envolvidos são muito mais longos do que o típico, por exemplo, do mercado de trabalho ou de produtos reformas. Como resultado, o ciclo político pode ter um impacto direto sobre o momento, o escopo e o conteúdo da reforma educacional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Marcelo. Bolsa Escola: educação para enfrentar a pobreza. Brasília: Unesco,2002.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição Federal. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/Constituicao.htm>. Acesso em: 31.ago.2021.

BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 31.ago.2021.

BUCCI, Maria Paula Dallari. O conceito de política pública em direito. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

CHALITA, Gabriel. Educação: Direitos e Deveres. São Paulo: Gente, 1998.

GOMES, Maria Tereza Uille. Direito humano à educação e políticas públicas.

Curitiba: Juruá, 2009.

HADDAD, Sérgio. O Banco Mundial e as Políticas Educacionais. São Paulo:

Cortez, 2003.

HELENE, Jacques. Um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez. 2011

RUIZ, Antônio Ibánez. Sugestões para melhorar a educação básica: estudo comparativo entre a Espanha e o Brasil / Antônio Ibánez Ruiz. -- São Paulo: Moderna, 2016.

SARLET, Ingo Wolfgang. A eficácia dos direitos fundamentais. Porto Alegre:

Livraria do Advogado, 2001.

TOMMASI, Lívia de (Org.). O Banco Mundial e as políticas educacionais. São

Paulo: Cortez, 2003.

TORRES, Carlos Alberto. Educação e democracia. São Paulo: Instituto Paulo

Freire, 2002.

VIRIATO, Edaguimar S; CÊA, Geórgia S. Implicações da perspectiva gerencial aplicada à organização e à gestão escolar. Org.: FIGUEIREDO, Irene M. e outros.

Curitiba: Fundação Araucárias, 2008.

PRÁTICAS EDUCATIVAS CRIATIVAS, LUDICIDADE E JOGOS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

BRUNA CRISTINA SOUZA NASCIMENTO

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo elucidar a importância do lúdico dentro do contexto da educação. Tem como finalidade exercitar a habilidade mental e a imaginação, toda a atividade lúdica retem mais atenção, diverte e ensina com maior facilidade, pois pode transmitir diversas

informações e variadas formas. Assim, estimulando os sentidos e ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo. Dentro dos jogos as informações podem ser maiores, os apelos sensoriais podem ser ampliados e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos por mais tempo, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Portanto, toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem.

Palavras Chave: lúdico, jogo, educação.

INTRODUÇÃO

O brincar está presente em diferentes tempos e lugares e de acordo com o contexto histórico e social que a criança está inserida. A brincadeira é recriada com seu poder de imaginação e criação.

As brincadeiras de outros tempos estão presentes nas vidas das crianças, com diferentes formas de brincar, porque hoje, nós temos diferentes espaços geográficos e culturais. Mas que relação podemos fazer do brincar com o desenvolvimento, a aprendizagem, a cultura e como incorporar a brincadeira em nossa prática?

A missão do educador não é dar respostas prontas, é provocar inteligência, provocar espanto, provocar a curiosidade. O educador deve se perguntar: - "isso que irei ensinar, servirá em que momento para os meus educandos?". O brincar é natural na vida das crianças. É algo que faz parte do seu cotidiano e se define como espontâneo, prazeroso e sem comprometimento.

Vigotsky (1984, apud WAJSKOP, 2007), afirma que, é na brincadeira que a criança consegue vencer seus limites e passa a vivenciar experiências que vão além de sua idade e realidade, fazendo com que ela desenvolva sua consciência. Dessa forma, é na brincadeira que se pode propor à criança desafios e questões que a façam refletir, propor soluções e resolver problemas. Brincando, elas podem desenvolver sua imaginação, além de criar e respeitar regras de organização e convivência, que serão, no futuro, utilizadas para a compreensão da realidade. A brincadeira permite também o desenvolvimento do autoconhecimento, elevando a autoestima, propiciando o desenvolvimento físico-motor, bem como o do raciocínio e o da inteligência.

A ação de brincar (o lúdico) é um fator importante para o desenvolvimento humano, sendo que ele a partir da situação imaginária introduz gradativamente entre outras coisas a criança a um mundo social.

Segundo Dinello, 2004, por meio de atividades lúdicas: As crianças manifestam, com evidência, uma aprendizagem de habilidades, transformam sua agressividade em outras relações criativas, crescem em imaginação e se socializam, melhorando o vocabulário e se tornando independentes.

DESENVOLVIMENTO

1. O brincar e o desenvolvimento infantil.

As crianças, de maneira geral, agem, falam e/ou brincam de acordo com suas possibilidades ativas, emocionais e de

socialização, e é pela sua ação (ativa ou passiva) que elas exprimem suas possibilidades, descobrindo-se a si mesmas e revelando-se aos outros. Segundo GUSSO, S. F. K e SCHUARTZ, M. A:

O ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, pois o brincar é uma das atividades mais importantes na vida dos indivíduos. Por meio dessa ação, ele tanto desenvolve suas potencialidades, como também trabalha com suas limitações, com as habilidades sociais, afetivas, cognitivas e físicas. O brincar é ainda uma forma de expressão e comunicação consigo, com o outro e com o meio. A brincadeira é considerada uma atividade universal que assume características peculiares no contexto social, histórico e cultural.

O brincar tem um papel muito importante para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor da criança. É através das brincadeiras que as crianças expressam seus desejos, frustrações, medos, vontades e sentimentos que são construídos ao longo da vida.

Ou seja, o brinquedo se torna um objeto facilitador da espressão das crianças, e pode ser utilizado de diversas formas como na forma expontânea, de forma terapêutica e de forma pedagógica.

2. Papel da escola e do educador.

A escola, é o lugar onde se realiza a educação, restringindo-se a um processo de transmissão de conhecimento em uma sala de aula. É o “ponto central” de todo conhecimento adquirido na interação entre o educador e educando. Com o objetivo de inseri-los na sociedade, fundamentando as experiências previas e objetivas para uma vida pessoal e profissional.

Já o educador tem como papel, despertar nos educandos a curiosidade, a vontade de aprender, questionando e interagindo com o meio educativo, portando o poder decisório quanto a metodologia, forma de interação na aula, etc.

Rubem Alves elicia a ideia de que através de um ensino e aprendizagem tradicional, a escola tem o papel de preparar o aluno com o conhecimento necessário para que o mesmo passe no vestibular e ingresse em uma universidade que por sua vez, o finalizará com uma profissão. O educador segue um planejamento imposto pelo sistema, exercendo somente a função de lecionar o que é fixo e proposto na grade de ensino escolar, não levando em consideração todas as dúvidas e os mais diversos interesses sobre o conhecimento de mundo já existente no educando.

3. O brincar na escola como facilitador do aprendizado.

Atualmente, a sociedade tem sofrido muitas transformações na visão do brincar e do espaço que a criança possui para realizar tal atividade. O principal pilar do desenvolvimento e aprendizado da criança está diretamente ligado a família, porém como temos observado, este pilar tem sofrido diversas alterações e os pais e filhos já não possuem muito tempo juntos e poder brincarem.

Sendo assim, a escola passou a ser uma das principais fontes transmissora de cultura, oferecendo um espaço acolhedor e lúdico para as crianças tendo os profissionais de educação a responsabilidade de

ensinar e resgatar as brincadeiras populares, mas não só isso, como também o jogo deve fazer parte do cotidiano das crianças, e seria usado como uma nova forma de transmitir conhecimento, pois a atividade lúdica é benéfica ao aprendizado.

Por tanto, segundo SOUZA, M. M. F. (2012) "A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento."

As situações lúdicas, levam a criança a realizar atividades físicas e emocionais formando esquemas mentais satisfatórios, acionando e ativando as funções psiconeurológicas, estimulando o pensamento. Ou seja, o brincar estimula o raciocínio propiciando diversos benefícios para o aprendizado infantil.

SOUZA, M. M. F. (2012) ressalta que:

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, buscamos aprofundar nossos conhecimentos sobre a relação entre o brincar, o lúdico e a educação escolar. É perceptível que o brincar tem um papel fundamental para o desenvolvimento infantil não somente físico ou motor, mas também no raciocínio, pensamento, identificação de emoções e principalmente no aprendizado escolar.

Foi possível analisar que atualmente a escola tem se tornado extremamente importante no processo do brincar, já que a estrutura familiar tem estado em constante mudança interferindo nesse passo tão importante na vida da criança. Por isso, o educador ao inserir a criança nesse aspecto lúdico garante que ela experimente sensações diversas e consiga utilizar isso para seu próprio bem-estar.

É perceptível a certeza de que o brincar, independentemente do local, dos brinquedos disponíveis e de quem o pratica, sempre será positivo e sempre gerará aprendizado, tanto como atividade dirigida quanto livre. A imaginação, a criatividade, a fantasia, o desenvolvimento motor, a interação social, a produção de cultura, o aprendizado de regras etc., são algumas das possibilidades que a brincadeira oferece, comprovando a real importância do brincar.

THE IMPORTANCE OF PLAYING IN EDUCATION

This work aims to elucidate the importance of play within the context of education. Its purpose is to exercise mental ability and imagination, all recreational activities retain more attention, entertain