

RELAÇÃO ENTRE O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

Fábio Lopes da Silva¹

Gilvane Pereira de Carvalho²

Cleire Maria do Amaral Rodrigues³

Resumo: A utilização de jogos didáticos-pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem é grande relevância para a formação crítica do aluno. Nesse sentido, a ludicidade trabalha várias habilidades ligadas ao ensino, tais como: os aspectos físicos e cognitivos. O presente trabalho tem como objetivo investigar as contribuições que o ensino através da ludicidade pode trazer para a construção da aprendizagem significativa de alunos do Ensino Fundamental. Adotou-se uma pesquisa bibliográfica, onde as bases teóricas-metodológicas foram adquiridas em livros, artigos científicos e dissertações que versavam sobre a temática. No qual foram disponibilizados nos principais sites de busca, como o *Google Acadêmico* e *SciElo*. Evidenciou-se que, para que ocorra uma aprendizagem significativa por meio da ludicidade, é necessário que haja uma relação interdisciplinar entre o conhecimento a ser aprendido e aquilo que o aprendiz já sabe. As iniciativas lúdicas nas escolas, potencializam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos. Portanto, é necessário que o professor durante a operacionalização da sua prática pedagógica, desenvolva essas atividades, no entanto, é preciso que os seus objetivos pedagógicos estejam orientados para essa prática, a fim de propiciar um ambiente ideal para construção de uma aprendizagem significativa.

Palavra-chave: Aluno. Lúdico. Ensino.

RELATIONSHIP BETWEEN LÚDICO AND LEARNING

Abstract: The use of didactic-pedagogical games in the teaching-learning process is of great relevance for the critical formation of the student. In this sense, playfulness works several teaching-related skills, such as: the physical and cognitive aspects. The present work aims to investigate the contributions that teaching through playfulness can bring to the construction of meaningful learning of Elementary School students. It was adopted a bibliographical research, where the theoretical-methodological bases were acquired in books, scientific articles and dissertations that dealt with the subject matter. In which they were made available on the major search sites, such as Google Scholar and SciElo. It has been shown that for meaningful learning to occur through playfulness, there must be an interdisciplinary relationship between the knowledge to be learned and what the learner already knows. Playful initiatives in schools, enhance creativity and contribute to the intellectual development of students. Therefore, it is necessary that the teacher during the operation of his pedagogical practice, develop these activities, however, it is necessary that his pedagogical objectives are oriented to this practice, in order to provide an ideal environment for the construction of meaningful learning.

Keyword: Student. Playful. Teaching.

¹Graduado em Pedagogia pela Universidade Estadual do Piauí – UFPI. e-mail: fabiolopes3120@gmail.com

²Graduada em Normal Superior pela Universidade Estadual do Piauí – UESPI. e-mail: gilvane01@hotmail.com

³Professora Dra. do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí – IFPI. e-mail: cleireamaral@hotmail.com

1 INTRODUÇÃO

A utilização de jogos didáticos-pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem é grande relevância para a formação crítica do aluno. Para isso, os conteúdos lúdicos são muito importantes na aprendizagem, sendo usados como ferramenta onde as crianças percebem e tenham noção de que aprender pode ser divertido. As iniciativas lúdicas nas escolas potencializam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

Durante o desenvolvimento desse trabalho percebemos a necessidade de saber quais as contribuições que o ensino em perspectiva lúdica pode trazer para a aprendizagem de alunos do Ensino Fundamental? E percebemos que é importante investigar as contribuições que o ensino em perspectiva lúdica pode trazer para a aprendizagem de alunos do ensino fundamental a partir de teorias publicadas em livros e artigos disponíveis.

A pesquisa bibliográfica tem por finalidade investigar as diferentes contribuições sobre o tema em questão, de forma que os pesquisadores possam usar para confirmar, confrontar ou enriquecer suas proposições, esse estudo tem como base teórica autores como Vygotsky, Piaget e artigos como O lúdico no processo de ensino aprendizagem de Élide Amaral.

A definição de conceitos e perspectivas da ludicidade podem estabelecer relação entre o lúdico e a aprendizagem de forma que seja possível detalhar os aspectos da ludicidade que afetam a aprendizagem. Considerando a temática importante por analisar que o lúdico no ensino fundamental pode ser auxiliador na formação educativa das crianças, pois é a partir desse contato com as brincadeiras e com a diversão, que se constroem alicerces firmes para a elaboração de uma aprendizagem crítica e formal.

1.1 O Lúdico na Prática Pedagógica

Os professores em geral, vêm buscando estimular a inteligência e a participação dos educandos em sala de aula e, dentre as possibilidades de fazê-lo, o lúdico tem sido uma das ferramentas utilizadas. A ludicidade permite a criança interagir e se envolver de forma significativa em tudo que o professor realiza, propiciando maior interação entre docente e discente. Nessa perspectiva, a ludicidade tem ganhado espaço no cenário atual das discussões em torno da

educação, uma vez que se constitui um instrumento essencial na formação e desenvolvimento da criança, permitindo emergir a criatividade, iniciativa e autonomia, bem como a aquisição dos diversos saberes.

Entretanto, para que ocorra uma aprendizagem significativa com o uso da ludicidade, é necessário que haja um relacionamento entre o conhecimento a ser aprendido e aquilo que o aprendiz já sabe, juntamente com uma coerência e sequência, para melhor facilitar o conhecimento. Para tanto Kishimoto discute que:

No contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valora social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais (KISHIMOTO,1994, p 13).

Assim, a utilização do lúdico no processo ensino-aprendizagem permite uma aprendizagem prática e divertida, tendo em vista que as crianças não são meros seres passivos, mas sujeitos ativos do conhecimento. O professor assume o papel de facilitador do conhecimento e a criança exerce a função de agente no desenvolvimento de sua própria aprendizagem.

A interação e a socialização proporcionadas pelo lúdico como ferramenta pedagógica adentra para a melhoria do processo educacional, pois brincando a criança trabalha a psicomotricidade, vivencia momentos de fantasia, de faz- de- conta, como também momentos de realidade, de autoconhecimento e conhecimento do outro, tudo numa mesma situação. Desse modo, brincando a criança aprende e prepara-se para a fase adulta, quando a convivência harmoniosa com o outro é pressuposto de saúde social.

A palavra brincar e jogo são atrelados à palavra lúdico, que tem sua origem em lúdus, palavra latina que significa brincar. Como o lúdico pressupõe várias situações e engloba o indivíduo como um todo: comportamento, personalidade e aspectos cognitivos, Luckesi aborda o lúdico enquanto construção criativa da vida:

O lúdico significa a construção criativa da vida, enquanto ela é vivida. E um fazer o caminho enquanto se caminha; nem se espera que ele esteja pronto, nem se considera que ele ficou pronto, neste caminho criativo foi feito está sendo feito, com a vida no seu ir e vir, no seu avançar e recuperar. O Lúdico é a vida se construindo no seu movimento (LUCKESI, 1994, p. 115)

Esta criatividade, na visão do autor, é essencial para o processo de aprendizagem da criança, construído no ir e vir e no avançar e recuperar, dinâmica da evolução do indivíduo que aprende. Alves (1995, p.104) reafirma o lúdico como possibilidade de esperança e de liberdade “[...] o lúdico proporciona alegria nos espaços em que se faz presente ao mesmo tempo em que possibilita a esperança de liberdade para o mundo todo, sugerindo também que há outras possibilidades para a vida humana”.

Para o autor o lúdico é a manifestação da cultura humana, e as instituições de Educação Infantil podem transformar a pré-escola em uma espécie de grande brinquedo educativo. As crianças aprendem através das atividades lúdicas a encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para suas necessidades, estabelecendo e combinando a imaginação com a prática e a consciência na observação de regras. Portanto, privar a criança de agir brincando, é incapacitá-la para a própria vida (OLIVEIRA, 2005).

Segundo Kishimoto (1994, p. 35) a atividade lúdica deve ser escolhida com liberdade pelas crianças, um consenso entre professor e alunos, sob pena de a criança não se sentir “como brincadeira, mas trabalho”. Significa dizer que atividade lúdica deve ser um recurso usado na prática pedagógica de forma séria e o professor deve ter cuidado ao inseri-la, buscando a aprovação das crianças e, sobretudo, com objetivos definidos.

O papel do educador é observar e coletar informações sobre as brincadeiras e os jogos para inseri-los no cotidiano de suas práticas pedagógicas. É importante organizar e estruturar o espaço das aulas de forma a estimular na criança a necessidade de brincar, também visando facilitar a escolha das brincadeiras. Nos jogos de regras, por exemplo, o professor não precisa estimular os valores competitivos, e sim tentar desenvolver atitudes cooperativas entre os alunos.

Em relação à educação sabe-se que a ludicidade tem papel fundamental, Santos (2000, p. 60) afirma que “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. Muitos educadores ainda não perceberam a real importância do brincar e o quanto este aspecto facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural do aluno. Corroborando com a importância da ludicidade como fator de aprendizagem, Antunes ressalta ainda:

Essa relação entre os jogos e a aprendizagem significativa destaca que a escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme

de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa (ANTUNES, 2003, p. 31).

Compreende-se que a escola pode ter variedade de brinquedos ou jogos, mas nada adiantará se não houver educadores que tenham consciência da utilização dos mesmos. Todo educador que utiliza jogos, brinquedos e brincadeiras, precisa saber que a aprendizagem só vai ocorrer quando a criança brinca ou joga com prazer.

Freire (1996) afirma que: não há docência sem deiscência e nos motiva a refletir que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua produção, deixando claro que quem ensina aprende ao ensinar e, quem aprende, ensina ao aprender. Portanto, o professor aparece como o responsável maior pelo ensino, aquele que orienta e estabelece uma relação pedagógica com o aluno, portanto é considerado como agente transformador social.

A prática pedagógica por meio da ludicidade considera que o conhecimento é algo que vai sendo construído a partir da interação entre todos os participantes. No processo ensino-aprendizagem, ao trabalhar o lúdico o professor busca, além de quebrar a rotina escolar, possibilidades de oferecer um aprendizado diferenciado aos alunos, sem apresentar conceitos prontos e acabados. Segundo Antunes:

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e cada estudante independentemente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes (ANTUNES, 1998, p. 36).

A inserção de propostas lúdicas nas escolas deve contribuir para a melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Claro que as atividades de cunho lúdico não anulariam a complexidade que envolve o processo educativo, mas auxiliam na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades serão mediadoras e contribuirão para tornar a sala de aula um ambiente de troca de conhecimento, além da alegria e diversão que, certamente, contagiara toda a sala.

1.2 A importância das brincadeiras no processo de aprendizagem

A brincadeira ajuda a criança a se desenvolver no aprender fazendo, através de atividades dinâmicas e desafiadoras. Ao brincar a criança desenvolve a criatividade, descobre, inventa, participa, além de exercitar a atenção e fixação de normas e regras. Assim como as brincadeiras servem para nutrir a linguagem da criança, o contato com objetos e com as demais crianças, também estimula a linguagem interna e enriquece o vocabulário. E a participação de um adulto (no caso, o professor) enriquece esse processo.

Sabe-se que a criança se sente desafiada brincando com um adulto e, também, com as novas descobertas de como utilizar um objeto de formas diferentes, o que lhe possibilita muitas experiências. Nesse sentido, o educador tem de eleger brincadeiras interativas que agreguem os conteúdos explorados na pré-escola (SALLA, 2010).

Vygotsky enfatiza que: a criança, por meio das brincadeiras, consegue resolver divergências e tensões, principalmente no que se refere a uma característica muito presente no início da idade pré-escolar: a satisfação imediata dos seus desejos. Isto porque o brinquedo lhe permite envolver-se num mundo ilusório, onde se realiza o irrealizável:

No princípio da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estado procedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo (VYGOTSKY, 1998, p. 22).

Quando uma criança brinca, ela se apropria de elementos da realidade imediata. Toda brincadeira é uma imitação transformada no plano das emoções. De forma que o brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências, que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos aplicados. De acordo o Rcnai, as brincadeiras permitem categorias de experiências que podem ser agrupadas em três modalidades básicas “as brincadeiras de faz de conta; os jogos de construção e aqueles que possuem regras, os chamados jogos de sociedade (jogos de tabuleiro, tradicionais, didáticos, corporais etc)” (RCNEI, 1998, p. 11).

Portanto, é possível ampliar os conhecimentos infantis por meio de atividades lúdicas e prazerosas, permitindo à criança internalizar noções de regras e limites,

tendo que respeitar “a vez dos outros”. Nesse sentido, pode-se afirmar que a brincadeira é o resultado de relações interindividuais da cultura e pressupõe uma aprendizagem social.

Vale lembrar que a brincadeira é de fundamental importância para o processo de aprendizagem da criança, pois ao brincar ela explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, esforça-se física e mentalmente sem ser coagida pelo adulto, demonstrando sentimento de liberdade e satisfação por aquilo que é capaz de fazer.

Pinto e Lima apontam os jogos e brincadeiras como instrumentos importantes para as crianças se comunicarem com outras crianças e expressarem seus sentimentos e sua realidade interior:

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É a través das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, e estabelecendo suas relações (PINTO; LIMA, 2003, p. 5.).

Na perspectiva das autoras, os jogos e brincadeiras são importantes tanto para o desenvolvimento do intelecto da criança quanto para a relação interpessoal, fundamentais para o processo de socialização.

1.3 Jogos e brinquedos como facilitadores do bom desenvolvimento da criança

Os jogos são instrumentos para a aprendizagem de regras sociais, pois por meio das brincadeiras a criança pequena exercita capacidades, como as de representar o mundo e distinguir o real e o imaginário. Ao brincar a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os acontecimentos sociais e os elementos da natureza. O jogo é, portanto, um recurso que pode contribuir para o desenvolvimento do pensamento, da criatividade e da imaginação, estimulando a criança na sua vida social. Oliveira considera a importância dos jogos e brincadeiras como exercício das habilidades da criança, inclusive a elaboração da linguagem:

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir as pessoas, especialmente pelos jogos, de faz de conta. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais, ao mesmo tempo, ao

tomar o papel do outro, na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior, característica de seu pensamento verbal (OLIVEIRA, 2005, p. 160).

Entende-se que todas as formas de jogos são relevantes e têm uma relação bastante consistente no processo de ensino-aprendizagem de crianças a partir da Educação Infantil, caracterizando-se enquanto perspectiva de crescimento e expressão de desejos, fantasias, expectativas e experiências. Para Almeida (1994, p. 26) “o brincar faz parte da vida das crianças. Ele simboliza a relação pensamento-ação e sob este ponto, constitui provavelmente matriz de toda atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação”.

Piaget (1978, p.132) propõe alguns critérios para a utilização das brincadeiras como recursos didáticos “ter um fim em si mesma; ser uma atividade espontânea; ser uma atividade de prazer”. Não pode esquecer que o brincar deve ser organizado no currículo de forma a desenvolver habilidades sem um caráter de “obrigatoriedade” e de “trabalho”.

Embora a ludicidade possa ser trabalhada em toda faixa etária, é importante lembrar que em nenhuma outra fase da vida as crianças se desenvolvem tão rapidamente quanto até os 05 anos de idade. Daí a necessidade de o professor de Educação Infantil entender como cada brincadeira ensina e os pais saberem da importância de brincar com os filhos. Para o trabalho lúdico não é necessário grande quantidade de brinquedos ou jogos, pois o mais importante é que se possa explorar a criatividade e as habilidades das crianças.

A intervenção do professor faz-se necessária para estimular a criança a brincar. O ideal é que as crianças possam, em situação de interação social ou sozinhas, ampliar sua capacidade de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, reforçando sua identidade. De acordo com o Rcnai (1998, p.30) é importante “a interação com crianças da mesma idade e de idades diferentes em situações diversas, como fator de promoção da aprendizagem e do desenvolvimento e da capacidade de relacionar-se”. Desse modo, as brincadeiras permitem apoiar as crianças no seu desenvolvimento (FERRAZ, 2010).

1.4 Aprender brincando: uma possibilidade

O brincar é um comportamento que percorre séculos e independente da

cultura ou classe social, faz parte da vida do ser humano, que, pelas brincadeiras, se diverte, aprende, socializa, comunica, troca experiências, desafia e interage, tornando o aspecto lúdico importante instrumento de aprendizagem. A ação de brincar é de grande importância na construção do conhecimento, por favorecer ao indivíduo explorar seu mundo interior e adquirir qualidades fundamentais para o seu desenvolvimento físico e mental.

Segundo Maluf (2012, p.19), explica que “Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer de momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos - sem muito esforço - encontrar resposta a várias indagações, podemos sanar dificuldades [...]”. O brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil, quando brincam as crianças exploram, perguntam e reproduzem as formas culturais nas quais estão inseridas, desenvolvendo-se psicologicamente e socialmente. Em um ambiente escolar, a brincadeira favorece a convivência social e a construção de conhecimento, possibilitando ao educando a aquisição de experiências e a vivência da sua realidade. De acordo com Maluf:

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nós desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente (MALUF, 2012, p. 21).

Portanto, o brincar, enquanto promotor da capacidade intelectual e do desenvolvimento da criança pode e deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica do professor, pois, com o lúdico inserido nas atividades diárias na sala de aula pode identificar e intervir nas dificuldades de aprendizagem.

Em relação à experiência do brincar é necessário que aconteça uma busca coletiva dos valores ficados para trás, dos brinquedos tradicionais, construídos a base de materiais simples, que serviam para a construção de uma infinidade de objetos para brincar. Ressalta Abramovich, em seu trabalho de pesquisa que desenvolveu com objetivo de saber se as crianças de hoje ainda brincam e com o que brincam e foi conversar diretamente com elas. Baseada nos depoimentos das crianças, concluiu-se com as seguintes considerações:

Vejam só, as crianças não estão vendo muita graça nestes brinquedos passivos, que só pedem que se olhem e que se lidem com eles cumprindo ordens, no melhor estilo escolar e no pior enfoque lúdico... E tem mais: não

gostam não de brincar sozinhas e não estão vendo muito charme nessas propostas segregacionistas e isoladas... querem companhia para brincar! (...) E se ainda preferimos brinquedos de sempre, aqueles que são eternos, como o carrinho e a boneca, se estes continuam a grande paixão (com todas as razões), estão perdendo todos os referenciais de antigamente por que os pais não estão lhes passando as magias e fascínios de suas próprias infâncias. (ABRAMOVICH, 1983, p.152-53).

Nesta análise, foi possível perceber o quanto é especial um projeto social como o da brinquedoteca, que vêm para resgatar a brincadeira na vida das pessoas e para resguardar a infância. Desse modo deseja-se um mundo melhor, e é permitindo às crianças o brincar livre e dando a elas um limite para se expressarem, abrindo assim, espaço para a experiência de um novo paradigma.

A aplicação de jogos, brincadeiras e brinquedos em diferentes situações educacionais podem ser um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas. Segundo Costa (2012), o lúdico é uma ferramenta que media o processo da construção de diferentes conhecimentos e aprendizagens na criança. Permite novas maneiras de ensinar, sendo o caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento. Além disso, é por meio das brincadeiras que a criança pode desenvolver a sua própria liberdade, aprendem a agir, tem a curiosidade estimulada, adquirem iniciativa e fortalece na construção da sua personalidade.

A ludicidade faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é altamente cultural. A aquisição do conhecimento deve se dar de maneira divertida, contribuindo e enriquecendo o desenvolvimento intelectual; assim, para manter o seu equilíbrio com o mundo, o homem necessita brincar, jogar, criar e inventar.

Viver ludicamente significa que não apenas estamos inseridos no mundo, mas, sobretudo, que somos parte dele. Com o acesso ao ambiente escolar, o aluno se mostra cheio de ansiedades e perspectivas em descobrir um mundo cheio de segredos. Cabe ao educador atentar às técnicas de ensino inovadoras, evitando, com isso, que o interesse do alunado se perca no vazio e no desestímulo.

Negrine (2000), afirma que a capacidade lúdica está diretamente relacionada à história de vida do ser humano. Acredita ser, antes de qualquer coisa, um estado espírito e um saber que, progressivamente, vai se instalando na conduta do indivíduo e no seu modo de vida. De acordo com Ferreira (1999), lúdico é relativo a

jogos, brinquedos e divertimentos. Portanto, ao realizar uma atividade lúdica estamos brincando e aprendendo de maneira satisfatória, independente da nossa idade, conforme ressalta Ronca:

O lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo, na fantasia como atividades relacionadas apenas na infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil (RONCA, 1989, p.99).

Os aspectos lúdicos tornam-se importantes instrumentos na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem em um universo de encantamento, fantasia e sonhos, no qual o faz de conta e a realidade se misturam, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, o que facilita o processo de construção do conhecimento.

Situações lúdicas auxiliam o aluno a lidar com sentimentos, contribuindo para o amadurecimento e colaborando para as decisões que tomará posteriormente em sua vida. Desse modo, a atividade lúdica tem importância fundamental na educação escolar e na formação do ser humano. Pode-se dizer que educação lúdica se caracteriza por todas as atividades que proporcionam prazer àqueles que as praticam, sejam crianças ou não. Para Almeida:

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento, sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática, enquanto investe em uma produção séria de conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 2003, p. 57).

O lúdico, além de facilitar a visão da relação do indivíduo sobre o social, ainda pode promover o resgate das influências culturais e, por sua vez, torna a escola um espaço de resgate e valorização cultural, reprodução do conhecimento adquirido em gerações passadas, além de transpor a emoção do imaginário. As possibilidades que ele oferece à criança são enormes, pois são capazes de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quanto da interpretação do brinquedo.

De acordo com o autor citado, percebe-se que a ludicidade é uma atividade significativa, tanto na infância quanto na fase adulta, pois abre caminhos para a diversão, aprendizagem e também para desenvolver algumas capacidades

adormecidas. A atividade lúdica permite uma visão de mundo interior e exterior diferenciada, nesse sentido permite ao adulto compreender melhor o mundo infantil.

Então, é preciso que a criança tenha plena liberdade para brincar e para se dedicar às atividades que gosta, possibilitando-lhe desenvolver a criatividade e a construção do conhecimento. Segundo Marques (2011), as brincadeiras para os adultos é como viajar no tempo das emoções infantis. Lembrando que as mesmas já fazem parte das atividades da antiguidade e que toda pessoa foi uma criança independentemente do tempo vivido, todos lembram de um momento marcante do brincar. Para tanto Marques discorre que para muitos estudiosos as brincadeiras são questões relativas de modo que:

Questões relativas à importância da brincadeira infantil sempre estiveram presentes no contexto educacional, recebendo maior atenção dos filósofos e psicólogos do que dos pedagogos, propriamente. O modo como a brincadeira infantil é tratada depende da concepção filosófica de cada período, oscilando a visão de brincadeira, ora como recreação, ora como distração, ora como centro da educação da criança pequena e ora como espaço cultural, de inovação, de criação, de aprendizagem e desenvolvimento infantil (MARQUES, 2011, p.5).

Ao longo da História, observa-se a presença de brincadeira na vida da criança, sendo que, em alguns momentos, ela é restrita à vida intrafamiliar em outros, estende-se à vida cultural de toda uma sociedade e, em outros momentos, integra a vida escolar como elemento de aprendizagem e desenvolvimento infantil. A história nos revela que antes os adultos e crianças participavam dos mesmos jogos, divertimentos e brincadeiras.

2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho mostra a importância do lúdico, para o desenvolvimento da aprendizagem Infantil e se faz necessário a boa relação entre pais e escola, sabendo que duas instituições devem viverem em harmonia para proporcionar as crianças um aprendizado de qualidade. Tanto o educador quanto os pais devem estar atentos no desenvolvimento psicomotor das crianças, buscando novas estratégias de aprendizagem sobre o lúdico e assim identificar qualquer tipo de deficiência que a criança possa vir apresentar.

A importância das atividades lúdicas na educação infantil permite um desenvolvimento mais amplo, global, contribuindo para uma visão de mundo

pautada em elementos reais, concretos, ainda que parte da fantasia. As atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta.

O objetivo proposto na realização desse trabalho foi alcançado, pois foi possível perceber como as atividades lúdicas atuam na aprendizagem e como esses recursos são explorados pelos educadores em sala de aula, pois o ambiente é agradável e pela emoção e sem dúvida todos são capazes afazer a diferença com seu trabalho para com as crianças na ambiência escolar.

Tendo em vista todo trabalho, buscou conhecer a importância das atividades lúdicas desenvolvidas por educadores e como os recursos lúdicos são valorizados e contemplados no processo de ensino aprendizado. Ficou nítida a valorização dessas atividades. No entanto, ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento a tais atividades. No entanto o professor como grande mediador e facilitador tem o papel de conduzir o aluno as atividades a serem realizadas.

Sugere-se que, além de brinquedos industrializados se faz necessário a realização de oficinas, com o objetivo de criar os próprios brinquedos, pois através desse momento de criação, uma aprendizagem desenvolve a imaginação, o valor da construção e dos brinquedos criados e inventado por eles, o desenvolvendo a concentração, imaginação, raciocínio e promovendo a autoestima e outras habilidades.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, F. **O estranho mundo que se mostra às crianças**. São Paulo: Summus, 1983. 152-53 p.
- ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: Prazer de estudar Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- ALVES, R. **História de quem gosta de ensinar**. São Paulo: Ars Poetica, 1995.
- ANTUNES, C. **Jogos para Estimulação das Múltiplas inteligências**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- _____. **O Jogo e a educação infantil: Falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**, fascículo. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- COSTA, C. F. et al. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Espírito Santo: Faculdade Capixaba de Nova Venécia, 2012. p.16-17.
- FERRAZ, B. Quanta coisa eles aprendem!. **Revista Nova Escola**, São Paulo, v. 1, n .231, abril, p.42-50, 2010.
- FERREIRA, A. B. H. **Dicionário da língua portuguesa**. 2. ed. RJ: Nova Fronteira,

1999.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, T. **O jogo, e a Educação Infantil**. 4. ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

LUCKESI, C. L. N. **Tecnologia Educacional**. Rio de Janeiro, 1994.

MALUF, A. C. M. **Brincar**: Prazer e aprendizado. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

MARQUEZ, C. G. **Aprender Brincando**. IV EDIPE – Encontro Estadual de Didática e Prática de Ensino, 2011. Disponível em: <http://www.ceped.ueg.br/anais/ivedipe/pdfs/didatica/co/436-1103-1-SM.pdf> Acessado em 25 agosto de 2017.

NEGRINE, A. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade**. In: Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis-RS: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Z. R. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

PIAGET, J. **A formação dos símbolos na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PINTO, G. R.; LIMA, R. C. V. **O desenvolvimento da Criança**. 6. ed. Belo Horizonte FAPI, 2003.

RONCA, P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

SALLA, F. Identidade e autonomia-Pré-escola. **Revista Nova Escola**. São Paulo, n.238, p.43-45, dez. 2010.

VYGOTSKY, L. **Aprendendo o desenvolvimento**: um processo sócio histórico 4. ed. São Paulo: Scipione, 1998.