

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: ASPECTOS NO COTIDIANO DA PRÁTICA DOCENTE PLAY IN BASIC EDUCATION: ASPECTS IN EVERYDAY TEACHING PRACTICE

ISSN: 2595-8704. DOI: 10.29327/2323543.24.1-49

José Silva de Menezes ¹

RESUMO

INTRODUÇÃO: A facilidade que os jogos trazem para o conteúdo escolar vem originalmente do professor utilizar o método no momento adequado para atingir seus objetivos. Vivenciar o jogo nas aulas do ensino fundamental não é uma tarefa fácil, pois trabalhar com jogos e brincadeiras na área da educação é essencial. As crianças são atraídas para brincar para que possam realmente aprender com isso. **OBJETIVO:** Entender a eficácia do brincar no desenvolvimento do aprendizado da criança na educação básica, nas áreas tecnológica, de imaginação, da movimentação e da linguagem. **METODOLOGIA:** utilizou-se da pesquisa bibliográfica com enfoque qualitativo, buscou-se artigos sobre a temática nas bases de dados. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A aplicação de metodologias lúdicas nas quatro áreas é de vital importância para o desenvolvimento do aprendizado das crianças no ensino básico. Através deste trabalho percebeu-se que a atividade lúdica constitui uma estratégia importante para o desenvolvimento da criança. Brincar e jogar são coisas simples na vida de um indivíduo, mas que, por sua vez, estas atividades desempenham um papel fundamental na aprendizagem e negar o seu valor na escola é talvez negar a própria história do ser criança e suas aprendizagens.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Educação Básica. Aprendizagem.

ABSTRACT

INTRODUCTION: The ease that games bring to school content originally comes from the teacher using the method at the appropriate time to achieve their objectives. Experiencing the game in elementary school classes is not an easy task, as working with games and games in the area of education is essential. Children are drawn to play so they can actually learn from it. **OBJECTIVE:** To understand the effectiveness of play in developing children's learning in the areas of technology, imagination, movement and language. **METHODOLOGY:** bibliographical research with a qualitative focus was used, articles on the topic were searched for in databases. **FINAL CONSIDERATIONS:** The application of playful methodologies in the four areas is of vital importance for the development of children's learning in basic education. Through this work it was realized that playful activity constitutes an important strategy for the development of the child. Playing and gaming are simple things in an individual's life, but, in turn, these activities play a fundamental role in learning and denying their value at school is perhaps denying the very history of being a child and their learning.

KEYWORDS: Playful. Basic Education. Learning.

¹ Mestre em Ciência da Educação pela ACU - Absolute Christian University. **E-MAIL:** jaelson_menezes@hotmail.com.
CURRÍCULO LATTES: lattes.cnpq.br/5372143299836239

INTRODUÇÃO

Constantemente aparecem sugestões de aprendizagem de que o aluno está envolvido no ambiente escolar, portanto ambas as manifestações podem ser positivas ou negativas para os alunos, mas a tarefa do professor é mediar as atividades na aula para promover a qualidade.

Soares e Mesquita (2021) elucidam que os jogos educativos podem ser potencialmente viáveis nos processos educativos como instrumento estratégico e de aplicação prazerosa, garantindo um processo de aprendizagem mais dinâmico e eficiente: "[...] parecidos que os jogos podem surtir maior efeito de aprendizagem se tiverem relação direta com sua cultura lúdica".

Para (Adreeta, Going e Sakamoto, 2020) o desenvolvimento da educação escolar com qualidade requer metodologias de ensino que possam caracterizar o interesse dos alunos pelos conteúdos escolares normativos e pelas atividades de hobby, definindo-as como um excelente processo de integração, criando uma aprendizagem de forma prazerosa.

A inserção da ludicidade na educação se constitui como “uma proposta inovadora, mas, ao mesmo tempo uma tarefa complexa”. Essa prática inovadora dentro da sala de aula, capaz de apreender a atenção e se constituir um agente potencializador do processo de ensino aprendizagem da criança, é um desafio que muitos educadores enfrentam no cotidiano escolar, pois, geralmente é um processo trabalhoso, em que “muitos reproduzem modelos de educação ocidental moderna em que predominam o conservadorismo e a racionalização dos meios técnicos” (CARDOSO; D’ÁVILA, 2021).

O ensino fundamental é dividido em dois períodos, ensino fundamental I, onde as crianças começam a dominar o conteúdo, o foco principal deste período é o aprendizado básico de leitura, escrita e operações matemáticas mais simples. O Fundamental II

se destaca pelo foco de aprendizagem no aprimoramento da leitura (fonemas e vocabulário), da escrita (gramática e convenções) e das operações matemáticas. Complicado.

Segundo Piaget (1976, apud), o desenvolvimento cognitivo, através da assimilação e acomodação que é a base da aprendizagem, constatou que quando a pessoa consegue assimilar algo a mente não se modifica e somente quando a assimilação sofre acomodação poderá ocorrer o aprendizado. Ainda segundo Piaget, quando uma criança brinca ela assimila o real, e desta forma adapta-se ao mundo social dos adultos, assim, desenvolvendo uma linguagem própria que vai ao encontro de seu interesse, desta forma quando a criança for brincar ela experimentara diversas situações aprendendo a conviver com o outro.

Para as séries iniciais do ensino fundamental, sabendo-se que cada criança possui sua forma de aprender e fixar os conteúdos ministrados, os jogos funcionam como uma ferramenta onde o discente se diverte ao mesmo tempo em que aprende contribuído de forma eficiente para com conhecimento esperado. Considerando-se a complexidade das disciplinas e as dificuldades encontradas para a sua execução, conseguir com que o aluno participe de forma ativa dessas atividades pode ser mais eficiente nos processos de ensino e aprendizado que as formas teóricas.

Brincar é uma forma natural de desenvolver a linguagem e a comunicação. As crianças praticam a expressão verbal e a comunicação não verbal através de brincadeiras de faz-de-conta, conversas imaginárias e histórias fictícias. Jogar charadas e quebra-cabeças também desenvolve o vocabulário, a compreensão auditiva e o raciocínio linguístico. Brincar estimula a imaginação e o pensamento criativo, ao criar mundos imaginários, histórias e cenários fictícios, as crianças exploram possibilidades ilimitadas.

A imaginação cultivada através da brincadeira se traduz em habilidades de resolução de problemas e inovação mais tarde na vida. Os jogos muitas vezes

contêm desafios e obstáculos a serem superados, nessas situações, as crianças desenvolvem flexibilidade, aprendem a enfrentar a frustração, a ser persistentes e a encontrar soluções criativas para os problemas que surgem durante as brincadeiras.

A educação básica é respaldada pela Lei Federal 9.394/96, comumente conhecida como Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB, que assegura “a educação comum e necessária ao exercício da cidadania e lhes fornece ferramentas para o trabalho e a formação continuada”. Garantia de educação por 08 (oito) anos. Porém, em 6 de fevereiro de 2006, a lei nº. 11.274, com muitas escolas ingressando em 2010, sendo obrigatório o ingresso de crianças de seis anos em todas as redes de ensino do país. Portanto, a educação básica atualmente tem duração de nove (09) anos para desenvolver a aprendizagem dos alunos, principalmente na leitura e na escrita.

O desenvolvimento da educação escolar com qualidade requer metodologias de ensino que possam caracterizar o interesse dos alunos pelos conteúdos escolares normativos e pelas atividades de hobby, definindo-as como um excelente processo de integração, criando uma aprendizagem de forma prazerosa.

(ANASTÁCIO 2021) comenta que as atividades lúdicas nas classes de ensino fundamental atualizam os conhecimentos existentes dos alunos, e além de facilitarem a aquisição de determinados conhecimentos pelos alunos, os jogos são essenciais para construir amizade, amor, parceria, trabalho em equipe, solidariedade, tolerância e respeito, pois a experiência de brincar na escola é uma espécie de exposição ao mundo.

A facilidade que os jogos trazem para o conteúdo escolar vem originalmente do professor utilizar o método no momento adequado para atingir seus objetivos. Vivenciar o jogo nas aulas do ensino fundamental não é uma tarefa fácil, pois trabalhar com jogos e brincadeiras na área da educação é essencial. As crianças são atraídas para brincar para que possam realmente aprender com isso.

Através da brincadeira, as crianças desenvolvem a aprendizagem através da curiosidade, motivação e interesse em agir de acordo com as suas capacidades, o que facilita a aprendizagem para recriar em situações específicas, facilita a aprendizagem e a comunicação entre colegas.

O professor pode utilizar o jogo como ferramenta metódica em sala de aula, aliando a espontaneidade das crianças com o uso de jogos na aprendizagem, com o desenvolvimento físico, social e cultural, com músicas que desenvolvam emoções e sentimentos, brinquedos para aprender, ensinar matemática etc. recursos como salas de bate-papo, criar poemas como um hábito que garante melhor atividade e desenvolvimento cognitivo e psicológico no ambiente escolar.

É interessante ver as atividades lúdicas por meio dos jogos como um recurso que facilita o ensino-aprendizagem nas instituições de ensino e também como uma ferramenta prazerosa, interessante e desafiadora. Os jogos são ferramentas lúdicas que, somadas aos conteúdos formais trabalhados em sala de aula, podem promover e estimular a aquisição de conhecimentos por crianças e professores.

Pode não parecer, mas as atividades lúdicas são fundamentais no desenvolvimento integral das crianças. Elas também representam uma oportunidade para os estudantes se comunicarem e se expressarem de forma livre e espontânea. Assim, é possível fortalecer habilidades sociais e de concentração e gerar maior interatividade e autonomia no convívio em sala de aula com os colegas.

Assim, o brincar é uma expressão e um pré-requisito para o desenvolvimento humano, porque brincamos, absorvemos e podemos mudar a realidade de tal modo que o papel do professor é importante, pois é ele quem cria espaços, fornece materiais, participa de jogos, ou seja, medeia sua construção conhecimento, esse é o papel do professor e também do ambiente

escolar é importante que as atividades recreativas sejam uma experiência na vida cotidiana.

Como a ludicidade exerce uma influência significativa na inteligência emocional, na criatividade e no raciocínio intelectual, a metodologia também impacta a construção inicial do pensamento crítico nos pequenos. Para isso, é essencial que o educador guie adequadamente os alunos no processo de aprendizagem e saiba explorar ao máximo o potencial das brincadeiras.

Dessa forma, o desenvolvimento das habilidades acontecerá de maneira mais natural e participativa, fazendo com que a prática pedagógica alcance seus objetivos.

O desenvolvimento e utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) tem transformado o modo como as pessoas e instituições se comunicam e desenvolvem seus produtos e/ou serviços. As TDIC e as mídias digitais têm produzido grande impacto em praticamente todos os segmentos da sociedade, sobretudo no desenvolvimento do conhecimento científico e nos avanços da ciência. (ALMEIDA e VALENTE, 2012), e para Kenski (2003), novas formas de aprendizagem surgiram por meio da interação, comunicação e do acesso a informações propiciadas pelas TDIC.

(JUNIOR, 2020), diz que sobre a área dos jogos digitais é correto afirmar que são ferramentas utilizadas pelo professor para complementa o conteúdo desenvolvido em sala de aula, também é utilizado como forma de variar as atividades e desenvolver outras habilidades que visam desenvolver a percepção visual, tátil, auditiva, concentração, velocidade de raciocínio, atrair atenção, expressar sentimentos, desejos, memória de trabalho, motricidade fina, coordenação, ação ao ajudar humildemente e receber ajuda para realizar tarefas, aprende-se o valor da competitividade e aprende-se a seguir padrões e regras.

Para jogos que utilizam a imaginação cabe ao professor permitir que as crianças analisem os objetos, permitindo que elas criem situações através das

brincadeiras e dos jogos, como por exemplo, os jogos de encaixe, as fantasias, os fantoches, as caixas, entre outros jogos e brincadeiras que despertam a imaginação e a criatividade da criança, possibilitando que elas criem diferentes formas de brincar com os objetos que estão a sua disposição.

É através do movimento que a criança vai explorar o mundo que a cerca e é pela exploração que a criança vai construindo conhecimentos sobre os objetos que estão a sua volta, sobre os locais que frequenta e sobre as pessoas que têm contato, iniciando uma compreensão de quais relações pode estabelecer com eles e aprende sobre seus limites e os limites dos outros, dessa forma a motricidade possibilita que a criança conheça mais sobre si mesma e sobre o outro, aprendendo a se relacionar.

Na área da linguagem podem-se utilizar recursos lúdicos, para montar um quebra-cabeça com dificuldades ortográficas, vencer uma brincadeira de força, separar corretamente algumas palavras, realizar de forma correta um jogo da memória com palavras específicas, montar palavras e frases previamente solicitadas pelo professor de forma adequada, organizar um texto de acordo com os acontecimentos e, muitas vezes, ainda o educando é capaz de auxiliar o seu colega, e quando isso acontece, sente-se realizado ao executar as tarefas, percebe que ele também pode resolver certos exercícios que antes julgava difíceis e até mesmo impossíveis, tornando-se, assim, um aluno mais seguro, motivado, com maior confiança e autoestima, sem medo de errar.

OBJETIVO

Entender a eficácia do brinca no desenvolvimento do aprendizado da criança nas áreas tecnológica, de imaginação, da movimentação e da linguagem.

METODOLOGIA

A metodologia empregada foi a exploratória, que tem como função preencher lacunas relacionadas a um determinado tema, através da pesquisa literária, relatos de experiências e análise de casos.

A varredura bibliográfica foi realizada através de consultas em artigos, periódicos, dissertação indexadas nas bases de dados científicas. CAPES, SCEILO, JUS BRASIL.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho científico sobre o lúdico na educação básica resultou em discussões que destacaram a importância do uso de atividades lúdicas como estratégia pedagógica para promover a aprendizagem significativa, o desenvolvimento socioemocional dos alunos e a motivação para o processo de ensino-aprendizagem.

A pesquisa exploratória permitiu identificar diferentes abordagens e práticas lúdicas que podem ser aplicadas na educação básica, como jogos, brincadeiras, dramatizações e outras atividades que estimulam a criatividade, a imaginação e a interação entre os estudantes. Além disso, as discussões ressaltaram a importância de os professores receberem formação adequada para utilizar o lúdico de forma efetiva em sala de aula, garantindo que as atividades sejam planejadas de acordo com os objetivos educacionais e as necessidades dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo sempre esteve na vida das pessoas, mesmo já existindo há anos sofreu mudanças significativas como a redução do espaço físico e do tempo jogos e jogos causados por vários fatores, incluindo uso de televisão, brinquedos eletrônicos cada vez mais sofisticados e rotinas infantis com atividade excessiva como esportes, ensino, cursos de idiomas, etc.

Como a brincadeira faz parte do universo infantil, deve fazer parte a vida da criança e a escola como espaço de socialização, integração e desenvolvimento infantil você deve incluir entretenimento em sua rotina diária. É importante chamar a atenção para os benefícios que o brincar traz para a aprendizagem no que diz respeito ao desenvolvimento físico e motor das crianças, o que inclui a socialização, por exemplo trocas, reações e sentimentos relacionados às crianças e aos objetos usados. Portanto brincar é muito importante no dia a dia escolar, pois torna o ambiente mais agradável e menos estressante.

Como visto, a utilização de jogos possibilita que ocorra maior interesse e motivação dos alunos, facilitando que a aula tenha maior qualidade e rendimento. Além disso, é uma forma de diversificar e dinamizar o modo de ensino, saindo do padrão rotineiro, e possibilita que o professor também se desenvolva ao elaborar novas ferramentas de ensino.

REFERÊNCIAS

ANASTACIO. Bruna Santana, PROGRAMA LÚDICO DE INTERVENÇÃO PARA AS FUNÇÕES EXECUTIVAS: DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR. 2021.

ANDREETA, Tiago Efrem; GOING, Luana Carramillo e SAKAMOTO, Cleusa Zazue. **O brincar e a escola: um estudo sobre o lúdico no primeiro ano do ensino fundamental.** Acad. Paul. Psicol. 2020.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Dinâmica lúdica: jogos pedagógicos para escolas de 1º e 2º graus** 4.ed. São Paulo: Loyola, 1984.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais.** Brasília: MEC/SEC, 1997.

FILGUEIRAS, Isabel Porto. **“A criança e o movimento: Questões para pensar a prática pedagógica na Educação Infantil e no Ensino Fundamental”.** São Paulo. 2022.

JUNIOR, José de Sá Borges. **Jogos Digitais Educacionais: Uma Revisão Sistemática da Literatura.** 2020. Disponível em: <https://blog.colegioarnaldo.com.br/entenda-a-importancia-do-ludico-no-processo-ensino-aprendizagem/>