

  <https://doi.org/10.56238/aboreducadesenvomundiv1-015>

Renan Lucas Israel Nascimento da Silva

Mestrando pelo programa de pós-graduação em Letras da UNIFESSPA e graduado em Letras Português pela UNIFESSPA

E-mail: Prof.renanlucas@gmail.com

Luana Camila dos Santos Gomes

Mestranda pelo programa de pós-graduação em Letras da UNIFESSPA e graduada em Pedagogia pela UEPA. Pós-Graduada em Neuro psicopedagogia pela FIBRA

E-mail: lua.gomes@unifesspa.edu.br

RESUMO

Desde as civilizações mais antigas, nota-se a pedagogia sendo trabalhada de diferentes maneiras, tornando-se um processo mais qualitativo no aprendizado das crianças daquela época. Assim, é otimizado o seu desenvolvimento para tornarem-se cidadãos respeitadas. O presente artigo tem por objetivo analisar e descrever o processo de criatividade em sala de aula, sendo prática pedagógica, utilizando-se de ferramentas lúdicas para o desenvolvimento educacional das crianças

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, nota-se que dentro das escolas de ensino básico há uma grande evasão e desinteresse pela aula. Pode-se atribuir isso a vários fatores: conflitos familiares, condição socioeconômica, transtornos de aprendizagem, prática docente, gestão escolar, etc. Mas o fato a ser abordado neste artigo é a relação com a prática docente na sala de aula do primeiro ao quinto ano.

Existem profissionais da área educacional que ainda utilizam metodologias obsoletas para o ensino de crianças, fato que acaba gerando problemáticas no ensino-aprendizagem dentro desses espaços formativos e contribuindo para um desinteresse delas pelo ambiente escolar. A partir disso, verifica-se nesse contexto a necessidade da criatividade ensinada na sala de aula, e, a mesma, depende significativamente da prática do professor, pois os educandos se tornam cada vez mais exigentes diante das tecnologias e do avanço da comunicação, suscitando na exigência de práticas mais lúdicas e inovadoras dentro das salas de aula.

do ensino fundamental menor, compreendido do primeiro ao quinto ano. Com base no que descreve Miranda, Cunha, e Silva, este artigo elenca algumas situações da prática docente a partir de uma pesquisa bibliográfica qualitativa que ressalta as previsões dos documentos norteadores de uma educação qualitativa, onde se formam sujeitos aptos para a vida e mais competentes para solucionar os problemas e desafios diários. Dividindo-se em duas partes, em que a primeira contextualiza a situação problema e aponta as situações a serem analisadas com base no referencial teórico citado; já a segunda analisa e descreve os processos dentro da sala de aula com a adoção da prática proposta neste artigo que pretende contribuir com a prática docente de muitos profissionais que atuam nessas séries iniciais de alfabetização e do desenvolvimento dessas crianças.

Palavras-chave: Criatividade, Atividades lúdicas, Ensino-aprendizagem, Crianças.

É imprescindível compreender que desde o princípio da historiografia da humanidade, nota-se uma grande preocupação pelo desvendamento de situações decorrentes do dia a dia, da vida dos seres. Isso incentivou o surgimento da ciência que busca realizar e formular explicações para essas ações e dentre elas pode-se destacar as colaborações lúdicas no desenvolvimento de crianças.

Evidencia-se que desde a antiga Grécia, as crianças participavam das atividades relacionadas às olimpíadas, em que elas aprendiam sobre as crenças daquela época, isso revela um bojo cultural que afirma BROUGÉRE (2001) que cada cultura possui seu bojo de histórias e crenças. Isso pode revelar que as atividades lúdicas já se empregavam no contexto do desenvolvimento dessas crianças, pois a partir do momento em que os contos eram oralizados e as crianças os ouviam e se encantavam ou os seguiam, de uma certa forma se trabalhava com essas questões lúdicas.

A ludicidade é uma ferramenta utilizada na educação como forma de favorecimento e facilitação do processo de ensino-aprendizagem. É responsável por desenvolver ferramentas de trabalho que o professor pode se ater em suas aulas a seu favor para trabalhar de diferentes maneiras divertidas e prazerosas, conteúdos diversos.

Segundo o Dicionário Universal da Língua Portuguesa (2000, Apud Cortez, 2005) o lúdico vem:

(...) vem do latim *luduse* que significa jogo. Neste jogo estão incluídos o brincar, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. (CORTEZ, 2005, p.66)

Assim, fica clara a importância de desenvolver um processo de ensino-aprendizagem relacionando com a ludicidade, pois contribui de forma positiva não só para uma melhor compreensão dos conhecimentos veiculados pelo professor, mas principalmente contribui com o aspecto psicológico e relacional entre as crianças, desenvolvendo a empatia, melhorando o relacionamento interpessoal com seus pares, trabalhando com regras, limites e desafiando-os a solucionar problemáticas, onde muitos jogos e brincadeiras, fazem alusão a experiências e práticas da vida social.

O lúdico é demasiadamente importante no processo de ensino-aprendizagem das crianças, pois é ele que vai fazer com que professor e aluno construam juntos estratégias e conhecimentos que possibilitarão uma aprendizagem significativa.

Logo, esses processos sendo utilizados dentro da sala de aula para o desenvolvimento educacional dessas crianças, torna-se evidente que a utilização dessa ferramenta deixa a aula mais interessante, fazendo com que os alunos participem, assim, desenvolvendo habilidades que vão além do esperado. Além disso, o profissional passa a conhecer mais o aluno no que afirma Silva e Rabelo (2017) que as sensações e sentimentos dos alunos são mais visíveis a partir do momento em que o profissional utiliza de processos lúdicos em sua prática pedagógica.

A análise qualitativa busca descrever alguns benefícios dessa prática já desenvolvida, como visto, desde as comunidades mais antigas.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A ferramenta lúdica é imprescindível no processo de desenvolvimentos das crianças pois afirma Pestalozzi apud Oliveira:

“É através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida assimilando a cultura do meio em que vive adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver com o meio social” PESTALOZZI (p.23).

A partir disso, percebe-se a importância dessas práticas em sala de aula, uma vez que o grande papel da escola é formar cidadãos prontos para o exercício da cidadania, mas para isso, é necessário formação qualitativa. Piaget (1972) afirma que as crianças aprendem segundo a experiência, ou seja, que há a necessidade de ela passar pelas situações para ascender o seu desenvolvimento cognitivo e social. Ainda que um tanto divergentes as raízes epistemológicas entre Piaget e Vygotsky, o segundo autor traz contribuições significativas para este desenvolvimento também, pois segundo Vygotsky (2007) é por meio do contato com a sociedade que a criança internaliza os conceitos da prática social e dos aprendizados para a vida.

Com isso entende-se que essa ferramenta é importante no que revela Silva e Rabelo (2017) que a fantasia gerada pela atividade lúdica, desperta a criatividade em sala de aula, essa sendo um campo mais abrangente do desenvolvimento da criança, entende-se que a criatividade faz-se necessária dentro de sala de aula utilizando de atividades da ferramenta lúdica: a brincadeira sendo ferramenta lúdica é importante dentro de sala de aula, como afirma Kishimoto:

A brincadeira, além de desenvolver uma série de atividades lúdicas, assume uma fundamental importância no processo de atividade infantil, assume a função de promover o desenvolvimento da criança enquanto indivíduo e a construção do conhecimento. (KISHIMOTO, 1995, p.14).

Percebe-se que a criança que possui um contato maior com a ludicidade melhora a sua capacidade de resolução de problemas, assim como favorece seu lado psicológico, lidando de uma maneira mais agradável com diferentes situações, vivenciadas no ambiente escolar e principalmente no exterior à escola, com suas famílias e amigos.

Isso é corroborado por Teixeira (1995):

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...). As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...). As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 1995, p. 23)

Fica nítida a relevância de se trabalhar o lúdico em sala de aula, pois além de desenvolver habilidades motoras e físicas, dependendo do jogo ou brincadeira desenvolvida, favorece principalmente o lado cognitivo e psicológico dos indivíduos que participam, além de auxiliar o lado emocional, contribuindo para a formação de indivíduos e futuros cidadãos mais pacientes, mais performativos, mais conscientes do seu papel na sociedade, porém sabendo lidar com as diferenças e respeitando o espaço de desenvolvimento dos seus pares.

A partir desse referencial, justifica-se a relevância da temática abordada neste artigo e de como a prática das ferramentas lúdicas contribuem no processo de ensino e aprendizagem para o cumprimento da função social e individual da escola e do papel do pedagogo.

3 METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida com base na análise qualitativa documental que se dividiu de duas formas: seleção do material de fundamentação sobre a problemática apresentada neste artigo que é de como tornar a aula mais interessante a partir do uso da criatividade com a ferramenta lúdica. A segunda, baseou-se na leitura e análise dessas teorias e relatos de práticas exitosas da ludicidade dentro da escola no desenvolvimento dessas crianças.

Inicialmente, buscou-se o problema de pesquisa a partir do projeto realizado e em seguida, as análises de outras práticas já desenvolvidas como a de Silva e Rabelo (2017), Silva (2022) e Cunha (2005) que abordam sobre práticas lúdicas em sala de aula. Depois, embasou-se a pesquisa documental no que afirma Severino (2007) que a análise documental em documentos que não perpassaram por alguma análise, faz com que o pesquisador torne sua investigação mais plausível.

4 O SUJEITO: CRIANÇA

A ideia é trabalhar com as crianças da forma mais descontraída possível para que a criança sinta liberdade de expressão, para que ela possa evoluir sem interferências e alienações de padrões preestabelecidos. As alienações, nesse caso, seriam as influências sofridas pela criança por parte de quem está atuando em posição de educador. O indivíduo, como o próprio sentido da palavra propõe, é

individual, de modo que ele tem suas particularidades e é essencialmente singular, único. Não se deve impor padrões preestabelecidos às crianças, sendo feito isso, elas crescerão sendo influenciadas a serem o que os adultos querem que elas sejam. Isso, muitas vezes, acaba tornando infeliz o indivíduo adulto, que talvez irá sofrer as influências de seguir determinada carreira ou profissão, devido ter sofrido influências para isso. É claro que os “bons valores” devem ser repassados a essas crianças em pleno desenvolvimento cidadão, como por exemplo, os direitos à vida, à liberdade, à educação, dentre outros; e os deveres de respeito para com todas as diversidades sociais e culturais.

A educação nos tempos passados, desde a idade média até a idade moderna, sempre teve, na maioria das vezes, critérios rígidos para o ensino-aprendizagem. As crianças eram submetidas à rígidas metodologias de ensino para que pudessem aprender da forma mais “eficiente” possível. Hoje é perceptível que metodologias muito rígidas acabam agredindo a cognição da criança, que, por consequência, acaba perdendo o interesse pelos estudos, fazendo-o apenas para “cumprimento de missões” designadas a ela. Muitos métodos rígidos têm destaque por suas eficiências que se evidenciam na prática, mas alguns valores importantes são esquecidos e até mesmo desrespeitados. Há incontáveis casos onde crianças que são submetidas a tais métodos que, de fato, aprendem, mas perdem sua essência infantil, tornando-se adultos deprimidos — uma das principais doenças psicológicas da contemporaneidade, que, na maioria dos casos, é desrespeitada por quem não conhece sobre tal doença. Não só pelo fato de possíveis provocações depressivas nas crianças que por consequência serão adultos depressivos um dia, mas pelo fato de que a infância sofre interrupções, que consequentemente prejudicarão a evolução natural da criança como ser social, como cidadão.

Aprender por prazer prende a atenção da criança naquilo que está sendo estudado. Daí a grande sacada dos métodos lúdicos de aprendizagem. O lúdico proporciona à criança o prazer e o contentamento por aquilo que ela faz, de modo a prender sua atenção nas atividades propostas. É importante lembrar que nada deve ser forçado, se a criança não tem interesse nas atividades lúdicas propostas, deverá ser analisada individualmente, para que se descubra os motivos que a desmotiva participar das atividades e/ou as alternativas possíveis para essa criança, respeitando os seus limites e individualidade.

Crianças sentem prazer ao brincar, elas têm a brincadeira por instinto natural. Reprimir esse instinto é impedir que ela evolua naturalmente, e o lúdico atua de forma a favorecer essa evolução que, por mais que não pareça importante para o aprendizado de disciplinas diversas como a matemática, por exemplo, tem sua importância embutida nas formas de aprendizagem, que irão contribuir significativamente para o desenvolvimento da criança com bom desempenho. Jogos de memória ou mesmo jogos mais complexos como sudoku podem ajudar bastante com a memorização de funções e operações matemáticas e suas execuções.

Sobre as questões de gênero, é importante ressaltar que não há brincadeira para meninos ou para meninas, há brincadeira para as crianças. Se uma criança se sente confortável brincando com carrinhos de corrida, não importa se essa criança seja do sexo masculino ou feminino, é importante deixar que ela interaja com a brincadeira que lhes for mais interessante e que a satisfaça. Há muitos estereótipos que dificultam essas possibilidades, oprimindo a criança e conseqüentemente interrompendo sua infância, causando-lhe problemas em sua vida adulta. As boas práticas educacionais não podem permitir esse tipo de interferências pois, se o objetivo é fazer com que as crianças evoluam de forma cognitivamente e psicologicamente e saudável, não se pode permitir que estereótipos interrompam esse trabalho que visa tal evolução, impossibilitando uma boa formação cidadã do indivíduo que passará por tais interrupções.

5 CRIATIVIDADE

Permitir que a criança realize as atividades lúdicas livremente, de modo que ela irá interagir de forma independente e isenta de interferências. É importante que a criança tenha liberdade de ser autônoma para realizar suas atividades. O tutor (professor/educador) tem por finalidade instruir, esclarecer dúvidas, ajudar, mas não impor, privando a liberdade de interação.

As brincadeiras lúdicas funcionam de modo a permitir que a criança se desenvolva, limitá-la de qualquer forma que seja irá impedir esse objetivo de ser cumprido. A ideia é fazer com que a criança explore ao máximo da brincadeira em que está participando, seja um jogo, seja um esporte ou outra atividade.

Para a possibilidade da execução das atividades lúdicas, e que estas sejam realmente eficientes no intuito de evolução cidadã, é necessário que seja feita com cuidados e muita atenção por parte do educador. Não basta simplesmente dar às crianças brinquedos ou propor brincadeiras e deixar as crianças fazerem o que quiserem. É certo que as crianças devem ter a liberdade de brincarem dentro de suas possibilidades e também de experimentarem coisas novas, mas é importante que o educador as oriente. Perguntas deverão ser feitas e esclarecidas: como funciona a brincadeira? Existem regras? Qual o objetivo do jogo/brincadeira? O que se deve fazer para “vencer” no jogo? Como trabalhar em equipe? Enfim, o funcionamento da brincadeira e seus objetivos devem ser esclarecidos para que todos possam entender como brincar em conjunto. Haverá as crianças que não “respeitarão” todas as regras ou mesmo aquelas que irão fugir dos objetivos das brincadeiras, mas isso é perfeitamente compreensível, e é aí onde o educador irá analisar o que essas crianças pretendem com isso, quais são seus objetivos alternativos ao se desviarem dos objetivos iniciais, como elas farão para brincarem, quais métodos elas utilizarão para alcançar os seus objetivos, dentre outras coisas. Burlar as regras ou mudar os objetivos não será um crime, afinal, trata-se apenas de uma brincadeira, mas essas

brincadeiras servirão para que a criança aprenda de formas diversificadas: procurar alternativas para solucionar problemas que podem surgir; as consequências de mudar seus objetivos; o que pode acontecer caso “regras” (o que pode ser equiparado às leis da na vida adulta) sejam desrespeitadas. Enfim, o educador deverá atentar-se a todas essas questões e tomar o cuidado em fazer o feedback à criança.

O feedback é de extrema importância pois, ao brincar, a criança não irá se preocupar em prestar atenção em questões de ensino-aprendizagem, a criança quer simplesmente brincar sem se preocupar com outra coisa, o que está certo. Ao fazer o feedback, o educador deverá se atentar de como ele irá transmitir isso para a criança. Não deve esquecer de que crianças não pensam como adultos, da mesma forma, não recebem informações como um adulto. Sem um feedback adequado, a criança não irá internalizar as informações de modo a beneficiá-la, tendo prejuízo nessa parte.

6 FERRAMENTAS

É sabido que a criatividade em sala de aula é realizada de forma bilateral, ou seja, faz parte para ser realizada a mediação do professor e os sujeitos agentes que são os alunos. Mas para isso, há a necessidade de a utilização de ferramentas para sua execução ser assertiva e propiciar prazer e aprendizagem para o exercício da cidadania, humanidade, conhecimentos básicos escolar e entre outras coisas que circundarão como objetivo da atividade.

Para isso, escolhe-se a ferramenta pedagógica mais antiga da humanidade no que revela Silva e Rabelo (2017) que se ensina por meio da ludicidade desde o período pré-histórico. No processo de ensino e aprendizagem dentro da sala comum, há uma grande diversidade de crianças com as mais possíveis singularidades e necessidades educacionais especiais, bem como as crianças com deficiência que necessitam de adaptação como prevê Brasil (2011):

A educação especial deve garantir os serviços de apoio especializado voltado a eliminar as barreiras que possam obstruir o processo de escolarização de estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação (BRASIL. 2011).

Nessa perspectiva de educação inclusiva, nota-se que as práticas pedagógicas lúdicas associadas à educação especial, elimina as barreiras desses sujeitos e trabalha em uma perspectiva de desenho universal da aprendizagem, em que todos os alunos aprendem segundo uma mesma metodologia, assim, sendo atendida suas necessidades. A ferramenta lúdica desperta o interesse da criança que possui um processo diferenciado de aprendizado de um aluno das séries mais avançadas do ensino fundamental maior e por isso, há a necessidade de adaptação delas. Silva e Rabelo (2017) aborda uma metodologia pautada na ludicidade teatral em que os assuntos previstos pelos parâmetros

curriculares nacionais (PCN) são encenados, assim, facilitando o processo ensino-aprendizagem e envolvendo as crianças dentro da aula, tornando-as sujeitas desse modelo e extinguindo o desinteresse.

Ainda nessa discussão, Cunha (2005) aborda práticas lúdicas por meio de jogos e brincadeiras, o que se torna válido quando se trata do desenvolvimento de crianças do ensino fundamental menor, em que há a necessidade de criação de um ambiente familiar com a sala de aula. Com isso, jogos e brincadeiras em sala de aula tornam-se a maximização da aprendizagem.

Imagina-se o ensino das operações básicas (adição, subtração, multiplicação e divisão) sendo ensinadas por meio de jogos e não de uma maneira tradicional como a qual de atividades descritas na lousa; a ludicidade do jogo toma conta do cenário da classe em que a criança se envolve e aprende de forma mais espontânea.

Então, imagina-se o ensino de história por meio de brincadeiras com bonecos, fantoches ou representações que despertem interesse na criança para diminuir a evasão delas e transformar a ambiência taxativa da sala de aula em um mundo mágico. Por isso que há a necessidade de as salas de aulas do ensino fundamental menor serem enfeitadas, pois desperta a curiosidade e, por conseguinte, a criatividade delas.

Ainda discutindo sobre aspectos de ludicidade, entra-se mais a fundo na proporção educacional dos jogos lúdicos pedagógicos com as suas peculiaridades e suas metodologias, Brougère afirma:

(...) através do brinquedo, a criança entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade, realizado por ela, com, o feito, nos contos, nos livros, nos desenhos animados. Nesse aspecto, a especificidade dos brinquedos está no fato de ter o volume, de propor situações originais de apropriação e, sobretudo, convidar a manipulação lúdica (BROUGERE, 2001, p.65).

O autor reforça toda ideia apresentada anteriormente e posteriormente a ela, com isso entende-se com mais afinco a sua importância no desenvolvimento desses seres. Os brinquedos certamente são muito cobiçados pelas crianças. As possibilidades de interação com brinquedos são muito grandes. Carrinhos, bonecas, animais de plástico ou madeira, massinhas de modelar, dentre outros, disponibilizam uma vasta possibilidade de brincadeiras. Associar esses objetos aos conteúdos de disciplinas diversas pode ser um ato inteligente de fazer com que as crianças tenham interesse em trabalhar tais conteúdos. Possibilitar as crianças de usarem sua criatividade para tratar de temas como os da matemática utilizando jogos faz com que elas exercitem seu cognitivo para isso, melhorando seu aprendizado.

Segundo Moura (2006):

O brinquedo tem como função, exercer um papel de mediador entre a criança e sua cultura, sendo assim a confecção de brinquedos adequados às suas necessidades favorece o simbolismo e a fantasia. O brinquedo estimula a representação da realidade, o desenvolvimento da inteligência e a adaptação ao ambiente. É através do brinquedo e da brincadeira que a criança

se aproxima de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra. (MOURA, 2006, p. 20)

É importante também além de trabalhar com brinquedos já prontos e jogos já dados, possibilitar a construção e confecção de brinquedos alternativos, feitos com material reciclado ou realizado a partir de diferentes materiais, fazendo com que as crianças percebam que há outras formas do ato de brincar e desenvolvendo ainda mais a criatividade e o relacionamento interpessoal positivo com os colegas, por exemplo.

As crianças costumam ter um fascínio por artes. Desde muito pequenas, gostam de rabiscar paredes com canetas ou lápis de cor, gostam de pintar desenhos ou mesmo fazer garatujas — desenhos infantis, formas rabiscadas. Disponibilizar materiais artísticos para que as crianças possam desenvolver “artes” é de fundamental importância. Embora as artes sejam muito marginalizadas no mundo acadêmico — de modo a serem classificadas como menos importantes perante as áreas das ciências, comunicação, exatas, dentre outras —, elas se destacam nas fases iniciais da vida escolar das crianças.

Para Vygotsky (1930) a arte é indispensável na formação humana, pois é por meio dela que se expressa, muitas vezes as suas subjetividades e dessa forma, Vygotsky (2007) vivenciam o processo de internalização como descrito posteriormente. As artes despertam a curiosidade e a criatividade. Tendo em mente a importância do ensino artístico na educação infantil, é muito importante e válido colocá-lo em prática nesse nível de ensino. As possibilidades de aplicação são inúmeras. Apresentar um filme infantil para as crianças onde a temática do filme trata, por exemplo, de robôs, as crianças irão prestar atenção em como funciona tudo aquilo e, por mais que se tratando de uma ficção, elas identificarão comportamentos, ideologias, formas de sistemas, dentre outras coisas.

É claro que elas não irão perceber de forma tão nítida e consciente que estão capitando todas essas informações. Daí cabe ao educador entrar com o feedback para trazer essas informações a um campo mais nítido da consciência das crianças. O educador poderá propor então que as crianças retratem o filme ou partes dele, ou mesmo algo que lhes tenha chamado mais atenção, fazendo desenhos, pinturas ou mesmo garatujas. A liberdade de expressão deve ser evidenciada, de modo que a criança não se sinta retraída em fazer um desenho com medo de que ele fique “feio” e por esse motivo estará fracassando com o seu trabalho. Não há certo ou errado nas brincadeiras lúdicas de produção artística, o objetivo não é “treinar” as crianças para que tenham dotes artísticos refinados, o objetivo é permitir que elas aprendam com a arte, que a usem como ferramenta de diversão.

Muitos feedbacks poderão ser feitos posteriormente: a análise do desenho; a forma que ele foi feito; por que foi feito daquela forma; por que a criança escolheu fazer aquilo; dentre outras coisas. Em se tratando do status da arte, Silva (2022):

arte é ciência e faz parte do campo das linguagens, é colocar em evidência as ciências humanas, assim, não a inferiorizando as ciências exatas e de saúde, as quais são mais valorizadas por um maior retorno financeiro. O teatro tem seu retorno financeiro, mas o seu maior papel é a transformação humana, pois linguagem é poder e pode transformar várias realidades, principalmente as marginalizadas pelo capitalismo. (SILVA, 2022, p. 48)

Com essa defesa da arte e de especial o teatro como proposto por Silva e Rabelo (2017) fica evidenciado que a arte é um dos instrumentos da ferramenta lúdica e tem significativas contribuições para a formação humana. Portanto, o processo foi de compreender como a ferramenta pode contribuir no desenvolvimento social de crianças como afirma Vygotsky (1930).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Visto a importância das atividades lúdicas em sala de aula como ferramenta de ensino-aprendizagem, vê-se que é importante saber como usá-la de modo apropriado por parte do educador. Somente propor brincadeiras às crianças e deixá-las realizar de qualquer forma, sem orientações e sem supervisão adequada não irá funcionar de forma eficiente e a ideia matriz da questão não será alcançada, que é saber como estas atividades estão sendo aproveitadas por parte das crianças. Pressupõe-se que é de fundamental importância tais atividades lúdicas para crianças que estão cursando do primeiro ao quinto ano do ensino fundamental menor, mesmo aquelas que aparentemente não apresentam quaisquer dificuldades em aprender e que tenham bom desempenho nas atividades escolares. A ferramenta do lúdico não visa somente atingir as crianças que tenham dificuldade para aprender alguma disciplina. A simples interação das crianças entre si nas atividades lúdicas já é de grande importância para que as estas aprendam a como trabalhar em equipe, como juntarem forças para chegarem aos seus objetivos e como conviver em sociedade, lidando com diferenças tanto físicas como psicológicas.

A criatividade deve ser liberada para que as crianças possam agir livres e isentas de quaisquer interferências por parte dos adultos. Isso é importante para que essas crianças possam explorar o máximo que puderem e aprenderam a como agir sozinhas ou comunidade. Dessa forma, elas irão se esforçar para encontrar possíveis caminhos para chegarem aos seus objetivos.

As ferramentas propostas e suas formas de utilização na ambiência educacional deverão ser estudadas pelo educador antes de serem aplicadas, visando o melhor aproveitamento possível de cada uma delas. Mesclar o lúdico com materiais didáticos ou até mesmo com as disciplinas a serem trabalhadas não é uma tarefa qualquer e requer atenção para isso, de modo que a criança não se sinta desconfortável ou perca o interesse pelas atividades propostas.

Um ponto de suma importância é o retorno que essas crianças devem ter por parte de seu educador. As crianças não devem se preocupar com as pretensões ocultas das brincadeiras, elas simplesmente devem agir como crianças e se preocuparem apenas em fazer o que crianças fazem ao

brincar. O feedback tem sua importância para trazer à consciência da criança coisas que ela sequer percebe que faz ao praticar atividades lúdicas.

O brincar não pode ser um brincar por brincar dentro de sala de aula. Ele precisa ter sim objetivos significativos e ser pensado a partir de estratégias que favorecerão a aprendizagem das crianças. Ser funcional.

Por fim, é importante respeitar a individualidade de cada um. Todos têm sua unicidade, o seu ritmo, suas condições, suas capacidades. O melhor do lúdico é aprender de forma descontraída e divertida visando sempre o bem-estar físico e psicológico da criança, assim, diminuindo a evasão escolar e otimizando o processo de aprendizagem desses sujeitos, contribuindo para a prática pedagógica do docente.

REFERÊNCIAS

- Brougère, g. Brinquedo e cultura. Adaptação: gisela wajskop. 4ª ed. São paulo: cortez, 2001.
- Cortez, I. C. S. Abordagem dos elementos lúdicos na educação infantil. (2005). Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef2/conpef2005/com-oral/conpef2005_co14.pdf>. Acesso em: 21 de abril de 2023.
- Cunha, m. A. P. A importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem na escola municipal de ensino infantil belo saber. Trabalho de conclusão de curso. Universidade federal do pará. Bragança, 2005.
- Cunha, n. H s. A brinquedoteca brasileira. In: santos, m. P. Dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 2ª ed. Petrópolis-rj: vozes, 1997.
- Flavell, j.h. a psicologia do desenvolvimento de jean piaget. 5. Ed. São paulo: pioneira, 1996.
- Kishimoto, t. M. Diferentes tipos de brinquedoteca. In: friedmann, a. O direito de brincar: a brinquedoteca. 4. Ed. São paulo: abrinq, 1998. P. 53-63.
- Miranda, s. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. 1ª ed. São paulo: papirus, 2001.
- Moura, a.g. brincadeiras, brinquedos e jogos podem ser facilitadores da aprendizagem? (2006). Disponível em: <http://www.slideshare.net/mirabenvvenuto/brincadeiras-brinquedos-e-jogos-podem-ser-facilitadores-da-aprendizagem-monografia> acesso em 21 de abril de 2023.
- Oliveira, v. B. De. O símbolo e o brinquedo: a representação da vida. Petrópolis: rio de janeiro, 1992.
- Severino, antônio joaquim. Metodologia do trabalho científico. 23ª ed. São paulo: cortez, 2007.
- Silva, r. L. I. N.; rabelo, l.c.c. a relevância da linguagem teatral no aprendizado de educandos com deficiência in: iv congresso paraense de educação especial, 2017, marabá. Anais do 4º congresso paraense de educação especial v.4 (2017). , 2017. V.4. Disponível em: https://cpee.unifesspa.edu.br/images/anais_ivcpee/comunicacao_2017/a-relevancia-da-linguagem-teatral-no-aprendizado.pdf: acesso em 21 de maio de 2018.
- Silva, r. L. I. N. A extensão como estratégia de formação em artes cênicas na unifesspa in: olhares plurais e multidisciplinares na pesquisa e extensão. 1 ed. santa maria: arco editores, 2022, v.1, p. 34-52.
- Teixeira, c. E. J. A ludicidade na escola. São paulo: loyola, 1995.
- Vigotski, lev semionovitch. Imaginación y el arte em la infancia.* Disponível em: <http://www.antorcha.net/biblioteca_virtual/pedagogia/vigotsky/indice.html>. Acesso em: 27/08/2008. (trabalho original publicado em 1930).
- Vygotski, l. V. Formação social da mente. São paulo: martins fontes, 2007.