabe lembrar que a atividade lúdica é um instrumento de intervenção utilizado na educação para que a criança interaja de forma a socializar-se naturalmente, corresponde a um impulso natural, e neste sentido, satisfaz uma necessidade interior. No ensino fundamental, é muito bom e necessário trabalhar o lúdico, os professores podem utilizá-lo como método para diagnosticar, mediar e interferir no desenvolvimento geral das crianças, combinando o lúdico como uma forma
significativa de aprendizagem.
Através de atividades lúdicas a criança consegue enfrentar a vida, o mundo social e o físico. Para tanto, Gonzaga (2009) aponta:

(...) a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica. (GONZAGA, 2009, p.39).

O entusiasmo do professor é muito importante no processo de ensino, incentivando os alunos a se interessarem pelo conteúdo, com métodos mais fáceis e prazerosos no seu planejamento, definitivamente, os resultados serão muito gratificantes para cada processo. Todos, especialmente os alunos, terão maiores recompensas, propiciando a todos os envolvidos mais satisfação.
A função do professor comum método lúdico deve ser o de incentivar e desafiar a participação coletiva na busca de recomendações e habilidades de resolução de problemas, pois os jogos educativos podem despertar e estimular o companheirismo e a cooperação das crianças.
Porém, a formação do professor na ludicidade deve se basear na aprendizagem significativa para aproximar a criança de sua realidade, pois essa abordagem deve ser deliberada e quebrar as barreiras existentes na sala de aula. Às vezes, o lúdico é utilizado para preencher espaços vazios no planejamento diário, dessa forma, a brincadeira deve desenvolver a formação do indivíduo na construção de conhecimentos.

“Associadas a todas essas dificuldades estão as lacunas na sua formação, que normalmente, é muito limitada e dissociada da realidade: não trabalhando os saberes necessários para uma prática condizente com as necessidades dos educandos”. (BACELAR, 2009, p.72).
O professor do ensino fundamental precisa entender que seu papel é o facilitador desse processo educacional, estando aberto a novas discussões e suas consequências na prática docente, enriquecendo assim o processo de ensino.
Bacelar (2009, p.82-83) enfatiza que “o educador precisa, então, estar atento para atuar de maneira que possa equilibrar as suas propostas, a fim de que não atenda somente aos seus presunçosos planos de aula, sem considerar a repercussão destas atividades no interior de cada criança”. De acordo com o autor, é necessário propor uma variedade de atividades para beneficiar o maior número possível de crianças, com diferentes gostos, necessidades e personalidades.
Experimentar uma educação lúdica significa estar imerso e se tornar um todo, e oferecer possibilidades aos alunos. Considerar todas as possibilidades e praticar a educação integrada em vez de separar

a mente dos sentimentos e razões. Portanto, além dos recursos formativos, a atuação lúdica ou prática também é a possibilidade de autodesenvolvimento. Sendo assim, os educadores precisam entender as crianças, os homens, o currículo e a educação para que seu ensino possa dar uma contribuição positiva à sociedade. Nesse sentido, é muito importante que os educadores busquem o entretenimento em sua prática para que possam aprimorar sua prática docente.

2.3 O JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA

Os jogos são atividades divertidas e, além de divertidos, também ajudam a estimular diferentes planos de conhecimento necessários para a aprendizagem em crianças.
Jogos são atividades que existem em todas as atividades humanas. Por meio dessas atividades, os indivíduos socializam, elaboram conceitos, propõem ideias, estabelecem relações lógicas e integram conceitos. Essas atividades fazem parte da construção do indivíduo.
Para Kishimoto (2011), "Como o objetivo do ensino é usar jogos educacionais com finalidades pedagógicas, porque as crianças aprendem de maneira alegre e participativa, eles foram inseridos no ambiente de ensino".
No entanto, os professores devem estar cientes de que o ensino de jogos ou lúdicos deve ser desenvolvido para estimular a aprendizagem significativa e estimular a construção de novos conhecimentos à medida que novas habilidades se desenvolvem.
Segundo Rau (2007):

Muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade; refletir sobre limites; estimular a autonomia; desenvolver e aprimorar as funções neurossensoriomotoras; desenvolver a atenção e a concentração; ampliar a elaboração de estratégias; estimular o raciocínio lógico e a criatividade. (RAU, 2007, p.53):

O uso de jogos e brinquedos contribui para que professores tornem suas aulas mais atrativas e assim, a aprendizagem aconteça de forma mais espontânea.
Sendo assim, "Quem joga pode chegar ao conhecimento, pelas características do jogo, pelos exercícios, símbolos e regras" (MACEDO, 1995, p.6).
Conhecer as categorias dos jogos e suas características possibilita ao professor fazer uma melhor utilização desse instrumento, enquanto recurso pedagógico.
Por isso, entender as categorias dos jogos e suas contribuições para a aprendizagem possibilita ao professor identificar as necessidades educacionais de seus alunos e, assim, poder planejar suas atividades, selecionando os jogos de acordo com o tema e conhecimento que se pretende trabalhar.
Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) nos mostram que as atividades lúdicas, competitivas ou não, fornecem a aprendizagem do aluno por exigir dele mecanismos de atenção que possam fazê-lo executar tarefas de forma satisfatória e adequada.
Contudo, é necessário considerar a formação de professores, prever o futuro e desenvolver diretrizes inovadoras. Segundo LDBEN (BRASIL, 1996, p.7), é necessário reconsiderar o ensino das crianças para promover a reforma das políticas de educação básica, como segue:

As mudanças propostas para a Educação Básica no Brasil trazem enormes desafios à formação de professores. No mundo contemporâneo, o papel do professor está sendo questionado e redefinido de diversas maneiras. Para isso concorrem as novas concepções sobre a educação, as revisões e atualizações nas teorias de desenvolvimento e aprendizagem, o impacto da tecnologia da informação e das comunicações sobre os processos de ensino e de aprendizagem, suas metodologias, técnicas e materiais de apoio. (BRASIL, 2000, p. 5).

Sendo assim, pode-se concluir que existe preocupação com a qualificação, o domínio do conhecimento e os métodos para adaptar sua função social à nova era, novos conhecimentos e novas tecnologias.
Nisso, o jogo proporciona prazer, motivação, além de manter o interesse na atividade ele fornece, no processo interativo entre o sujeito consciente que se move e o meio, possibilidades não apenas de assimilação da cultura, mas também de sua transformação.
Ainda analisando por esse caminho, Santos (2002, p.12) ressalta a ludicidade como sendo:

"(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento." (SANTOS, 2002, p. 12).

Contudo, o uso de jogos lúdicos pode ajudar os alunos a criar estilos de aprendizagem, pois permite que as crianças experimentem os três aspectos a seguir: cognição, emoção e movimento mental. Os

professores usam essa ferramenta para tornar a sala de aula mais dinâmica e atraente e para ajudar os alunos a ter sucesso no processo de ensino-aprendizagem.

O jogo como um grande motivador é um impulso natural de funcionalidade da criança e é através deste que se tem prazer a realização de um esforço voluntário e espontâneo com a idealização de atingir um objetivo. O jogo por si só estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, realiza a integração de várias dimensões da personalidade social, afetiva, cognitiva e motora, além de mobilizar esquemas mentais.

Ao procurar respostas sobre como alegrar alunos e professores, o autor do conteúdo acima defendeu a noção de que o uso de jogos e atividades recreativas (como recursos metodológicos) pode ser melhorado. O processo de ensino-aprendizagem e o trabalho educacional em nossa escola são mais enérgicos e divertidos.

Os autores discutiram o uso de jogos e atividades de entretenimento como recursos didáticos para promover o processo de ensino em sala de aula e despertar o interesse dos alunos pelas atividades escolares.

Portanto, é muito importante o uso de jogos na escola, para estimular a criatividade das crianças na educação infantil e satisfazer sua curiosidade através das mais diversas descobertas específicas, a fim de melhorar sua autoestima e proporcionar maior valor às crianças. Uma sensação de segurança para ela e para o outro.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse artigo, foi possível constatar a importância do jogo no processo de ensino, pois diversos estudos têm demonstrado que a atitude de jogar é muito importante para as crianças, dessa forma, os sentimentos podem ser evidenciados nas emoções, aquisição de conhecimento, etc.

Conclui-se também que, por meio de jogos, as crianças constroem melhores relacionamentos com outras crianças e adultos e, por meio da brincadeira, podem interagir com o meio ambiente, para que possam compreender a si mesmas a partir dessas novas descobertas.

Constatou-se que o uso da ludicidade como opção de apresentação do conteúdo é fundamental para estimular o interesse de todos na atividade proposta.

Como resultado deste trabalho, observa-se que o desempenho da performance requer informações como interpretação, classificação e manipulação. O uso da pedagogia pode ser um grande estímulo para os alunos, promovendo assim a assimilação e melhor compreensão dos conteúdos de uma forma mais divertida e descontraída.

Por isso, pensar em atividades lúdicas como parte predominante no trabalho do professor para o processo de ensino-aprendizagem é de fundamental importância, visto que o papel desse especialista é justamente avaliar e estabelecer um plano de intervenção voltado diretamente para as dificuldades do processo de ensino- aprendizagem da criança.

Sendo assim, encontrar novos métodos que sejam valiosos, interessantes e propícios ao ensino agradável é essencial, pois com a inserção da sala de aula, a sala de aula se tornará um local alegre, descontraído e motivador para o ensino, a aprendizagem e a autonomia do aluno.

REFERÊNCIAS

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. Ludicidade e Educação Infantil. Salvador: EDUFBA, 2009.

BRASIL. Lei n° 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: Senado Federal, Subsecretaria de Edições técnicas, 1996.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 25. Ed. São Paulo: Paz e terra, 1996.

GONZAGA. Rúbia Renata das Neves. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. Revista Maringá Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009. (p. 36-39).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos, Brinquedos e a Educação (Org.). São Paulo: Cortez, 2002 e 2011.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. Educação e ludicidade. Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2000, pp. 11-20.

MACEDO, Lino de. Os jogos e sua importância na escola. Cad. Pesquisa, São Paulo, n. 93, maio 1995. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100 15741995000200001&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 25 set.2020.

ORTIZ, J. P. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, J. A.

M. Aprendizagem através dos jogos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2007.

SANTOS, Santa Marli dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. O lúdico na formação do educador. In: O lúdico na formação do educador. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Marli Pires dos. O lúdico na formação do