zes,

2005.

SASSAKI, Romeu Kazumi. Inclusão: construindo uma sociedade para todos. 4 ed. Rio

de Janeiro: WVA, 2002.

STAINBACK, Suzan & Willian Satainback. Inclusão: Um Guia para Educadores.

Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

SILVA, Abádia da. Educadores e Educandos: tempos históricos. Brasília: UnB, 2005.

UNESCO. Declaração de Salamanca e Linha de ação sobre necessidades educativas especiais.[Adotada pela Conferencia Mundial sobre Educação para Necessidades Especiais]. Acesso e Qualidade, realizada em Salamanca, Espanha, entre 7 e 10 de junho de 1994. Genebra, UNESCO 1994.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO FUNDAMENTAL II

LUCIANA CANDIDO CAMARGO

RESUMO

O brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para a construção do conhecimento, pois, os jogos e as brincadeiras são importantes peças para a formação e o desenvolvimento dos sujeitos, visto que, seu papel transcende o simples ato de controlar as capacidades e habilidades das pessoas, sobretudo, nos anos finais do Ensino Fundamental. Os jogos e as brincadeiras possibilitam que alunos e professores exponham seus anseios, seus conhecimentos, suas vontades e seus medos, portanto, as práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento dos alunos em sua totalidade. Neste contexto, este trabalho de pesquisa tem como principal objetivo apresentar a contribuição dos jogos e brincadeiras para o ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental 2. Com intuito de responder o objetivo proposto procedeu-se com consulta bibliográfica com base em materiais que já se tornaram públicos. As informações analisadas mostraram que a valorização do lúdico pelo professor proporciona um aprendizado rico e prazeroso para o aluno, pois, o brincar é mais do que um preenchimento de tempo ocioso, é um momento que envolve afetividade, doação e sensibilidade aliado ao processo de aprendizagem nos anos finais do Ensino Fundamental. Contudo, as atividades com brincadeiras e jogos não constituem conhecimentos em si, mas são caminhos que possibilitam diagnosticar, intervir e transmitir conteúdos conceituais, metodologias e atitudes sem que tal mediação seja percebida.

Palavras-chave: Lúdico; Jogos; Brincadeiras; Ensino Fundamental 2.

ABSTRACT

Playing is a natural, spontaneous and necessary activity for the construction of knowledge, as games and games are important pieces for the formation and development of subjects considering that their role transcends the simple act of controlling people's capacities and abilities, especially in the final years of elementary school. Games and games make it possible

for students and teachers to expose their desires, their knowledge, their wills and fears, therefore, playful practices contribute to the development of students in their entirety. This research work has as main objective to present the contribution of games and games for teaching and learning in Elementary School 2. In order to answer the proposed objective, we proceeded with bibliographic consultation based on materials that have already become public. The analyzed information showed that the valuation of playfulness by the teacher provides a rich and pleasurable learning for the student, because playing is more than a filling of idle time, it is a moment that involves affection, donation and sensitivity combined with the learning process in final years of elementary school. However, activities with games and games do not constitute knowledge in themselves, but they are paths that make it possible to diagnose, intervene and transmit conceptual contents, methodologies and attitudes without such mediation being perceived.

Keywords: Playful. Games. Jokes. Elementary School 2.

INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem ocorre considerando o tempo, o espaço e as peculiaridades de cada aluno possibilitando que ele se torne protagonista da ação educacional que se desenvolve, logo, é fundamental que o desenvolvimento e construção de objetos de aprendizagem sejam planejados com eficácia. Para isso é preciso que o professor tenha conhecimento sobre o assunto que deseja trabalhar, determinar a abordagem pedagógica que dará norte ao ensino, sua concepção e uso, saber usar os recursos para sua constituição e, trabalhar de maneira coerente.

A cultura escolar basicamente está sustentada pela insubstituível presença do professor, do aluno, do método, dos materiais, do currículo, do espaço e do tempo institucional. Assim, as ações que visam a reconfiguração da escola e dos atores que fazem parte desse meio, muitas vezes se deparam com a rejeição de mudanças de paradigmas, que em sua maioria são contrárias à manutenção dos conceitos advindos e sustentados pela sociedade tradicional.

A escola tem um importante papel na formação de pessoas conscientes e, por isso é fundamental que os professores acompanhem essas mudanças tendo na formação continuada um apoio ao seu desenvolvimento profissional e por meio de uma reflexão crítica se permita avaliar a qualidade de seu método de ensino. Buscando a criação, a manutenção, o acesso e a continuidade pelas novas particularidades pedagógicas surge o lúdico, o qual atua de forma a auxiliar ao professor.

Este recurso atua de modo a proporcionar acesso à informação e as interações fundamentais para que haja resultados plausíveis que garanta a aquisição do conhecimento levando em consideração as peculiaridades do aluno, assim como do professor. Neste contexto, o jogo, as brincadeiras e o brinquedo, ou seja, os recursos lúdicos devem se fazer presente como ferramenta pedagógica no processo educacional.

A escolha do tema se justifica por-

que a aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde que o homem inicia seu contato com o mundo, portanto, quando ocorre interação com o meio físico e social de forma lúdica o aluno pode se desenvolver de modo mais eficiente e abrangente. A discussão sobre esse tema é importante, pois, compreender o universo lúdico se torna imprescindível para o bom desenvolvimento do trabalho educacional efetivado pelo professor.

Este trabalho de pesquisa tem como objetivo geral apresentar a contribuição dos jogos e brincadeiras para o ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental 2. Visando atender o objetivo proposto desdobrou-se nos seguintes objetivos específicos: compreender o universo lúdico; verificar como os jogos e brincadeiras contribuem para o ensino no Ensino Fundamental 2 e; entender como lúdico pode auxiliar a construção do conhecimento dos alunos no Ensino Fundamental 2.

O trabalho presente procedeu-se com pesquisa bibliográfica ancorado em materiais já públicos como livros, publicações em jornais, revistas, periódicos, artigos entre outros meios que contribuem para obter informações sobre o assunto em discussão. As informações adquiridas foram documentadas por meio de fichamentos e, deste modo elaborou-se os relatórios, separando-os por tópicos a fim de um melhor entendimento e, fornecendo uma gama de aspectos reflexivos no que tange a relevância deste tema. Por fim foram apresentadas algumas considerações sobre o assunto analisado.

O UNIVERSO LÚDICO

As preocupações em relação à educação existem desde longa data, sobretudo, aquelas que tratam do processo de ensino e aprendizagem. As questões de como ensinar estimulando e envolvendo o aluno a aprender estão presentes em diversos períodos da história, se constituindo em uma das mais importantes preocupações dos professores (MARINHO et al., 2012).

Ao direcionar o olhar para períodos passados é possível observar que o jogo já era considerado por vários pesquisadores como uma atividade rica, no sentido de apontar possibilidades educacionais para o desenvolvimento de conhecimento em diferentes campos. Essa valorização pode ser vista em vários períodos nos quais o uso do jogo já era considerado como um recurso importante no processo pedagógico (MARINHO et al., 2012).

Ao trazer à luz esse tema Bemvenuti et al. (2012) mostra que nas antigas civilizações, mesmo com as formas diferentes de organização da sociedade vigente, o lúdico se mantinha presente no dia a dia das famílias, onde nos termos utilizados, são identificadas algumas importantes diferenças para compreender a contradição existente na educação com relação a concepção de ludicidade jogos e brincadeiras, ou mesmo pertinente a concepção de exercício, treinamento e divertimento.

Proveniente do latim ludus, o termo lúdico, está impregnado da noção de diversão, jogo, iludir, zombar, enganar e de passar o tempo. Neste contexto, cabe indagar também quando sentido dado ao uso do lúdico, ao prazer, ao ludus, ao jogo, no âmbito do sistema educacional. O lúdico

é carregado de movimento, imaginação e som e, é nesse universo que a criança brinca, pula, desenha, canta, dança, pinta, cria, recria e representa o faz de conta (BEMVENUTI et al., 2012).

O lúdico é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, portanto, sendo, imprescindível à prática pedagógica, pois, à medida que as atividades lúdicas são vivenciadas e valorizadas em sala de aula, os alunos passam a ter oportunidades de interagir com o conhecimento e com o outro. De acordo com Almeida (2013, p. 31) "o lúdico é importante para o desenvolvimento mental e mediação de experiências pessoais e culturais de acordo com o que é compatível com o nível do aluno, pois a ludicidade é uma forma natural e necessária para o desenvolvimento do indivíduo."

As atividades lúdicas são importantes na educação, pois, é por meio delas que os alunos desenvolvem habilidades para a efetivação da aprendizagem. Embora, o lúdico esteve presenta na educação em todos os povos nas diferentes épocas desde as primeiras civilizações, somente nos últimos anos seu uso vem se destacando e sendo implicado em diferentes estratégias em torno das práticas diárias (BEMVENUTI et al., 2012). Nesta perspectiva Almeida (2013) afirma que:

É perceptível o crescimento do aluno quando desenvolve um conteúdo através de uma abordagem dinâmica e participativa, de modo que, quando ele é orientado apenas a ler e responder questões sem interagir, ele sente enfado, não há troca de experiência, o que faz cair de rendimento, torna-se monótona e cansativa a aula, então o aluno fica ansioso pelo intervalo ou término da aula, o que vai tirá-lo daquela situação (ALMEIDA, 2013, p. 31).

O brincar é um comportamento humano que atravessa séculos e independentemente da classe social ou cultura, faz parte da vida do ser humano onde consequentemente todos se divertem, socializam, aprendem, trocam experiências, comunicam, desafiam uns aos outros e se interagem. Os aspectos lúdicos, portanto, se tornam um recurso importante na mediação do processo de aprendizagem, pois, favorece o uso da concentração, do pensamento, do desenvolvimento cultural, pessoal e social, facilitando a construção do pensamento (MODESTO; RUBIO, 2014). Ainda segundo Modesto e Rubio (2014) o brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento psicológico, físico, cognitivo, estimula o desenvolvimento intelectual e possibilita as aprendizagens Contudo, para que o lúdico contribua para a construção do conhecimento, é importante que o professor direcione toda a atividade e estabeleça os objetivos fazendo com que o brincar tenha um caráter pedagógico e não apenas uma brincadeira sem fins educativos, e com isso promovendo interação social e o desenvolvimento de habilidade intelectuais.

ENSINO, LINGUAGEM E OS JOGOS E BRINCADEIRAS

Com nove anos de duração e atendendo aluno de 6 a 14 anos, o Ensino Fundamental é a etapa mais longa da Educação Básica. Portanto, há crianças e adolescentes que, no decorrer desse período passam

por várias mudanças relacionadas a aspectos afetivos, emocionais, físicos entre outros. Essas mudanças impõem desafios à elaboração de currículos para esse período de escolarização, de maneira a superar as rupturas que acontecem na passagem não apenas entre as etapas da Educação Básica, como também entre as fases do Ensino Fundamental, ou seja, Anos Iniciais e Anos Finais (BRASIL, 2019).

Além dos aspectos relacionados a aprendizagem e ao desenvolvimento, na elaboração das propostas pedagógicas e dos currículos também devem ser consideradas medidas para assegurar um contínuo percurso de aprendizagem aos alunos entre as duas etapas do Ensino Fundamental, de maneira a promover uma integração maior entre elas. Afinal, essa transição se caracteriza por mudanças educacionais na estrutura pedagógica que decorrem principalmente da diferenciação dos componentes curriculares, sendo assim, realizar as adaptações e articulações, necessárias "tanto no 5º quanto no 6º ano, para apoiar os alunos nesse processo de transição, pode evitar ruptura no processo de aprendizagem, garantindo-lhes maiores condições de sucesso" (BRASIL, 2019, p. 59).

Diante disso, nos Anos Finais do Ensino Fundamental, o lúdico surge como um importante recurso para o processo de entendimento, aprendizagem e amadurecimento de visões e sentidos, portanto, não se deve ignorar essa metodologia, entendendo, o professor, que esta prática deve ser, acima de tudo, instrutiva, e não usada para distração do aluno. O lúdico deve ser visto como algo imprescindível à necessidade do ser humano que facilita os processos de comunicação, expressão, socialização e construção do conhecimento (SILVA et al. 2013).

Desse modo, uma aula empírica podem apresentar importância para o desenvolvimento cognitivo do aluno e, para isso, é necessário mostrar a pluralidade de visões que o aluno deve perceber sobre os instrumentos usados no processo de ensino, em meio as dificuldades das disciplinas que, em muitos casos, assustam os alunos, assim como o acolhimento das disciplinas que os alunos gostam. Nesta perspectiva, se torna igualmente importante a autorreflexão do professor, considerando que reavaliar os métodos é um importante ponto para o processo de ensino e aprendizagem e que a ideia de reflexão na ação e sobre a ação está ligada a experiência de mundo (SILVA et al., 2013).

Assim, em todas as maneiras de ensino e aprendizagem, é fundamental que o professor tenha consciência do que está desenvolvendo, e compreenda a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento social dos alunos, seja na teoria ou na prática. É de grande importância também que o professor tenha conhecimento e competência técnica, que apresente seu domínio sobre o conteúdo em questão e que saiba trabalhar este conteúdo de forma adaptada a realidade do aluno. Neste sentido, Silva, Carvalho e Rodrigues (2017) evidenciam que:

O papel do educador é observar e coletar informações sobre as brincadeiras e os jogos para inseri-los no cotidiano de suas práticas pedagógicas. É importante organizar e estruturar o espaço das aulas de forma a estimular na criança a necessidade de brincar, também visando facilitar a escolha das brincadeiras. Nos jogos de

regras, por exemplo, o professor não precisa estimular os valores competitivos, e sim tentar desenvolver atitudes cooperativas entre os alunos (SILVA; CARVALHO; RODRIGUES, (2017, p. 4).

O uso da teoria deve ser para o processo de aprendizagem, é claro, restando, a culminância e manifestação do processo teórico que seriam a ludicidade desenvolvida em conformidade com os conteúdos que estão sendo trabalhados. Deste modo, a teoria passa a ser menos formal, porém sem perder o valor didático e sendo assimilada de forma mais fácil. Portanto, visto que o brincar é natureza da criança não se pode deixar de assegurar um espaço privilegiado sobre esse assunto (BRASIL, 2017).

Os profissionais da educação estão diante de uma oportunidade de rever o projeto e a proposta pedagógica da escola, pois, os professores desse século chegaram para compor a trajetória de nove anos de ensino e aprendizagem no Ensino Fundamental, crianças de seis anos que, por sua vez, vão se encontrar com outras crianças de sete, oito, nove, dez, onze, doze, treze, quatorze anos de idade. Se entender assim, é possível se convencer de que este é o momento de reestruturar o currículo dessa etapa da Educação Básica (BRASIL, 2017).

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, 2017, p. 10).

O lúdico extrapola os conceitos das brincadeiras e dos jogos, se tornando uma necessidade básica do corpo, da mente e da personalidade, pertence as atividades essenciais da dinâmica humana. Logo, é possível perceber que o lúdico é um recurso importante para a formação das pessoas no sentido de proporcionar a autonomia, desenvolver a inteligência e favorecer a espontaneidade (ROCHA, 2009).

Segundo Silva et al. (2013) é preciso que o professor pense como vai ensinar uma determinada matéria para seus alunos, atuando com competência didática e pedagógica e fazendo uso do lúdico para a aplicação de suas aulas de maneira dinâmica e dentro da realidade do aluno, numa lógica que inclui realidade, conteúdo e competência técnica. Essa competência deve estar alinhada com o currículo pedagógico, as Diretrizes e com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

As aulas lúdicas possibilitam que o aluno desenvolva habilidades cognitivas em que seja estimulado a encontrar soluções e interagir com a própria disciplina e com os demais alunos conforme apresentados pelos PCN's. Segundo Rocha (2009) as atividades escolares não consistem em olhar para coisas prontas e definitivas, mas sim construir e permitir que o aluno se aproprie de conhecimentos que servirá para compreensão e transformação de sua realidade.

De acordo com pesquisa publicada por Ribeiro e Paz (2012, p. 31) esta "eficiên-

cia em trabalhar brincando favorece aos educandos e educadores das séries finais a liberdade, o gosto e a praticidade de resolver os exercícios de uma forma prazerosa, interagindo ao seu meio educativo escolar e social do dia a dia". A escola, no processo de aprendizagem, deve manter sua autonomia perante aos alunos e professores, exercitar um trabalho que permite a interação de todas as pessoas, dentro e fora da escola

O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL 2

A educação é uma questão que, devida necessidade de comunicação, de interação com outros sujeitos, de se tornar uma pessoa socialmente civilizada esteve sempre presente na vida humana. Além disso, considerando que a língua é um processo de evolução ininterrupto realizado por meio da interação verbal social dos locutores, é possível notar a necessidade de existir uma interação entre um grupo de pessoas, com intuito de trocar experiências, informações e objetivos para o processo de aprendizagem (KIYA, 2014).

O processo de aprendizagem, portanto, se dá por meio da interação, porque quando não há interação não há também processo interlocutivo. E isso torna claro o fato de que é preciso incentivar o professor a assumir autonomia didática refletindo e buscando novos metodologias para as aulas no Ensino Fundamental 2. O aprendizado decorre do entendimento do homem como um ser que se forma em contato com o meio social. Logo, o homem, na ausência do outro, não se constrói homem, devido a interação e a linguagem serem importantes fatores para o seu desenvolvimento (PAIS et al., 2019).

Então, pode-se dizer que a linguagem é a principal substância para o processo educacional, pois é por meio dela que o homem interage para buscar soluções para sua vida. Diante desse fato, o professor precisa ter consciência da sua formação permanente, de sempre inovar seu fazer educacional e deter senso crítico e atitude investigativa para mediação do ensino e da aprendizagem, pois, "o trabalho utilizando a ludicidade contribui para que haja uma interação entre docente e discente" (KIYA, 2014, p. 5).

Também é preciso ter consciência de que aplicar determinado jogo ou brincadeira de modo aleatório, sem ter os objetivos claro e sua ação em relação ao desenvolvimento e aprendizagem acarreta uma deficiência grande ao ensino. Na visão de Rau (2011, p. 81) o trabalho pedagógico com jogo e brincadeiras leva aos alunos a "possibilidade de expressar-se, de descobrir o mundo, estabelecendo relações com ele a fim de obter segurança."

Esses recursos são fatores que atuam na zona de desenvolvimento proximal, proporcionando conquistas na construção do conhecimento na educação quando utilizados com fins pedagógicos e também quando ocorrem de modo espontâneo. Isso acontece, porque, muitas vezes, enquanto brincam, as crianças a adolescentes imitam o dia a dia por meio da expressão das relações escolares e familiares (KYIA, 2014).

As atividades lúdicas estimulam a socialização e a autonomia, que por sua vez,

são condições necessárias para uma boa socialização com o mundo externo. Além disso, os diferentes tipos de jogos e brincadeiras desenvolvem diferentes sentidos, habilidades e competências, o que torna importante a adequada formação docente de modo a contribuir para que muitas dificuldades possam ser sanadas no espaço escolar, configurando um processo educacional "de qualidade e facilitador de uma aprendizagem significativa" (RAU, 2011, p. 99).

No Ensino Fundamental 2, assim como nas demais etapas da aprendizagem os jogos e as brincadeiras evocam as áreas: afetiva; cognitiva, social e motora. Entretanto, segundo Gimenes (2009), é natural o aluno apresentar dificuldade e limitações como: ansiedade, agitação, pouca reflexão no entorno das normativas e regras, assim como ser pouco ou muito competitivo, pois é necessário tempo, recursos e metodologias diversificadas para que os alunos estabeleçam relações com a aprendizagem de modo sincronizado, como é proposto pelos recursos lúdicos, tendo início, meio e fim, sem levar em consideração todo o processo.

A constante busca por metodologias lúdicas comprova a ideia de funcionalidade, devido sua ação direta nos alunos causando o despertar para suas vivencias e conclusões essenciais para o dia a dia. Além disso, proporciona evolução, aquisição de autodomínio, autoconfiança e atuação satisfatória na promoção da autoestima, facilitando conceitos ou informações que se transformam em aprendizagem (GIMENES, 2009).

O professor, ao estudar os jogos e brincadeiras em seus aspectos práticos e teóricos, terá a possibilidade de usá-los como ferramenta pedagógica direcionada a práxis no processo de ensino e aprendizagem nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Entretanto, para que de fato isso ocorra é necessário que o brincar, em seus papeis educativos e lúdicos, sejam recompensados frequentemente pelo educador. Sendo necessário observar as "necessidades e os interesses de seu grupo de educandos, a reflexão sobre o que faz, por que o faz e a relação com os diferentes instrumentos pedagógicos e as várias linguagens utilizadas" (RAU, 2011, p. 14).

A utilização dos recursos lúdicos com jogos e brincadeiras nas salas de aula do Ensino Fundamental 2 permite a transposição de conhecimentos para o universo do aluno. A introdução das atividades lúdicas na prática de ensino está ancorada em "pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, (SANTOS apud RAU 2011, p. 28), proporcionado aos futuros docentes experiências corporais e vivencias lúdicas, que fazem uso da ação, da linguagem e do pensamento tendo no jogo e na brincadeira sua fonte dinamizadora.

As atividades lúdicas carregam consigo um conceito inovador ao dia a dia do contexto escolar. Deste modo, o período que os alunos passam na escola acaba se tornando menos cansativo e mais interessante, pois, enquanto desenvolvem a linguagem por meio do lúdico, também aprendem a trabalhar em equipe, se tornam mais atentos, investigativos, passam a buscar suposições e fazer reflexões acerca de suas próprias práticas (CURY, 2001).

Além disso, o brincar não consiste

em um simples passatempo, algo desprovido de oportunidades de ensino, de aprendizagem e sem seriedade destinado a horários de intervalos ou para cobrir lacunas e aulas vagas. Adverso a estas concepções, as atividades lúdicas, além de proporcionar momentos divertidos entre professores e alunos, também são capazes do desenvolvimento de diversas competências, habilidades e constituição de importantes conhecimentos para o processo de ensino e de aprendizagem (MATOS, 2013).

Os jogos e brincadeiras direcionados a "a aprendizagem das diferentes áreas do conhecimento destaca-se com expressão entre as questões pedagógicas de professores, por estar ligada as questões do conhecimento e da aprendizagem" (RAU, 2011, p. 116). Portanto, o professor, ao trabalhar com atividades lúdicas no Ensino Fundamental 2, possibilita a interação entre os discentes e nessas interações ocorrem várias outras situações importantes no processo de aquisição do conhecimento, assim como o respeito e a cooperação.

As atividades lúdicas com jogos e brincadeiras levam aos alunos a "possibilidade de expressar-se, de descobrir o mundo, estabelecendo relações com ele a fim de obter segurança" (RAU, 2011, p. 81). Esses recursos são fatores que atuam na zona de desenvolvimento proximal proporcionando conquistas na construção do conhecimento na educação quando utilizados com fins pedagógicos e também quando ocorrem de modo espontâneo, pois, os alunos, muitas vezes, enquanto brincam imitam o dia a dia por meio da expressão das relações escolares e familiares.

A ludicidade no Ensino Fundamental 2 oportuniza uma aprendizagem delicada, ou seja, o professor precisa ser capaz de nutrir e respeitar o interesse do aluno, possibilitando que este envolva em seu processo ou do contrário não irá se beneficiar da riqueza que este recurso representa. E ainda, segundo Aguiar (1998), cabe ao professor proporcionar que o discente amplie suas possibilidades de ações lúdicas por meio de brincadeiras que contribuam para o seu desenvolvimento psicossocial e para a sua educação pedagógica.

De acordo com Bemvenuti et al. (2012), o lúdico deve ser trabalhado de maneira séria e de modo correto, pois, ao atuar com o sentido verdadeiro, real e funcional da educação lúdica garantirá resultados com eficácia no desenvolvimento e na formação do aluno. Portanto, as ações pedagógicas dos Anos Finais do Ensino Fundamental, quando trabalhadas com o lúdico devem sempre visar a busca por práticas educacionais que priorizem o desenvolvimento e o progresso dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os recursos lúdicos com jogos e brincadeiras são importantes e necessários para o pleno desenvolvimento do sujeito, sobretudo, no período escolar, além de contribuir significativamente para seu intelecto, sua personalidade e na construção de sua identidade. Pois, é por meio das atividades, atitudes e comportamentos lúdicos que surgem as práticas criativas e as cumplicidades, além de possibilitar lembranças prazerosas.

Portanto, pode-se dizer que o lúdico

é uma expressão do universo cognitivo e afetivo de cada um, pois, é um recurso capaz de revelar sentimentos e pensamentos quando bem trabalhado em sala de aula. Neste sentido, pode-se dizer que este trabalho de pesquisa atingiu o objetivo proposto, pois apresentou modo simples e direto que os jogos e as brincadeiras, de maneira geral, têm grande importância no Ensino Fundamental 2, principalmente porque ao mesmo tempo que os alunos brincam também aprendem.

Os jogos e as brincadeiras, portanto, garantem a interação e construção de conhecimentos da realidade pelos alunos, fazendo estabelecer um vínculo com o papel pedagógico deste período educacional. Conclui-se que a situação imaginária e mágica dos jogos e das brincadeiras tem uma lógica, mesmo não sendo aquela formal, que ajuda a investigar e a construir os conhecimentos sobre a identidade, sobre os objetos e sobre o mundo com muito prazer.

Com o uso de atividades com jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental 2 é possível obter um resultado melhor em termos de desenvolvimento, respeito e, com isso, também proporcionar ao aluno a possibilidade de manifestação dos aspectos de linguagem, psicomotores, cognitivos e sociais. Portanto, o trabalho com os recursos lúdicos são uma importante ação presente na vida dos alunos e contribui para a construção da autonomia. Sendo assim, a inserção dos jogos e brincadeiras no dia a dia do Ensino Fundamental 2 faz com que os professores assumam um compromisso de proporcionar e oportunizar aos alunos o brincar e a aprendizagem de modo simultâneo, além de ser um processo conscientizador que envolve aspectos históricos e sociais.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, João S. Jogos para o ensino de conceitos. 1 Ed. Campinas: Papirus, 1998, p.33-40.

ALMEIDA, Maria P.P. O lúdico como base para o ensino e aprendizagem. In. Revista eletrônica – Revista Científica da FASETE. v. 7, n. 7, 2013, p. 28-38.

BEMVENUTI, Alice et al. O lúdico na prática pedagógica. 1. ed. Curitiba: InterSaberes, 2012.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular-BNCC: Educação é a Base. 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_11051 8_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2020.

BRASIL. Ensino Fundamental de nove anos: orientação para a inclusão da criança de seis anos de idade. 2. ed. Brasília: MEC/SEB, 2017.

CURY, Carlos RJ. Os desafios da formação docente. In. Educar em Revista. v. 1, n. 18, 2001, p. 221, 230.

GIMENES, Beatriz P. O resgate do brincar na formação de educador. In. Boletim Academia Paulista de Psicologia. v. 29, n. 1, 2009, p. 81-99.

KYIA, Marcia C.S. O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. 2014. Disponível em: <http://www.diaadia educacao.pr.gov.br/>. Acesso em: 20 jul. 2020.