



A Criança e a Importância do Lúdico na Educação

OLIVEIRA, Carla Mendes de [1], DIAS, Adiclecio Ferreira [2]

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. **A Criança e a Importância do Lúdico na Educação**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 02, Ed. 01, Vol. 13, pp. 113-128 Janeiro de 2017 ISSN:2448-0959

RESUMO

Quando falamos em ludicidade, lembramo-nos de alegria e de brincadeiras. Lembramo-nos da infância e de sua espontaneidade, e isso nos remete a cantigas de roda, brincadeiras de rua, bola, bonecas, pipas, polícia e ladrão e invenções. Muitas invenções e faz de conta, e se lembramos de tanta coisa boa é porque os jogos e brincadeiras nos permitem uma liberdade de expressão que nos tira das situações de estresse e estimula o funcionamento fisiológico, o desenvolvimento da inteligência e dos padrões morais.

O presente artigo trata do lúdico como processo educativo, demonstrando que ao se trabalhar ludicamente não se está abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos a serem apresentados à criança, pois as atividades lúdicas são indispensáveis para o seu desenvolvimento sadio e para a apreensão dos conhecimentos, uma vez que possibilitam o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da fantasia e dos sentimentos. Por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente.

Palavras-Chave: Ludicidade, Contribuição na aprendizagem, Mediação.

INTRODUÇÃO

Este trabalho visa relatar o lúdico na aprendizagem, com o objetivo de coletar dados a respeito da importância do lúdico como facilitador da aprendizagem no contexto escolar.

O aspecto lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e realidade se misturam, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento.

A criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo por meio do brincar; amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras.

O brincar reflete a maneira que a criança, ordena, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo ao seu modo. Podendo ela expressar suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos novos que vão incorporando a sua vida, utilizando uma das qualidades mais importantes do lúdico, que é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar solução.

As atividades lúdicas permitem que o sujeito estabeleça relações com os outros e com diferentes culturas, sendo assim, pode-se dizer que: brincadeira, cultura e conhecimento se contemplam formando uma tríade da infância com o caráter lúdico e significativo. Sobre essa afirmativa, Borba (2006, p.40) fala que:

A liberdade no brincar se configura no inverter a ordem, virar o mundo de ponta-cabeça,

Fazer o que parece impossível, transitar em diferentes tempos- passado, presente e futuro. “Rodar até cair, ser rei, caubói, ladrão, polícia, desafiar os limites da realidade cotidiana.

Nesse sentido, os jogos, as brincadeiras, o faz-de-conta revelam formas diferentes, expressão usadas pelas crianças como maneiras diferentes de interagir, podemos assim dizer que a brincadeira é uma ação que está associada à infância, e é por meio dela que a criança brinca, vivendo um cenário articulado e a dimensão imaginária, sendo impulsionada a conquistar novas possibilidades de criação, sendo assim possível manter a ponte entre o mundo imaginário e o mundo real.

Podendo (Podemos) então usar estes itens para nos auxiliar na construção de um alicerce que nos possibilita a compreender o acesso ao espaço escolar, abrindo caminhos para experiências estéticas, provocando novas formas de sentir, pensar, compreender, dizer e promover o encontro do sujeito com diferentes formas de expressão e de compreensão de vida.

Essa afirmação caracteriza muito bem o lúdico no processo de aprendizagem, pois se pode observar uma fonte de inspiração para a construção do conhecimento da criança, aprender brincando e construir conhecimento vão se tornando faces da mesma realidade. Ronca e Terzi (1995, p.98), falam que:

Pelo lúdico a criança "faz ciência", pois trabalha com imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade, problematiza, tornando-se criadora e construtora de novos conhecimentos.

Considerando a ideia de que a brincadeira é a atividade mais séria da criança, podemos associar que o conhecimento da cultura, as diferenças individuais como o tempo e limite de cada um, a ação cognitiva com os sentidos e a sensibilidade. É a ponte de equilíbrio entre o mundo imaginário e o real, o jogo e a construção do conhecimento vão sendo gradativamente redimensionados na prática educativa do aluno, sendo impossível não associar o lúdico com o processo de construção de conhecimento.

Neste sentido, o objetivo central deste estudo é analisar a importância do brincar na Educação, pois, segundo os autores pesquisados, este é um período fundamental para a criança no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa.

O BRINCAR E O EDUCAR

Porque assegurar à infância um tempo em que o brincar e o educar se misturam? É mais importante brincar ou educar?

Vamos nos aprofundar nestas perguntas com base nos objetivos propostos pelo RCNEI, entre outros, citam-se:

Contribuir para que a criança amplie seu conhecimento de mundo, por meio do desenvolvimento de suas capacidades cognitivas, afetivas e sociais;

Propiciar à criança o contato inicial com o patrimônio cultural de seu espaço local, ou seja, da sociedade onde vive;

Estimular nas crianças sua responsabilidade global em relação à educação ambiental e ao saber conviver em sociedade;

Possibilitar à criança recursos e meios, a fim de que lhe seja permitido explorar a sua infância como seu tempo presente.

Nessa etapa inicial da escolarização, o brincar e o educar têm uma função de contribuir para que a criança viva seu tempo, sem atropelos e tenha respeitado o seu ritmo, já que toda brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o 'não - brincar'. Assim pode-se oferecer a criança uma aproximação com a escola, despertando o desejo de ali permanecer, com prazer, e tendo sucesso em seu percurso.

O brincar não significa só reproduzir a realidade, pois ao fazê-lo, a criança desenvolve uma ação social e cultural e a recria com o seu poder de reinvenção e de imaginação. Ao explorar o ambiente, a criança vai desenvolvendo o educar, ou seja, incorpora processos de formação e de aprendizagem, socialmente elaborados e destinados a instruí-la ao saber social. Educar nessa perspectiva, portanto remete à ludicidade, ao jogo, às interações na rodinha, à socialização em espaços escolares e não-escolares.

Sendo assim, cabe a nós professores a tarefa de mediar brincadeiras como forma de educar, ao contrário do pensamento de muitos que brincar na educação venha a ser perda de tempo, não o brincar e o educar se integram na educação, sendo papel de maior importância de o professor fazer com que a criança tenha um tempo de sonhar, de crescer, de amadurecer, de possibilitar desenvolver as suas estruturas mentais superiores de forma equilibrada e contínua em busca de sua autonomia.

Neste universo de possibilidades, não podemos limitar a atuação do professor ao espaço da sala de aula, devemos abrir um leque de oportunidades dentro e fora da escola, trazendo para sala de aula as vivências de mundo que este aluno tem, e adaptá-lo dentro das atividades escolares, assim podemos trabalhar com respeito e dignidade humana.

Devemos pensar a escola como espaço de ações e interações de grande influência significativamente no processo de ensino e aprendizagem dos nossos alunos, não só o professor, no interior de uma sala de aula, mas outras pessoas que também compõem esse espaço escolar potencializam ou inibem a aprendizagem,

interferindo na formação do aluno.

Cabe ao professor, o papel de mediador da aprendizagem, devendo fazer uso de novas metodologias, procurando sempre incluir na sua prática as brincadeiras, pois seu objetivo é formar educandos atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios.

Devemos entender também que a criança necessita de orientação para o seu desenvolvimento, perspicácia do educador levando-a a compreender que a educação é um ato institucional que requer orientação, supervisão e mediação de um adulto.

O BRINCAR NA SALA DE AULA

Um ambiente de aprendizagem escolar é um ambiente em que um indivíduo está sujeito a oportunidades de aprendizagem. Muitas vezes o termo ambiente de aprendizagem é confundido com o espaço físico onde ocorrem práticas educativas. Um exemplo de ambiente de aprendizagem é o ambiente de aprendizagem escolar, que é um ambiente planejado, ou organizado, para que ocorram práticas educativas. Nesse ambiente, o professor tem um papel fundamental, que pode ser tanto na preparação, organização e sistematização da aprendizagem, como no direcionamento ou orientação do processo de aprendizagem.

Os ambientes de aprendizagem podem ser classificados a partir de vários critérios, pois há vários fatores que interferem num processo de aprendizagem, entre eles a sistematização e a autonomia do aprendiz. A sistematização é o que estrutura e valida o processo de aprendizagem, como avaliações, certificados e contratos entre os sujeitos que participam do processo. Já o nível de autonomia do aprendiz expressa o grau de controle que a organização do ambiente e os demais atores envolvidos imprimem nas interações do aprendiz com os diferentes objetos de aprendizagem. A caracterização de um ambiente de aprendizagem pode ser realizada a partir de uma linha contínua em que quanto maior a sistematização e menor a autonomia, maior o caráter formal da aprendizagem.

Assim, podemos ter a dimensão do valor da ludicidade tendo o papel de permitir que você e seu aluno experimentem novas aventuras, novos aprendizados, porque está livre para descobrir uma nova janela para o saber. Os estímulos do meio externo entram provocando e respondendo aos interesses da educação permitindo avançar nos descobrimentos produzidos pelos diferentes caminhos do conhecimento e da convivência.

A ludicidade permite a liberdade emocional necessária para explorar e experimentar, para envolver-se emocionalmente numa criação e para permitir descobrimentos incentivados pela curiosidade.

A sala de aula pode se transformar também em lugar de brincadeiras, se o professor conseguir conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno, para tal, é necessário encontrar o equilíbrio entre o cumprimento de suas funções pedagógicas – ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender – e psicológicas, contribuindo para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo – na moldura do desempenho das funções sociais –, preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença.

Reconstruir conceitos importantes sobre o ato de brincar e sua importância no contexto escolar é

fundamental para a prática pedagógica do professor. Se ele busca a formação de indivíduos dinâmicos, criativos, reflexivos e capazes de enfrentar desafios, devem proporcionar condições para que as crianças brinquem de forma espontânea, dando a elas a oportunidade de ter momentos de prazer e alegria no ambiente escolar, tornando-se autoras de suas próprias criações. Mais uma vez remetendo a, quando não reprimidas, a espontaneidade e a criatividade agem no sentido de fazer as coisas, de brincar; conseqüentemente, as crianças alcançam a aprendizagem.

Mas o que seria, de fato, uma aula lúdica? Para Fortuna (2000, p. 9), “uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar”, ou seja, é uma aula livre, criativa e imprevisível. É aquela que desafia o aluno e o professor, colocando-os como sujeitos do processo pedagógico. A presença da brincadeira na escola ultrapassa o ensino de conteúdos de forma lúdica, dando aos alunos a oportunidade de aprender sem perceber que o estão.

O brincar estimula a inteligência porque faz com que o indivíduo solte sua imaginação e desenvolva a criatividade, possibilitando o exercício da concentração, da atenção e do engajamento, proporcionando, assim, desafios e motivação.

Por meio dos jogos e das brincadeiras o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo ensino-aprendizagem e sua auto-estima, porém, o educador deve ter cuidado de como são colocados os jogos em seus fins pedagógicos, para que não se transformem em atividade dirigida e manipuladora. Se isso ocorrer o jogo deixará de ser jogo, pois não será caracterizado com liberdade e espontaneidade.

Sendo assim, o jogo deve ser visto como possibilidade de ser mediador de aprendizagens e propulsor de desenvolvimento no ensino formal, mas quando, a atividade se torna utilitária e se subordina como meio a um fim, perde o atrativo e o caráter de jogo. A partir do momento que a criança é obrigada a realizar um jogo, sem nenhum interesse ou motivação, o jogo perde toda a sua característica e acaba tornando-se mais uma atividade “séria” de sala de aula.

Há diferença entre o jogo e a brincadeira, dentro e fora da sala de aula. O jogo carrega em si um significado muito abrangente. É construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É carregado de simbolismo, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações e o sistema de regras, que definem a perda ou o ganho. Nem todos os jogos e brincadeiras são sinônimos de divertimento, pois a perda muitas vezes pode ocasionar sentimentos de frustração, insegurança, rebeldia e angústia. Dessa forma, são sentimentos que devem ser trabalhados principalmente na escola, para que não se perpetuem impossibilitando que a criança tenha novas iniciativas. A brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica.

Os jogos e brinquedos são meios que ajudam a criança a penetrar em sua própria vida tanto como na natureza e no universo.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DA CRIATIVIDADE

O lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento do ser humano, e pode auxiliar na aquisição de novos conhecimentos, em sala de aula, facilitando muito no processo ensino-aprendizagem. É através

de atividades lúdicas, que “o educando” explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-aprendizagem e sua auto-estima

O professor precisa apropriar-se do brincar, inserindo-o no universo escolar. O adulto é afetivamente importante para a criança, quando acolhe suas vivências lúdicas e abre um espaço potencial de criação. Com isso, o professor instiga a criança à descoberta, à curiosidade, ao desejo de saber. A criança tem no professor um parceiro nessa busca.

Kishimoto (1994, p. 18),

Explicita que o jogo educativo tem a vantagem de aliar contentamento e aprendizagem. Ele afirma também que muitos autores, ao tratar dessa temática, tentam conciliar a tarefa de educar com a necessidade irresistível de brincar.

“Nessa junção surge o jogo educativo, um meio de instrução, um recurso de ensino para o professor e, ao mesmo tempo, um fim em si mesmo para a criança que só quer brincar.

“O jogo transita livremente entre o mundo interno e o mundo real” (FORTUNA, 2000, p. 2), o que garante à criança a fuga temporária da realidade. Tudo se transforma em lúdico para o aluno, mas o professor precisa trazer do lúdico a realidade, a verdade subentendida como conhecimento, especialmente o escolar.

Como afirma Fortuna (2008, p. 4), “defender o brincar na escola, por outro lado, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento”.

É preciso, nesse aspecto, que o professor busque o equilíbrio entre ministrar aulas convencionais, em que recursos como lápis e caderno precisam fazer parte do cotidiano como forma de preparo para o mundo adulto, e aulas lúdicas. Por isso, o professor deve utilizar as atividades criativo-lúdicas como suporte do desenvolvimento e da aprendizagem, por meio de seus procedimentos, e, nesta circunstância, criar situações e propor problemas, assumindo sua condição de parceiro na interação e sua responsabilidade no desenvolvimento cognitivo, psicomotor e psicossocial do aluno.

Ao buscar uma rotina que propicie o desenvolvimento pleno do ser humano, indo além de teorias e conceitos, nada melhor que explorar e experimentar. Assim, o lúdico se faz uma ferramenta enriquecedora, pois brincando o aluno expressa suas ideias e pensamentos sobre o mundo que o cerca. Dessa maneira, dá pistas ao professor de como complementar, no sentido de promover, outros conhecimentos, ampliando seu repertório e seu conhecimento de mundo.

AS IMPLICAÇÕES NO ATO DE BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NO AMBIENTE ESCOLAR

A brincadeira favorece a criação da Zona de Desenvolvimento Proximal, pois ao brincar a criança age além do comportamento da sua faixa etária e da sua realidade diária, produzindo atividades e experiências novas, criando modos de pensar e agir no mundo que desafiam o seu conhecimento já internalizado. A brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal, porque ela favorece a emergência de certos processos psicológicos e estimulam outros que começam a se constituir.

Acreditamos que a criança usa a brincadeira como mediadora desse processo de apropriação, expandindo suas relações com o mundo dos objetos e símbolos humanos, dessa forma, assimila, compreende e aprende a viver socialmente no espaço em que está inserida. Defendo a concepção de que a escola precisa ressaltar a importância da brincadeira para o desenvolvimento social e cognitivo da criança, para que o conteúdo seja apresentado à criança de forma mais prazerosa dando assim um aprendizado mais consistente e estimulante para o aluno, pois a sociedade difunde uma idéia que limita o ato de brincar a um simples passatempo, sem funções mais importantes que entreter a criança em atividades divertidas. É preciso reforçar a ideia de que os professores tem na brincadeira uma ferramenta importante para proporcionar aos alunos momentos lúdicos que possibilitem o desenvolvimento de um processo de aprendizagem e socialização.

A criança precisa de um momento livre maior para ampliar as suas atividades lúdicas, pois a brincadeira é muito importante para o desenvolvimento de vários processos mentais.

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entretê-lo com jogos infantis", ou seja, brincar é algo muito presente nas nossas vidas, ou pelo menos deveria ser. Segundo Oliveira (2000):

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida.

Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Vygotsky (1998), um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, partiu do princípio que: "O sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas".

Nesta perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. Ainda, podemos afirmar que a brincadeira é como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos faz surgir, nas crianças, através do brincar, pois a criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas está vivenciando novos conhecimentos, e atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes trazendo para si uma enorme bagagem de conhecimento e vivências prazerosas de sua vida escolar.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas. Assim, podemos destacar que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

Portanto, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil e na vivência escolar, na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento. A introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

A FORMAÇÃO DO PROFESSOR QUE VAI TRABALHAR DE FORMA LÚDICA NA EDUCAÇÃO

A educação é um processo historicamente construído, e o educador possui um papel nesse processo, que é mediar o educando a buscar sua identidade e atuar de forma crítica e reflexiva na sociedade. Assim sendo, a formação do educador depende da concepção que cada profissional possui sobre criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo e currículo.

A formação pedagógica dos educadores pode solucionar e ajudar na prática de diferentes métodos pedagógicos que permitam estabelecer a comunicação educativa e aperfeiçoar essa comunicação.

Portanto, a formação pedagógica do professor não se restringe ao estudo limitado de alguns processos práticos. O professor, ao conhecer as razões da utilização de diferentes metodologias refletidas junto à formação acadêmica, busca o conhecimento do que faz, porque o faz com mais segurança e domínio dos instrumentos pedagógicos para adaptá-los melhor às exigências das novas situações educativas. A aceitação do método utilizado pelo professor ocorre na medida em que este esteja preparado para compreender e utilizar o instrumento que lhe é apresentado por razões explícitas, em função dos objetos que se fixou no ambiente de ensino aprendizagem.

Ao abordar o lúdico na formação do professor pode-se dizer que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, e não pode ser vista apenas como diversão ou passatempo.

Ao desenvolver conteúdos que abordam o lúdico como uma proposta metodológica junto a professores, sempre ocorre reflexões acerca das possibilidades de intervenção e de ensino. Tais reflexões evocam sentimentos, posicionamentos que partem de suas relações mais evolutivas no que diz respeito à relação de professor e aluno, adulto e criança.

Através da prática pedagógica do jogo, o professor pode conhecer as expressões da personalidade do aluno, porque nele a criança se liberta de situações difíceis, as coisas e ações não são o que aparentam ser.

O professor que está interessado em promover mudanças poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que pode até contribuir para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão escolar verificados nas escolas, no decorrer do ensino fundamental, pois a partir do momento que

o aluno se envolve com o aprendizado, as chances de ele fracassar ou desistir da escola diminuem consideravelmente.

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo, tiver conhecimento sobre os fundamentos da mesma e vontade de estar em contínuo aprendizado e renovação, pois trazer atividades que interessem aos alunos demanda pesquisa, estudo, observação das crianças com as quais se trabalha entre outros esforços por parte do professor e da escola. Pois não é só dar qualquer jogo por ser educativo ou propor uma brincadeira, o professor precisa mediar este processo e mesmo que não participe efetivamente, de estar muito atento ao que acontece para saber aonde intervir, e a escola tem um papel de muita importância com o professor, pois serve de apoio, suporte e estímulo tanto para o professor quanto para o aluno.

O papel do pedagogo e do professor é de fundamental importância para a colocação deste tipo de ensino no ambiente escolar, e aplicação de recursos lúdicos, o professor ao se conscientizar das vantagens do lúdico, e adequá-la a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades. O pedagogo, como pesquisador, estará em busca de ações educativas eficazes para que o mesmo prazer que a criança tem ao sair para o recreio, ao ir às aulas de educação física ou na hora da saída, esteja presente na sala de aula.

O professor deve também renunciar, modificar algumas posturas e atitudes já incorporadas, o que se torna mais difícil, pois lidar com a mudança, com o diferente é desafiador e nem todos estão abertos para isto.

É importante considerar que a formação lúdica não é importante somente para a criança, mas também para o professor, pois possibilita a ele conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

De acordo com Almeida (SANTOS, 1997; KISHIMOTO, 1999 apud ALMEIDA, s/d) : “Mas, se ainda é complicado a inserção da ludicidade em sala de aula para crianças, no caso dos adultos, na formação dos professores torna-se uma realidade mais distante ainda”.

O trabalho em grupo cria um clima de cooperação dentro da sala de aula e facilita as relações que se darão dentro daquele espaço, além de o grupo se tornar mais responsável pelo seu processo e resolver seus problemas e conflitos de forma mais clara e aberta entre os membros. Se as crianças começarem a ter atividades lúdicas, mas ainda se sentirem isoladas e não incluídas entre elas e não tiverem construído uma relação de amizade e afinidades entre os colegas, bem como o envolvimento com as atividades, tornam-se mais egocêntricas e distantes do outro, passando a ter um aprendizado desfocado dentro da realidade a qual esta vivenciando neste referido momento de sua vida, e esta falta de estímulo e interesse pode causar dificuldades no seu aprendizado ocasionando assim seu fracasso escolar. Por este motivo é tão importante a troca com o outro podendo ser assim muito enriquecedora, além de fazer parte de toda a nossa vida, pois a todo o momento estaremos convivendo e vivendo com os outros.

É essencial que nós professores tenhamos uma formação continuada, também com relação aos aspectos metodológicos do lúdico, e percebamos a importância que tem o desenvolvimento de atividades lúdicas para as crianças, jovens e adultos. E que assim, possamos trabalhar cada vez mais com a criatividade para levar melhores atividades e dinâmicas para a sala de aula. Que possa através da troca de experiências com

outros profissionais estar sempre se renovando e inovando a sua prática fazendo com que seus alunos possam ficar cada vez mais interessados e envolvidos com o processo de ensino-aprendizagem.

A maior parte das crianças em situação de fracasso são as de classe popular e elas precisam ter prazer em estudar; do contrário, desistirão, abandonarão a escola, se puderem. Quanto mais os alunos enfrentam dificuldades de ordem física e econômica, mais a escola deve ser um local que lhes traga outras coisas. Essa alegria, não pode ser uma alegria que os desvie da luta, mas eles precisam ter o estímulo ao prazer. A alegria deve ser prioridade para aqueles que sofrem mais fora da escola.

A dificuldade em aprendizagem muitas vezes vai além dos problemas da criança. O fracasso escolar, na avaliação de muitos pesquisadores, pode ser visto como o fracasso do próprio sistema de ensino. É importante também nesse momento que todos tomem parte dos problemas relacionados ao fracasso escolar, mas principalmente que sejam desenvolvidas por parte das autoridades, com ações no sentido de conceder uma melhor distribuição dos recursos para a educação e para as escolas, incentivando também, o aluno, o professor e a família.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de várias pesquisas feitas pode-se concluir que, as atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem das crianças, sendo assim, os professores podem atestar que, é possível reunir dentro da mesma situação, o lúdico e o educar, porém, a escola tem um papel de extrema importância, porque é necessário que as escolas sensibilizem-se no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não seja visto como apenas um passatempo, mas sim como uma ferramenta de grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos, pois propõe problemas, cria situações, assume condições na interação, responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança. A ludicidade permite a liberdade emocional necessária para explorar e experimentar, para envolver-se emocionalmente numa criação e para permitir descobrimentos incentivados pela curiosidade, pois é pela brincadeira que a criança expressa o que teria dificuldades de colocar em palavras e sua escolha é motivada por processos íntimos, sendo assim vista a brincadeira como uma linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.

Devemos utilizar o lúdico como uma ferramenta importante nas dificuldades de aprendizagem, pois a criança pode ser trabalhada na individualidade ou em grupos e ela mesma poderá buscar respostas para suas dúvidas e corrigir o que é de real dificuldade. Assim, ela passará a se conhecer melhor, criará estratégias para um melhor aprendizado, que será prazeroso e significativo.

O brincar é importante em todas as fases da vida humana, pois possibilita, assim a interação da criança com o mundo externo e interno, formando conceitos, ideias, relações lógicas, socializando, absorvendo o indivíduo de acordo como seu ritmo e potencial.

A brincadeira deve fazer-se presente e acrescentar elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Tendo em vista que a ludicidade é uma necessidade do ser humano, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais, sociais, culturais e emocionais, e deve acontecer com trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, na emoção ele tende a torna-se mais disposto e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem, tornando assim este processo mais prazeroso e menos maçante, tanto no ponto de vista do aluno quanto no ponto de vista do professor.

Vemos então que o aspecto lúdico deve ser voltado para as crianças, no sentido de facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. O lúdico desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, evitando o fracasso escolar e os altos índices de reprovação escolar no ensino fundamental, pois o lúdico vem para incrementar o ambiente escolar, valorizar o aprendizado do aluno, envolvendo toda a comunidade escolar neste processo de ensino aprendizagem.

A introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Assim, podemos concluir que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. O lúdico desenvolve o indivíduo como um todo e é uma ferramenta de extrema importância na educação, que devemos acrescentar e considerar como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em: 10 de out. 2015

BORBA, Â. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BEAUCHAMP, Jeanete; RANGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. Ensino Fundamental de nove anos: **Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2ª ed. Brasília: MEC/SEB, 2007.

BRASIL. MEC. SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC, 1998. 3 v.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. 6 ed. São Paulo: Centage Learning, 2011.

LAZARETTI, L. M. **A compreensão histórico-cultural da brincadeira no desenvolvimento infantil** – das hipóteses de Vygotsky às elaborações de Elkonin. V Encontro Brasileiro de Educação e Marxismo –

Marxismo, Educação e Emancipação Humana. 11, 12, 13 e 14 de abril de 2011 – UFSC – Florianópolis-SC. Disponível em: http://www.5ebem.ufsc.br/trabalhos/eixo_04/e04c_t002.pdf_ Acesso em 30/10/2015.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

OLIVEIRA. C. C.; COSTA, J. W.; MOREIRA, M. **Ambientes Informatizados de Aprendizagem**. Campinas: Papyrus, 2001.

[1] Graduada em Pedagogia e especialização em alfabetização.

[2] Especializado em ensino religioso pela fabra, e graduação em teologia pela mesma faculdade, estudante de história pela faculdade uninter.

PUBLIQUE SEU ARTIGO CIENTÍFICO EM:

<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/enviar-artigo-cientifico-para-submissao>