

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

THE IMPORTANCE OF PLAYFUL ACTIVITIES AS AN EDUCATIONAL TOOL IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

Deimy Kellen Alves de Morais¹

Pollyany Pereira Martins²

Jani Marra da Fonseca Costa³

RESUMO

Este artigo teve como objetivo uma reflexão sobre a importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O lúdico é um instrumento imprescindível para o processo de aprendizagem, serve para gerar interesse no aluno, para que possa raciocinar e ser desafiado. O trabalho foi realizado mediante revisão bibliográfica, com embasamento em teóricos que apresentam o lúdico enquanto ferramenta a ser utilizada como recurso de práticas pedagógicas para o ensinar. Evidencia-se que as atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental são fundamentais para o processo de ensino aprendizagem, e existe uma gama enorme de tipos e modelos de aplicação. Nesse contexto, o professor deve compreender a realidade de seus alunos e propor um planejamento com essas atividades, de forma que sua aplicabilidade seja de fato um instrumento pedagógico a melhorar a aprendizagem, desenvolver e motivar os alunos.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino Fundamental. Aprendizagem.

ABSTRACT

This study aims to reflect the importance of playful activities as an educational tool in the early years of elementary school. Playful activities are indispensable instruments to the learning process, they are suited to create interest in the students, so they are able to be reasonable and challenged. This is a bibliographical review based on theories that show playful activities as tools to be used as a resource of the educational experience in the teaching process. It is demonstrated that the playful activities in the early years of elementary school are substantial to the learning and teaching process, and also there are a big range of application models. In this context teachers must understand their students' reality and offer a plan with these activities in a way that their applicability is indeed an educational instrument, meant to improve the learning process, build up and motivate the students.

Keywords: Playful activities. Elementary School. Learning.

¹ Licenciada em Matemática pela UEG. Graduanda do curso de Pedagogia pelo Instituto Federal Goiano (IF-Goiano), Iporá-GO deimy.kellen@estudante.ifgoiano.edu.br

² Professora orientadora do trabalho pelo Instituto Federal Goiano (IF-Goiano), Iporá-GO. Mestre em Geografia pela Universidade Federal de Goiás (UFG), Doutoranda em Geografia pela Universidade de Brasília. martinsgeo@yahoo.com.br

³ Professora Pedagoga, especialista em Educação Infantil; atua como assistente administrativo no (IF Goiano), Iporá-GO. janimarra@yahoo.com.br

Introdução

Fala-se muito em inovação e necessidade de se utilizar meios de fazer com que os alunos se sintam motivados a aprender e vejam significado em estar na escola. Desse modo, há bastante tempo o lúdico tem sido uma proposta alternativa para o ensino no contexto escolar. Na literatura, as discussões tratam de sua importância para o desenvolvimento dos alunos, em especial nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Desse modo, o artigo volta-se a pôr em discussão de que maneira o lúdico facilita o processo de ensino. Acredita-se que, como já abordado, o lúdico possibilita o desenvolvimento do pensamento, a valorização da criatividade, a inovação, a socialização, a comunicação e o senso crítico. O lúdico contribui para a aprendizagem dos alunos, desenvolvendo habilidades cognitivas, visuais, auditivas, táteis e motoras. Conforme Rios e Silva (2018), “é importante salientar que as atividades lúdicas não são restritas apenas a jogos e brincadeiras, mais uma variedade de ideias que buscam o prazer e aprendizagem dos sujeitos”.

Desse modo, o texto traz resultados de estudo e pesquisa, que tiveram como ponto de partida a busca pelo entendimento de maneiras e condições como o lúdico é selecionado dentro do planejamento docente para anos iniciais do Ensino Fundamental, de modo que sua aplicabilidade seja, de fato, importante de forma a melhorar a aprendizagem e motivar os alunos. A nossa inquietação é desvelar como o uso do lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental pode facilitar o processo de ensino aprendizagem dos alunos.

O trabalho desenvolvido é de natureza básica, com pesquisa exploratória, objetivando o lúdico como uma ferramenta pedagógica, de forma a entender como ele facilita o processo de ensino e de que forma é planejado o seu uso pelos educadores dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Como procedimento metodológico, o trabalho tem foco em revisão bibliográfica, pautado em pesquisas em periódicos, livros, artigos, revistas, com caráter qualitativo, com embasamento teórico em alguns autores como Vygotsky, Friedmann, Kishimoto, Silva, entre outros. A coleta de dados será bibliográfica.

Sendo assim, a realização desta pesquisa foi a formulação do problema, a elaboração do plano de trabalho, a identificação das fontes tanto em meio físico bem como na internet, a localização das fontes e a obtenção do material, a leitura do material, a análise e reflexão crítica sobre o assunto, fichamento, construção lógica do trabalho e, por fim, a redação do texto.

O lúdico vem sendo considerado como uma parte fundamental no processo de aprendizagem, os jogos e brincadeiras são instrumentos de ensino já há muitos anos. A pedagogia define que os jogos e brincadeiras são ferramentas de grande relevância para o

desenvolvimento de aprendizagem no contexto escolar, contribuindo de maneira leve e interativa, levando a criança a agir de maneira lógica, desafiadora, propondo um contexto estimulador para as atividades mentais dela, ampliando a sua capacidade de cooperação.

No entanto, envolve o prazer, a liberdade, a capacidade de criação que é tão importante no desenvolvimento da criança e perpetua durante todo o desenvolvimento humano até a vida adulta. Na perspectiva de educação, a gente aprende a partir da interação e da ação e, a partir das experiências que se vai fazendo com o meio físico e social, vai construindo então o conhecimento, o que é determinante, então, para o desenvolvimento de estruturas cognitivas que possibilitam a aprendizagem.

Temos uma vasta diversidade de elementos e aspectos de metodologias para aplicar a ludicidade no processo de ensino de aprendizagem, como a música, a dança, o teatro, o cinema, o jogo, a brincadeira, a contação de histórias, então, na verdade, é tudo aquilo que possibilita que a criança aja sobre um objeto de conhecimento de uma forma menos tradicional, contribuindo, assim, para o processo de aprendizagem e a construção do conhecimento.

Sendo assim, o texto foi organizado em três seções. Na primeira seção, será abordada a importância do lúdico como ferramenta pedagógica. Na segunda seção, trataremos o uso da ludicidade no ensino em séries iniciais do Ensino Fundamental, percebendo que a ludicidade tem uma ampla variedade de tipos e modelos de aplicação. Na terceira seção, quais as principais aplicações do lúdico pelos professores dentre os componentes curriculares nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Concepções sobre a importância do lúdico como ferramenta pedagógica

O ensino no Brasil é amparado pela Lei de Diretrizes e Base da Educação (Lei Federal nº 9394/96), que afirma que a educação é dever da família e do Estado, que tem por finalidade o desenvolvimento do aluno, nos aspectos físicos, cognitivos e socioemocionais. E, segundo a proposta da LDB para a Educação Infantil, a criança constrói seu conhecimento através de jogos e brincadeiras, de forma prazerosa e interagindo com o mundo.

Dewey (1979) acredita que a educação deve estar focada no aluno, sem desmerecer a importância dos conteúdos, além disso a melhor forma de aprender é pela experiência, ou seja aprender fazendo. Ele é totalmente contrário à aprendizagem rotineira, baseada em memorização, cópia e repetição. O papel da escola não é transmitir os mesmos saberes de geração após geração, como se o conhecimento estivesse pronto e acabado.

O conhecimento deve ser apresentado de maneira que estimule o interesse pessoal do aluno pela aprendizagem, focando no desenvolvimento de habilidades. Segundo Dewey (1979, p. 214), “quando se tem oportunidade de pôr em jogo, com atos materiais, os impulsos naturais da criança, a ida à escola é para ela uma alegria, manter a disciplina deixa de ser um fardo e o aprendizado é mais fácil”.

O conteúdo a ser estudado deve ser trabalhado de forma lúdica e estimulante, não de forma rígida e dogmática. Quando se passa para os alunos a sensação de que os conhecimentos já estão prontos e acabados, eles perdem o interesse. A educação deve estimular a inteligência criativa e preparar os alunos para viver em meio a uma sociedade complexa e diversificada.

E a utilização de jogos e brincadeiras promove o entusiasmo dos alunos porque proporciona atividades que são desenvolvidas com divertimento e prazer. O ato de brincar permite à criança conhecer seu corpo, o espaço físico e social, possibilita o movimento corporal, a relação social e a interação, contribuindo para a construção do seu conhecimento. Nesse entendimento, Friedmann (2006, p.38) afirma que “o brincar incentiva a criatividade e constitui um dos meios essenciais do desenvolvimento e diversas aprendizagens nas crianças”.

Os jogos e as brincadeiras são usados como instrumentos educativos, antigamente o ato de brincar era visto como um passatempo ou diversão. Atualmente, existem muitas pesquisas que comprovam que o ensino acompanhado do lúdico torna a aprendizagem mais efetiva e prazerosa. Mas, para alcançar essa aprendizagem efetiva, o professor precisa entender o papel do lúdico na educação, a fase cognitiva de seus alunos e mediar de forma cuidadosa as atividades lúdicas para não interferir no desenvolvimento das crianças. Segundo Vygotsky (1979, p. 45), “a criança aprende muito ao brincar. Assim, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia, é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”.

O lúdico estruturado, planejado, organizado e com a mediação consciente de um professor pode trazer resultados significativos em todas as idades. Quando se desperta o interesse e o prazer em adquirir conhecimento, as crianças se tornam adultos críticos. Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), referentes ao Ensino Fundamental:

Processo de ensino e aprendizagem, sejam exploradas: a aprendizagem de metodologias capazes de priorizar a construção de estratégias de verificação e comprovação de hipóteses na construção do conhecimento, a construção de argumentação capaz de controlar os resultados desse processo, o desenvolvimento do espírito crítico capaz de favorecer a criatividade, a compreensão dos limites e alcances lógicos das explicações propostas (BRASIL, 1997, p. 28).

A Base Nacional Comum Curricular é uma referência curricular nacional para os currículos, e as escolas devem se organizar e ajustar se a eles. Na prática, ela orienta a organização do currículo escolar nas três etapas: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Conforme a BNCC:

Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (BRASIL, 2018, p. 57-58).

Nesse sentido, a ludicidade pode ser utilizada como uma ferramenta de mediação no processo de ensino-aprendizagem, momento em que a criança interage com o mundo, onde vai valorizar as vivências e as experiências de cada criança, estimulando o pensamento criativo e crítico, reformulando, assim, a prática pedagógica.

As aplicações das atividades lúdicas são muito importantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental, porém, toda brincadeira precisa ser direcionada por um objetivo de aprendizagem, sendo necessário estar atento como as brincadeiras podem ser desenvolvidas. O objetivo deve ser sempre o de promover o desenvolvimento das habilidades propostas para chegar nas competências, então, para que a atividade lúdica seja significativa para o aprendizado, ela precisa ser bem planejada, com toda uma estrutura, não servir apenas como brincadeira, sendo necessário ter intencionalidade. Segundo a BNCC:

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos (bibliotecas, pátio, praças, parques, museus, arquivos, entre outros). Essa abordagem privilegia o trabalho de campo, as entrevistas, a observação, o desenvolvimento de análises e de argumentações, de modo a potencializar descobertas e estimular o pensamento criativo e crítico (BRASIL, 2018, p. 355).

Através do brincar, o aluno vai experimentar o mundo, vai vivenciar situações, tomar decisões, posturas e atitudes. Vai ter autonomia para pensar sobre determinada situação e vai aprender.

O professor deve oportunizar em suas aulas momentos de ludicidade e brincadeiras envolvendo os alunos - os resultados, com certeza, serão muito melhores. Na hora do brincar, é preciso envolver o aluno para que ele aprenda, pois a brincadeira é o momento de explorar o mundo a sua volta, explorar situações, experimentar, o aluno vai se envolver e se interessar nesse processo levando ao aprendizado, por isso é essencial que a criança brinque para que ela possa

aprender. Friedman (2006) fala que o jogo estimula o desenvolvimento de determinadas áreas e promove aprendizagens específicas.

Quando se fala no lúdico com ferramenta pedagógica, é mais comum se pensar no conceito de brincadeiras, jogos e diversão, sendo mais relacionado à educação infantil. Talvez por esse pensamento o lúdico, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tem sido deixado de lado nas práticas pedagógicas de muitos professores. Nessa linha de pensamento, Kishimoto (2005, p. 67) afirma que “as brincadeiras desenvolvem a inteligência facilitando assim o estudo, por esse motivo passou a fazer parte dos conteúdos escolares. O lúdico é o inverso do ensino tradicional, e todo pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos”.

É comum ter-se aquele falso pensamento de que brincadeiras e jogos são sinônimos de bagunça dentro da sala de aula. Mas um jogo e uma brincadeira, quando planejados e com propósito de serem bem aplicados na sala de aula, podem ser um grande aliado para aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Segundo Ferro e Viel (2019, p. 114), o uso de jogos na escola é pouco utilizado e suas vantagens são desconhecidas por vários professores, por isso os jogos não são bem aceitos, por estarem relacionados com o divertimento.

O fazer pedagógico e a ludicidade enquanto condição do saber nas séries iniciais do Ensino Fundamental

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o brincar faz parte da rotina escolar, no entanto, conforme avança a escolaridade, os momentos lúdicos praticamente desaparecem da rotina da sala de aula. Sendo assim, a Educação Infantil e o Ensino Fundamental são etapas interligadas, em que a infância se faz presente, que englobam a produção de conhecimentos, interações, valores, cuidado, atenção e carinho. Nesse sentido, Abreu (2020, p. 8) apresenta contribuições ao afirmar que “espera-se que os educadores reflitam e reconheçam a importância que as atividades lúdicas têm em assegurar a eficácia do processo ensino-aprendizagem”.

Evidencia-se que o fazer pedagógico deve incorporar cotidianamente no contexto escolar as múltiplas culturas que as crianças carregam em seu imaginário, na tentativa de garantir, além da construção de saberes, o direito de brincar e vivenciar a infância, portanto, os alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental não podem ser caracterizados apenas como estudantes, uma vez que eles ainda são crianças e necessitam brincar. A ludicidade e o brincar oportunizam momentos para as crianças interagirem, trocando e criando experiências, auxiliando, assim, no processo de aprendizagem.

A ludicidade viabiliza diversos aprimoramentos das áreas dos desenvolvimentos, cognitivos, motor, social e afetivo. É considerado que toda criança possui a necessidade de descobrir o mundo por meio da brincadeira, sendo assim o lúdico é relevante na educação das crianças, sendo também uma forma adequada para a aprendizagem onde o professor deve usar de forma fundamental para a prática pedagógica (ABREU, 2020, p. 5).

Existem conflitos entre os professores, pois há professores que adotam e utilizam o brincar como instrumento no processo de ensino, e há aqueles que discordam dessa ideia. Levando em consideração os professores que acreditam na relevância dos jogos e brincadeiras para o aprendizado, eles transformam suas aulas em um momento agradável, estimulam a criança a agir de maneira lógica, desafiadora e criativa. De acordo com Ferro e Viel:

É importante que o educador utilize novas metodologias, buscando diversificar suas aulas e assim torná-las mais atrativas aos olhos dos alunos. Para isso os jogos didáticos não podem ser ignorados, destacando-se suas imensas potencialidades, ou seja, auxiliando no processo de alfabetização, estimulando o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, fazendo com que a criança aprenda participando ativamente na construção do conhecimento (FERRO; VIEL, 2019, p. 124).

O professor precisa utilizar práticas pedagógicas que instiguem as crianças a pensar, a raciocinar, a resolver situações-problemas, produzindo conhecimentos. O professor vai ser um impulsionador do desenvolvimento, ele tem papel fundamental como sujeito mediador entre os conhecimentos, por isso ele não pode deixar de estudar, não pode deixar de participar de diferentes oportunidades de formação continuada e, principalmente, devemos lembrar que a criança pensa, interage e vai aprender por meio de diferentes situações interativas.

O educador é a peça fundamental para fazer ser desenvolvidas as novas metodologias para conduzir e mediar o processo educativo, bem como pesquisar estratégias para que desenvolva e facilite a aprendizagem, observando atentamente as questões apresentadas pela criança no momento do jogo. A formação lúdica deve facilitar o professor do conhecimento de si próprio, desbloquear a resistência e construir uma visão profunda sobre a importância das atividades para a vida da criança (ABREU, 2020, p. 6).

O professor deve ter uma relação mediadora ao planejar uma tática pedagógica, de forma a otimizar e facilitar a inclusão do jogo e de brincadeiras na escola, considerando o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento da criança enquanto indivíduo e a construção do conhecimento os quais estão interligados.

O papel do educador na educação lúdica dentro das instituições é imprescindível, sendo assim um facilitador das atividades, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos e interajam com seus amigos, resolvendo situações-problema. Para facilitar a proposta pedagógica do professor, ele pode partir da realidade e necessidades das crianças, assim poderá buscar alternativas de interação, não deixando de utilizar brincadeiras que estimulem cada um. Muitos dos professores estão preocupados em repassar os conteúdos e esquecendo que o brincar é necessário

em sua prática, fazendo com que a brincadeira seja um facilitador para realizar as atividades propostas. O brincar não deve estar presente somente na hora do intervalo e sim podendo ser uma usada no cotidiano para enriquecer o ensino (ABREU, 2020, p. 7).

As crianças ao interagirem de forma orgânica por meio da ludicidade e da brincadeira aprendem mais do que sentadas individualmente, cada uma pensando por si de forma mecânica. Desse modo, é necessária a importância da ludicidade nas atividades práticas nas salas de aula e da aprendizagem da criança construída com prazer, proporcionando um dinâmico, confortável e estimulante aprendizado.

O professor, em seu planejamento, tem a oportunidade de ampliar as experiências culturais da criança com o brincar, oportunizando a elas momentos prazerosos de aprendizagem com diferentes formas de interação e trocas afetivas com os colegas, elementos essenciais para o seu desenvolvimento. Conforme Alves, Feitosa e Soares (2015, p. 7), “é papel do professor realizar uma prática pedagógica que proporcione o desenvolvimento e uma aprendizagem prazerosa e significativa”.

A utilização do lúdico é recomendada, tendo em vista que estimula o interesse na realização das atividades de forma prazerosa; ainda assim, a ludicidade aborda a necessidade de utilizar métodos diferentes para captar a atenção dos estudantes e deixá-los interagir melhor com a matéria proposta. O lúdico é uma excelente estratégia pedagógica para engajar os alunos de forma divertida com os conteúdos dentro da sala de aula, pois, de acordo com Ferro e Viel, (2019, p. 116), “o jogo é uma ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, ajuda a construir suas novas descobertas, e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.”

O professor pode usar e abusar da criatividade dentro e fora da sala de aula com brincadeiras, jogos, gincanas, campeonatos, músicas, teatros, entre outros. O ensino lúdico não se resume a brincadeiras, mas sim no uso de metodologias diversas que estimulem a criatividade, o pensamento crítico e a imaginação dos alunos de uma forma bem natural. Os professores têm que transformar a matéria em brinquedo, deixar as aulas interessantes e inovadoras. De acordo com Santos:

A ludicidade é 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 do conhecimento (SANTOS, 1997, p. 12).

O professor deve se concentrar na perspectiva construtivista, na qual o processo de aprendizagem é o que interessa, e que ele é percorrido individualmente por cada aluno. O professor vai observar o aluno no processo de aprendizagem e identificar as necessidades, as diferenças de um aluno em relação ao outro. Diante da mesma concepção, Ferro e Viel (2019) afirmam que:

Os jogos didáticos atuam como um valioso instrumento no processo de ensino aprendizagem, por propiciarem práticas educativas interessantes e inovadoras, já que a ausência de interesse, quase sempre originada pela metodologia utilizada pelo docente, ao trabalhar os conteúdos é a principal causa do desinteresse dos alunos (FERRO; VIEL, 2019, p. 115).

Nesse sentido, o jogo acaba sendo um instrumento pedagógico interessante, porque ele é o meio para o professor fazer suas análises e, também, um meio para o aluno desenvolver suas capacidades. Segundo Carlos Drummond de Andrade, “brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

O foco do professor deve ser a aprendizagem do aluno, observar e diagnosticar como o aluno melhor aprende. Todavia, precisa-se de um diagnóstico de quem é o aluno e das condições sociais do meio de vida em que esse aluno está inserido. O diagnóstico vai oferecer elementos da realidade para o professor, ele vai compreender a realidade de seus alunos e, a partir da compreensão da realidade dos elementos adquiridos no diagnóstico, ele vai propor o planejamento da situação de ensino-aprendizagem. Então, é por meio do planejamento que se deverá pensar a atividade lúdica e os objetivos para os quais o tipo de lúdico foi selecionado, uma vez que as atividades lúdicas não devem perder a função de ferramenta didático-pedagógica para que o aluno aprenda melhor, porque o foco está na aprendizagem do aluno.

Aplicações do lúdico nas séries iniciais: o contexto disciplinar mais utilizado

A análise das disciplinas ou conteúdos em que o lúdico é muito utilizado, tornando-se um fator essencial e necessário, foi levantado e elencado a partir de pesquisas já realizadas, portanto, o que trazemos é uma revisão acompanhada por reflexões a respeito do uso e dos modos desse uso em cada disciplina na tentativa de entender, comparar e levantar discussões a respeito das escolhas apontadas até o momento com as pesquisas revisadas.

Todavia, sabe-se que lúdico oferece a oportunidade de o professor propiciar atividades que sejam interessantes e significativas, que desafiam o aluno a participar e raciocinar, construir estratégias e pensamentos, para resolver problemas. Entretanto, o lúdico pode ser utilizado em

todos os componentes curriculares, de modo a ensinar conteúdos e conceitos em ciências, história, geografia, matemática, educação física, artes, no estudo das línguas, levando em consideração que ele estimula o desenvolvimento e a aprendizagem. Algumas possibilidades multidisciplinares apontadas por Rios e Silva (2018):

Em língua portuguesa poderá vir em forma de alguns jogos e brincadeiras como jogo da memória, bingos, paródias, poemas, cartazes com músicas, piadas, o que é o que é. Em matemática com jogos de tabuleiros, damas dominós, esconde-esconde, amarelinhas, pula corda, jogos de boliche construídos com garrafas PET, campeonatos com bolinhas de gude. Em geografia e história construção de maquetes de diversos ambientes, atividades mentais e de contação de histórias, construção de fantoche e de personagens que marcaram a história. Em ciências a construção de aviões, carros, barcos, robôs, experiências com tintas, fogo, peso, mudanças de temperatura. Em educação física poderá se trabalhar as modalidades do atletismo, como também o futebol, o vôlei, queimado, brincadeiras com bambolês, bolas. Em artes o teatro, as danças, as manifestações culturais, indígenas, quilombolas, diversas modalidades da música entre outras. A escola além de proporcionar aos alunos uma grande diversidade de atividades lúdicas, devem valorizar as brincadeiras e jogos que os alunos já conhecem (RIOS; SILVA, 2018).

No planejamento o professor pode organizar vários momentos com atividades lúdicas; quando se vai planejar, tem que pensar em algo que envolva os alunos, gere interesse e, para que haja o envolvimento, é necessário ter os objetivos específicos na aprendizagem. O planejamento deve ser feito com objetivos concretos das ações que o aluno vai desenvolver durante a atividade, para que possa aprender; a ludicidade e a educação estão interligadas e, unidas, elas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno.

A ludicidade tem uma gama enorme de tipos e modelos de aplicação voltados para anos iniciais do Ensino Fundamental, e dentro deles temos a música, o desenho, o jogo, o teatro de fantoches, os brinquedos, as brincadeiras. Conforme Sabião (2018):

O jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores atualmente, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira (SABIÃO, 2018, p. 4).

A Base Nacional Comum Curricular nos anos iniciais do Ensino Fundamental traz em suas habilidades, competências e unidades temáticas sobre a importância das atividades lúdicas e como podem ser trabalhadas no cotidiano da sala de aula. As atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental podem ser multidisciplinares.

Nas aulas de português, o lúdico é utilizado na contação de histórias, no caça-palavras, em leituras de revistas e gibis, em jogos. O jogo pode ser utilizado para introduzir um conteúdo,

desenvolver propriedades e ainda avaliar a aprendizagem. Nas competências específicas da língua portuguesa, traz as dimensões lúdicas do imaginário como um dos princípios que precisam ser alcançados.

Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura (BRASIL, 2017, p. 87).

Então é isso que o professor precisa almejar alcançar, por meio de brincadeiras e jogos. O professor pode trabalhar as obras literárias, fazendo leituras em coletivo ou individual, de forma que a criança vai produzindo e criando seu imaginário. O livro vai abrir portas para a literatura por meio dos gêneros textuais, para a oralidade por meio da contação de histórias.

O jogo estimula o raciocínio lógico, a memória, a coordenação motora e a criatividade. No ensino da matemática, que é para muitos alunos um desafio, o uso de jogos pode ser utilizado como uma alternativa pedagógica para motivar a aprendizagem, uma vez que a matemática é uma disciplina temida pelos alunos, vista como uma matéria difícil e com grande rejeição. O objetivo é tornar a aprendizagem mais significativa com aplicação de jogos como dominó, dama, jogo de cartas, quebra-cabeça, palavras cruzada, jogos de memória, tornando assim o aprendizado mais divertido e prazeroso.

Quando o professor utiliza atividades lúdicas na sua prática pedagógica, os alunos ficam motivados e interessados e isso quer dizer que eles aprendem mais. Vários jogos são utilizados para ensinar conceitos matemáticos como, por exemplo, os quebra-cabeças, os quadrados mágicos, os problemas desafios, dentre outros. É importante comentar que o uso de material concreto como recurso pedagógico pelo professor ajuda na elaboração do ensino e possibilita o desenvolvimento do raciocínio da criança e a aproxima do conhecimento científico (SILVA; LIMA 2017, p. 12).

A matemática também traz, no conteúdo sobre números, um exemplo em uma das habilidades da BNCC (2018, p. 279) sobre jogos e brincadeiras em sala de aula, “contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros”, você pode utilizar para apresentação de um conteúdo para que a criança explore primeiro, de forma a atingir sua finalidade pedagógica, então todos os aspectos das brincadeira e jogos passam pelos componentes das habilidades e das competências dentro da base.

Também vamos entender a importância da música e quais os benefícios que as aulas de músicas trazem para o processo de ensino-aprendizagem. Muitos pesquisadores apontam a

música como uma espécie de modalidade que desenvolve a mente humana, promove o equilíbrio, proporciona um estado agradável de bem-estar, facilita a concentração e desenvolve o raciocínio. As crianças que desenvolvem um trabalho com a música apresentam melhores desempenhos na escola, na vida como um todo. A música capacita o cérebro para formas relevantes de raciocínio.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais em artes dizem que se deve trabalhar com a criança, tanto arte visual, como o teatro, a dança e a música. São muitos os conteúdos que podem ser trabalhados, como os sons dos ambientes, a diferença de altura, do ritmo, diferença de grave e agudo, percussão. Segundo os PCN (BRASIL, 1997):

Passa a existir no ensino de música um outro enfoque, quando a música pode ser sentida, tocada, dançada, além de cantada. Utilizando jogos, instrumentos de percussão, rodas e brincadeiras buscava-se um desenvolvimento auditivo, rítmico, a expressão corporal e a socialização das crianças que são estimuladas a experimentar, improvisar e criar (BRASIL, 1997, p. 23).

A unidade temática sobre música dentro da disciplina de artes possibilita trabalhar a criação da composição, a apreciação musical por diversos contextos e práticas, elementos e sistemas de linguagem, matrizes estéticas e culturais, materialidades. A música mexe com a emoção, os pensamentos e os sentimentos e isso pode ser trabalhado dentro dos conteúdos, só precisa estar organizado dentro do planejamento sistematizado.

Na disciplina de Educação Física, trabalha com brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, dentro da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.

A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares (BRASIL, 2017, p. 214).

As atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental são fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, elas despertam o interesse e o prazer em adquirir o conhecimento, tornando as crianças pensantes, criativas e críticas, contribuindo, assim, para o seu desenvolvimento integral. Sabemos da importância de debater com os alunos questões quanto ao desenvolvimento científico e tecnológico, assim como conhecimentos éticos, políticos e culturais com relação aos conhecimentos científicos desde os primeiros anos da educação.

A área das Ciências da Natureza tem o compromisso com a formação integral do aluno, pois propicia compreender e interpretar o mundo, permitindo à criança que se perceba parte desse mundo. Assim as Ciências da Natureza desenvolvem o pensamento crítico e a habilidade de resolver problemas por meio da reflexão de questões do cotidiano, através de experiências de observação do céu e seus elementos, levando o aluno a se perceber parte do mundo e capaz de transformá-lo.

É preciso oferecer oportunidades para que eles, de fato, envolvam-se em processos de aprendizagem nos quais possam vivenciar momentos de investigação que lhes possibilitem exercitar e ampliar sua curiosidade, aperfeiçoar sua capacidade de observação, de raciocínio lógico e de criação, desenvolver posturas mais colaborativas e sistematizar suas primeiras explicações sobre o mundo natural e tecnológico, e sobre seu corpo, sua saúde e seu bem-estar, tendo como referência os conhecimentos, as linguagens e os procedimentos próprios das Ciências da Natureza (BRASIL, 2017, p. 331).

Com os métodos lúdicos de aprendizagem, a criança irá obter uma aprendizagem significativa, tornando também o ensino de história e geografia divertido e adaptativo, alcançando, assim, maior sucesso escolar em todo o âmbito educacional. A BNCC propõe um ensino centrado no aluno, desenvolvendo sua autonomia e protagonismo, mediante conteúdos que tornem sua aprendizagem significativa, de um ponto de vista histórico e social.

Os conteúdos refletem sobre o histórico social da criança, de seus pais, da sociedade em que vive, bem como o ambiente escolar, noções de patrimônio histórico e de tempo físico e cronológico, sendo que essa modalidade centrada no aluno, surge a necessidade de que o professor trabalhe em sala de aula com atividades lúdicas de modo a facilitar e aproximar o conteúdo teórico as práticas cotidianas e de vivências de cada aluno(a).

Os métodos lúdicos são de suma importância e devem estar presentes no ensino de história e geografia, pois desenvolvem uma aprendizagem significativa de forma interessante, que prende a atenção dos alunos, também fortalece o vínculo afetivo, trabalhando os valores morais e culturais. Uma forma de trabalhar é instruir as crianças a fazer uma pesquisa e observação do local onde moram e do trajeto até a escola, questionando os pais como eram suas casas quando eram crianças e como faziam para ir à escola, produzindo então maquete ou desenhos manuais. Segundo a BNCC (2018, p. 367), “na faixa etária associada a essa fase do Ensino Fundamental, o desenvolvimento da capacidade de leitura por meio de fotos, desenhos, plantas, maquetes e as mais diversas representações”.

Sobretudo, entende-se que a multidisciplinaridade existente nas séries iniciais requer que o professor esteja preparado e busque cada vez mais, por formações que assegurem o domínio do trabalhar conteúdos específicos a cada disciplina, porém, que esses conteúdos sejam

ensinados de modo que a criança comece a perceber que os fenômenos estudados compõem um todo no mundo no qual vivemos. As disciplinas são fragmentadas apenas no sentido de identificar as partes de uma totalidade de coisas que estão constantemente se alterando. A matemática e a língua portuguesa são conhecimentos basilares para a compreensão dos demais fenômenos que são estudados em disciplinas como história, ciências, geografia, ensino religioso, artes etc. Na verdade, há uma complexidade de coisas para ser aprendida e que, para um aprender ativo, o lúdico aparece como condição e recurso no processo de ensino e, nas séries iniciais, torna-se um componente essencial.

Considerações finais

O estudo apresentado destaca que, quando se pensa em trabalhar com a ludicidade, você tem que estar intencionado, deve estar implícito que, com as atividades lúdicas, há um desenvolvimento do aluno nas questões afetivas, sociais, cognitivas e motoras. Então, cabe ao educador fazer esse direcionamento. No ato de brincar, a criança desenvolve a imaginação, a criatividade, questões de memória, atenção, imitação, sendo importantes para o resto da vida.

O brincar não é algo simples, é necessário entender que toda brincadeira, seja ela dentro de uma escola ou dentro de casa, precisa ter um sentido. As brincadeiras não podem ser desperdiçadas como simplesmente momento de distração, elas precisam ser absorvidas pelo professor e planejadas com o intuito de desenvolvimento, baseadas em objetivos de aprendizagem, para que a criança participe, aprenda e desenvolva. Não se pode ter um conceito de que a brincadeira é apenas uma distração, é um artifício de aprendizagem e deve ser proposta em vários momentos em que o aluno está na escola.

O professor precisa entender a importância do lúdico como ferramenta pedagógica para o aluno. Entendendo, ele vai proporcionar vários momentos e vai observar que nesses momentos, com os objetivos de aprendizagem bem planejados, o aluno irá aprender. O professor deve ter em mente o que vai propiciar ao aluno, que não é apenas um momento de distração, mas de aprendizagem. As brincadeiras possibilitam convívio social maior e democrático, resgata o prazer de aprender, desenvolve a imaginação e a criatividade.

Muitas vezes, a ludicidade fica limitada à educação infantil, porém esse brincar precisa se estender um pouco, para além da educação infantil. Se pararmos para pensar, até os adultos gostam dos jogos e brincadeiras em salas de aulas para adultos, é comum ter dinâmicas. O brincar precisa acompanhar a vida inteira, o lúdico precisa estar em todas as fases escolares.

Quando o aluno se diverte, faz muito sentido para ele o aprendizado. O ato de pegar o ensino e atrela a brincadeira, vai fazer com que o aluno aprenda, desenvolva e estimule diferentes habilidades. Hoje em dia, no contexto escolar, existem muitas atividades lúdicas que podem ser aplicadas em várias áreas, como em ciências, história, matemática, educação física, artes, estudo das línguas, entre outros. É importante investir na questão lúdica para que o aluno sempre tenha necessidade de aprender.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Zuleica Tatiane de Oliveira. **O impacto da falta do lúdico na aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2020. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10104/2/AD7%20certa>. Acesso em: 10 ago. 2022.
- ALVES, Paloma de Andrade; FEITOSA, Regina Célia de Souza; SOARES, Michelle Beltrão. **A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores**. 2015. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES+-+2015.1.pdf/43073694-d6b3-4df8-9c7a-4d2304b85938>. Acesso em: 10 ago. 2022.
- ANDRADE, Carlos Drummond. **Pensador**. Disponível em: https://www.pensador.com/frases_de_carlos_drummond_de_andrade/. Acesso em: 16 set. 2021.
- BRASIL. Presidências da República. Casa Civil. Subsecretaria para Assuntos Jurídicos. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação e dá outras providências. Brasília, DF, 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 11 ago. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 11 ago. 2021.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/>. Acesso em: 11 ago. 2021.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997. 130 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>. Acesso em: 08 out. 2021.
- DEWEY, John, 1859-1952. **Democracia e educação**: introdução à filosofia da educação. Tradução de Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 4. ed. São Paulo: Ed. Nacional, 1979.
- FERRO, Bruno Rogério; VIEL, Franciele Vanessa. A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental. Araras - SP: **Revista Científica UNAR**, v. 18, n. 1, p. 109-129, 2019. Disponível em: <http://revistaunar.com.br/cientifica/volumes-publicados/volume-18-no-1-2019>. Acesso em: 12 ago. 2021.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

OLIVEIRA, Luciana de; SILVA, Giovana Maria Di Domenico. **A importância da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental**. Disponível em <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/index.php/pos-graduacao/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas/trabalhos-de-conclusao-de-bolsistas-a-partir-de-2018/ciencias-humanas/especializacao-4/473-a-importancia-da-ludicidade-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental/file>. Acesso em: 17 ago. 2021.

RIOS, Pedro Paulo Souza; SILVA, Thaynara Oliveira da. **O lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental: a brincadeira deve continuar**. V Congresso Nacional da Educação, 2018. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/48156>. Acesso em: 10 ago. 2021.

SABIÃO, Roseline Martins. A importância do lúdico no ensino da língua portuguesa. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 03, v. 07, ed. 07, p. 60-98, jul. 2018. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/lingua-portuguesa>. Acesso em: 08 out. 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SILVA, Lucilene Paulino de Amorim; LIMA, Cristiana Ana. As contribuições dos jogos no ensino da matemática na educação. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 01, ed. 06, ano 02, p 140-160, set. 2017. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/jogos-no-ensino-matematica>. Acesso em: 08 out. 2021.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **Do Ato ao Pensamento**. Lisboa: Moraes, 1979.