

Curso O Lúdico Na Educação (Certificado)

Solicite agora mesmo seu certificado
de **120 Horas** (no link abaixo)

[\[Clique aqui para solicitar certificado\]](#)



Veja um modelo
do certificado!





**Somos a maior rede de Cursos
Pedagógicos do Brasil. Temos mais de
200 mil alunos matriculados em todo o
país!!**

**Nossos Cursos são reconhecidos e aprovados
pela ABED, Faculdades, Escolas, Prefeituras e
Instituições!**



Use o Certificado para:

- ✓ **Evolução Funcional**
- ✓ **Provas de Títulos**
- ✓ **Horas Complementares na Faculdade**
- ✓ **Concursos Públicos**
- ✓ **Processo de Recrutamento e Seleção**
- ✓ **Enriquecer seu Currículo**

DICAS IMPORTANTES PARA O BOM APROVEITAMENTO

- O objetivo principal é aprender o conteúdo, e não apenas terminar o curso.
- Leia todo o conteúdo com atenção redobrada, não tenha pressa.
- Explore as ilustrações explicativas, pois elas são fundamentais para exemplificar e melhorar o entendimento sobre o conteúdo.
- Quanto mais aprofundar seus conhecimentos mais se diferenciará dos demais alunos dos cursos.
- O aproveitamento que cada aluno tem é o que faz a diferença entre os “alunos certificados” e os “alunos capacitados”.
- A aprendizagem não se faz apenas no momento em que está realizando o curso, mas também durante o dia-a-dia. Ficar atento às coisas que estão à sua volta permite encontrar elementos para reforçar aquilo que foi aprendido.
- Aplique o que está aprendendo. O aprendizado só tem sentido quando é efetivamente colocado em prática



A importância do Lúdico no Desenvolvimento da Criança

Aldeny Tavares de Almeida e José Olimpio dos Santos

RESUMO

Por meio dos jogos brincadeiras as crianças passam a compreender e a utilizar regras empregadas no processo ensino-aprendizagem. Nas atividades lúdicas acontecem as experiências inteligentes e reflexivas, e a partir disso se produz o conhecimento. Os jogos são fundamentais para desenvolver diferentes condutas e também a aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos. Em uma sociedade como a nossa, com injustiças, competitividade e desigualdades sociais, os jogos são atividades que, muitas vezes, ficam em último plano nas escolas, devido alguns professores levarem em consideração somente seu cunho competitivo e só se preocuparem em dar conta do planejamento de forma mecânica, esquecendo-se que podem ensinar, brincando. Pode-se, então, definir os jogos como experiências e liberdade de criação nos quais as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo e com os outros.

A partir do levantamento de dados teóricos, através da realização da pesquisa bibliográfica fez-se a pesquisa de campo com alunos da I Fase do II Ciclo Básico, da Escola Deputado Francisco Eduardo Rangel Torres de Rio Branco-MT, tendo como meta: despertar a consciência sobre a importância da prática dos jogos em sala de aula, propiciar possibilidade de trabalhar o jogo no decorrer das aulas como recurso para o ensino de Matemática, bem como o desenvolvimento da criatividade, interesse, envolvimento, participação e interação do educando no ensino de Matemáticas. Constatou-se que os alunos são capazes de aprender e compreender melhor as regras e cálculos matemáticos através dos jogos. Embora alguns apresentem dificuldade, é notável o aumento do interesse em relação às atividades lúdicas, possibilitando afirmar que os jogos motivam e proporcionam à criança, mais facilidade, envolvimento e desenvolvimento no processo ensino-aprendizagem. Embasaram teoricamente este trabalho: Borin (1.996), Antunes (2004),,, dentre outros.

INTRODUÇÃO

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama educacional, principalmente nas séries iniciais do ensino básico, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permite a realização de um trabalho pedagógico que possibilita a construção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Vygotsky afirmava que através do brinquedo a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Segundo ele, o brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. O uso de jogos e curiosidades no ensino da Matemática tem o objetivo de fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina, mudando a rotina da classe e despertando o interesse e participação do aluno envolvido. A aprendizagem através de jogos, como dominó, e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido.

E Jean Piaget enfatiza que os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento para as crianças, pois proporcionam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras tendo como objetivo, o prazer de jogar.

Os jogos desenvolvem várias habilidades e capacidades nas crianças. É a maneira natural de interagirem entre si, vivenciando situações, manifestando questionamentos, criando e obedecendo regras, formulando estratégias e verificando seus acertos e erros e planejando novas ações.

A discussão sobre a importância dos jogos no ensino vem se concretizando, pois as crianças possuem uma grande capacidade de raciocinar e colocar em prática sua capacidade de resolver situações-problemas, caracterizando objetos e buscando a resolução baseada em elucidações próprias. A proposta de um jogo em sala de aula é muito importante para o desenvolvimento social, pois existem alunos que se “fecham”, tem vergonha de perguntar sobre determinados conteúdos, de expressar suas dúvidas, tornando com isso a Matemática um enorme detestável problema.

A aplicação dos jogos em sala de aula é uma oportunidade de socializar os alunos, pois busca a cooperação mútua e participação em equipe na busca incessante de elucidar o problema proposto pelo professor. Mas para que isso

aconteça, o educador precisa de um planejamento organizado e um jogo que incite o aluno a buscar o resultado e este precisa ser interessante e desafiador.

Independentemente da época, cultura e classe social, os jogos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria e sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem.

Na sociedade de mudanças aceleradas em que vivemos, somos levados a adquirir competências novas, pois o indivíduo é a unidade básica de mudança. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Esta pesquisa mostrou o quanto o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças, tornou evidente que os professores e futuros professores devem e precisam tomar consciência disso.

1. Aprender brincando

Quando uma criança brinca, demonstra prazer em aprender e tem oportunidade de lidar com suas pulsões em busca da satisfação de seus desejos. Ao vencer as frustrações aprende a agir estrategicamente diante das forças que operam no ambiente e reafirma sua capacidade de enfrentar os desafios com segurança e confiança. A curiosidade que a move para participar da brincadeira é, em certo sentido, a mesma que move os cientistas em suas pesquisas. Assim, seria desejável conseguir conciliar a alegria da brincadeira com a aprendizagem escolar.

No dizer de Miranda

Prazer e alegria não se dissociam jamais. O “brincar” é incontestavelmente uma fonte inesgotável desse dois elementos. O jogo, o brinquedo e a brincadeira sempre estiveram presentes na vida do homem, dos mais remotos tempos até os dias de hoje, nas mais variadas manifestações (bélicas, filosóficas, educacionais). O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira, nada mais é que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo. Jogar também é brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os brincantes lhe impuserem regras. Percebe-se, pois, que jogo, brinquedo e brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados; e o lúdico abarca todos eles.

Das situações acadêmicas, provavelmente a mais produtiva é a que envolve o *jogo*, quer na aprendizagem de noções, quer como meios de favorecer os processos que intervêm no ato de aprender e não se ignora o aspecto afetivo que, por sua vez, se encontra implícito no próprio ato de jogar, uma vez que o elemento mais importante é o envolvimento do indivíduo que brinca. A atividade lúdica é, essencialmente, um grande laboratório em que ocorrem

experiências inteligentes e reflexivas e essas experiências produzem conhecimento.

Pode-se dizer, com base nas características que definem os jogos de regra, o aspecto afetivo manifesta-se na liberdade da sua prática, prática essa inserida num sistema que a define por meio de regras, o que é, no entanto, aceito espontaneamente. Impõe-se um desafio, uma tarefa, uma dúvida, Entretanto é o próprio sujeito quem impõe a si mesmo resolvê-los. Assim, jogar é estar interessado, não pode ser uma imposição, é um desejo. O sujeito quer participar do desafio, da tarefa. Perder ou ganhar no jogo é mais importante para ele mesmo do que como membro de um grupo. Isto porque é o próprio jogador que se lança desafios, desejando provar seu poder e sua força mais para si mesmo que para os outros.

Num contexto de jogo, a participação ativa do sujeito sobre o seu saber é valorizada por pelo menos dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para os estudantes estabelecerem uma relação positiva com a aquisição de conhecimento, pois conhecer passa a ser percebido como real possibilidade. Alunos com dificuldades de aprendizagem vão gradativamente modificando a imagem negativa (seja porque é assustadora, aborrecida ou frustrante) do ato de conhecer, tendo uma experiência em que aprender é uma atividade interessante e desafiadora. Por meio de atividades com jogos, os alunos vão adquirindo autoconfiança, são incentivados a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados. Outro motivo que justifica valorizar a participação do sujeito na construção do seu próprio saber é a possibilidade de desenvolver seu raciocínio. Os jogos são instrumentos para exercitar e estimular um agir-pensar com lógica e critério, condições para jogar bem e ter um bom desempenho escolar.

Particularmente, a participação em jogos de grupo permite conquista cognitiva, emocional, moral e social para o estudante, uma vez que poderão agir como produtores de seu conhecimento, tomando decisões e resolvendo problemas, o que consiste um estímulo para o desenvolvimento da competência matemática e a formação de verdadeiros cidadãos.

Por vezes surgem as competições. Segundo Macedo (1995) a competição não é boa nem má. Ela caracteriza uma situação onde duas pessoas desejam a mesma coisa ou dela necessitam ao mesmo tempo.

Esses fatos também ocorrem na vida. O ponto principal é a forma de se reagir diante dela. A teoria de Piaget mostra que a competição nos jogos é parte de um desenvolvimento maior, que vai do egocentrismo a uma habilidade cada vez maior em descentrar e coordenar pontos de vista. Este processo de desenvolvimento pode ser visto não somente nos jogos, mas também no julgamento moral, nos Jogos, no Ensino de Matemática, Linguagem, na classificação, na conservação, na construção de uma estrutura espaço-temporal e na causalidade. A melhor maneira

de lidar com a competição nos jogos em grupo é desenvolver desde o início uma atitude saudável e natural em relação à vitória ou à derrota, ao invés de evitar os jogos competitivos até que as crianças se tornem “prontas” para eles, de alguma maneira misteriosa.

O jogo e a competição estão intimamente ligados, e o jogo social não pode existir ou não tem graça sem esta competitividade. É fato, absolutamente lógico, de que na ausência de um vencido, não pode haver um vencedor, assim na impossibilidade de eliminar o caráter competitivo do jogo, o melhor é procurar utilizá-lo no sentido de valorizar as relações, acentuando a colaboração entre os participantes do grupo. O professor não dando tanta importância somente ao ganhador e encarando a competição de forma natural, minimiza o caráter competitivo, embora isso não impeça que as crianças se empenhem ao máximo em ganhar o jogo, já que é esse o seu objetivo. Ao jogar, as emoções vão se equilibrando, transformando a derrota em algo provisório e a vitória em algo a ser partilhado.

Piaget diz

“O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil”. (Piaget 1976, p.160).

Segundo a revista Pátio a maioria dos educadores de crianças concorda que elas aprendem melhor por meio do brincar. Alguns exemplos de atividades lúdicas que podemos encontrar em salas de aula são construção com blocos, jogo simbólico, pintura, brincadeiras com areia e água e quebra-cabeças. Construir com blocos pode ser importante nas áreas de ciências (na busca do equilíbrio), geometria e representação (na montagem de um posto de gasolina).

A teoria de Piaget sugere, porém, que o pensamento da criança na faixa de 3 a 6 anos ainda não diferencia assuntos acadêmicos. Por essa razão, vemos elementos de diferentes áreas no brincar da criança. No jogo simbólico, da mesma forma, podemos observar elementos das ciências sociais (como o exercício de papéis sociais: pai, mãe e vendedor de loja) e de aritmética (ao brincarem de dar dinheiro e receber o troco, por exemplo).

1.1 A abordagem do jogo na perspectiva da resolução de problemas

O jogo em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize

tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre. Socialmente, o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que são as mesmas estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante. Brincando com sua especialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver. Para Huizinga, o jogo não é uma tarefa imposta, não se liga a interesses materiais imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e de espaço, cria a ordem e equilibra ritmo com harmonia. (Antunes, 1999)

Para um trabalho sistemático com jogos é necessário que os mesmos sejam escolhidos e trabalhados com o intuito de fazer o aluno ultrapassar a fase da mera tentativa e erro, ou de jogar pela diversão apenas. Por isso, é essencial a escolha de uma metodologia de trabalho que permita a exploração do potencial dos jogos no desenvolvimento de todas as habilidades (raciocínio lógico e intuitivo), o que pode ser feito por meio da metodologia de resolução de problemas.

Neste método, cada hipótese/estratégia formulada, ou seja, cada jogada desencadeia uma série de questionamentos como: Essa é a única jogada possível?

Se houver outra alternativa, qual escolher e porque escolher esta ou aquela?

Terminado o problema ou a jogada, quais os erros e porque foram cometidos? Ainda é possível resolver o problema ou vencer o jogo, se forem mudados os dados ou as regras?

Assim, as situações-problema permeiam todo o trabalho, na medida em que o aluno é desafiado a observar e analisar aspectos considerados importantes pelo professor. Em geral, segundo Miranda, situações-problema têm as seguintes características:

- a)** são elaboradas a partir de momentos significativos do próprio jogo;
- b)** apresentam um obstáculo, ou seja, representam alguma situação de impasse ou decisão sobre qual a melhor ação a ser realizada;
- c)** favorecem o domínio cada vez maior da estrutura do jogo;
- d)** têm como objetivo principal promover análise e questionamentos sobre a ação de jogar, tornando menos relevante o fator sorte e as jogadas por ensaio e erro.

As situações-problema podem ocorrer por meio de uma intervenção oral com questionamentos ou pedidos de justificativas de uma jogada que está acontecendo; uma remontagem de um momento do jogo; ou ainda, uma situação gráfica. No trabalho com os alunos, é interessante propor, sempre que possível, e adequado à idade, diferentes possibilidades de análise, apresentando novos obstáculos a serem superados.

A análise das ações, neste contexto, permite que o sujeito enriqueça suas estruturas mentais e rompa com o sistema cognitivo que determinou os meios inadequados ou insuficientes para a produção de determinado resultado. Pressupõe Macedo (1992) que esta situação, dita artificial, possa servir de modelo ou quadro referencial para o sujeito, possibilitando transferir as estratégias utilizadas no contexto do jogo para outras situações. Uma má jogada constitui uma excelente oportunidade de intervenção do professor, voltando-se para analisar os erros, ou seja, as ações do jogador que prejudicam o resultado almejado? “ Uma grande descoberta resolve um grande problema, mas há sempre uma pitada de descoberta na resolução de qualquer problema”. O problema pode ser modesto, mas se ele desafiar a curiosidade e puser em jogo as faculdades inventivas, quem o resolver por seus próprios meios, experimentará a tensão e gozará o triunfo da descoberta.

Estratégias, isto é, no modo como são armadas as jogadas visando ao objetivo final, sendo que muitas vezes o critério de certo ou errado é decidido pelo grupo, numa prática de debate que permite o exercício da argumentação e a organização do pensamento.

1.2 O papel do professor

O uso de jogos para o ensino, representa, em sua essência, uma mudança de postura do professor em relação ao que é ensinar Matemática, ou seja, o papel do professor muda de comunicador de conhecimento para o de observador, organizador, consultor, mediador, interventor, controlador e incentivador da aprendizagem, do processo de construção do saber pelo aluno, e só irá interferir, quando isso se faz necessário, através de questionamentos, por exemplo, que levem os alunos a mudanças de hipóteses, apresentando situações que forcem a reflexão ou para a socialização das descobertas dos grupos, mas nunca para dar a resposta certa. O professor lança questões desafiadoras e ajuda os alunos a se apoiarem, uns nos outros, para atravessar as dificuldades, leva os alunos a pensar, espera que eles pensem, dá tempo para isso, acompanha suas explorações e resolve, quando necessário, problemas secundários.

Um aspecto importante para incrementar as discussões sobre estratégias é o registro das jogadas, tanto as eficientes como as frustradas. Tendo em mãos a história dos lances experimentados, torna-se mais fácil a análise do jogo.

É claro que, quando usamos o jogo na sala de aula, o barulho é inevitável, pois só através de discussões é possível chegar-se a resultados convincentes. É preciso encarar esse barulho de uma forma construtiva; sem ele, dificilmente, há clima ou motivação para o jogo. É importante o hábito do trabalho em grupo, uma vez que o barulho diminui se os alunos estiverem acostumados a se organizar em equipes.

Por meio do diálogo, com trocas de componentes das equipes e, principalmente, enfatizando a importância das opiniões contrárias para descobertas de estratégias vencedoras, conseguimos resultados positivos. Vale ressaltar que o sucesso não é imediato e o professor deve ter paciência para colher os frutos desse trabalho.

Um cuidado metodológico que o professor deve considerar antes de levar os jogos para a sala de aula, é o de estudar previamente cada jogo, o que só é possível jogando. Através da exploração e análise de suas próprias jogadas e da reflexão sobre seus erros e acertos é que o professor terá condições de colocar questões que irão auxiliar seus alunos e ter noção das dificuldades que irão encontrar.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 47), “os jogos podem contribuir para um trabalho de formação de atitudes”. Os jogos em grupo, em particular, estimulam o desenvolvimento da “autonomia” e da “habilidade de descentrar e coordenar diferentes pontos de vista” (KAMII; DEVRIES, 1991).

Borin (1996, p. 9) apresenta um outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de Matemática:

a possibilidade de diminuir os bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a Matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que estes alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem.

Porém, o professor, ao recorrer a essa ferramenta, deve ter uma intencionalidade, pois, conforme Fiorentini e Miorim (1990), “nenhum material é válido por si só.

[...] A simples introdução de jogos ou atividades no ensino da Matemática não significa uma melhor aprendizagem desta disciplina”.

Por outro lado, a escolha dessa.

“metodologia representa, em sua essência, uma mudança de postura em relação ao que é ensinar Matemática, ou seja, ao adotá-la, o professor será um espectador do processo de construção do saber pelo seu aluno, e só irá interferir ao final do mesmo, quando isso se fizer necessário, através de questionamentos, por exemplo, que levem os alunos a mudanças de hipóteses, apresentando situações que forcem a reflexão ou para a socialização das descobertas dos grupos, mas nunca para dar a resposta certa. Ao aluno, de acordo com essa visão, caberá o papel daquele que busca e constrói o seu saber através da análise das situações que se apresentavam no decorrer do processo”. (DINIZ, apud BORIN, , p. 10-11)

O educador continua indispensável, é ele quem cria as situações e planeja os dispositivos iniciais capazes de suscitar problemas úteis aos alunos e organiza situações que levem os educandos à reflexão para a solução destes. Assim, o

professor é fundamental em sala de aula, é ele quem dá o “tom” do desafio proposto e deve ser o líder da situação, saber gerenciar o que acontece, tornando o meio o mais favorável possível, desencadeando reflexões e descobertas. É o professor que tem influência decisiva sobre o desenvolvimento do aluno e suas atitudes vão interferir diretamente na relação que ele irá estabelecer com o conhecimento.

Segundo Diniz, “ao aluno, de acordo com essa visão, caberá o papel daquele que busca e constrói o seu saber através da análise das situações que se apresentam no decorrer do processo”.

1.3 Aplicando jogos em sala de aula

O currículo proposto pela LDB não deve ser encarado pelo professor como algo a ser cumprido a risca ou como um montante de conteúdos que devem ser aplicados a qualquer custo, sem possibilidade de mudanças. O educador deve estar atento ao que o currículo oferece e tentar evoluir, acrescentar à ele recursos que facilitem e aprimorem o aprendizado do aluno. É aí que os jogos matemáticos entram.

Os jogos matemáticos não são as únicas formas lúdicas de trabalhar um conteúdo ou de evoluir o currículo, mas é uma das mais bem aceitas pelos alunos. A escolha de um jogo não deve ser aleatória, é necessário selecionar um conteúdo, relacionar conceitos, pensar em matérias, estudar contextos, observar os alunos e refletir sobre a eficácia do que é proposto. Com certeza, aplicar um jogo matemático que tenha relação direta com um conteúdo é muito trabalhoso, mas a resposta dos alunos é mais satisfatória do que a tradicional aula quadro e giz.

Depois que o professor passou por todas as fases citadas acima e escolheu um jogo para os seus alunos, ele deve ter em mente que esse jogo deve ser um fator motivador para que eles consigam entender o verdadeiro significado de alguns termos e conceitos matemáticos. O professor deve estar se perguntando como que o jogo vai fazer com que o aluno entenda melhor conceito matemático? Tudo começa na conscientização do professor de que:

- é importante aplicar na sala de aula o lúdico, tornar a educação matemática algo acessível não só dentro de sala de aula, mas no cotidiano de nosso aluno.

- e devemos também tomar consciência de que não será no primeiro jogo aplicado que os alunos irão identificar o que fazer e nem conseguirá organizar mentalmente as fases que deverá percorrer tudo é um processo contínuo.

Para que a aplicação dos jogos seja positiva, esses devem fazer parte da estratégia pedagógica do professor durante todo o ano letivo e não deve ser apenas trabalhado aleatoriamente e ao aplicá-lo deve-se dar ao aluno a

oportunidade de comunicar-se, interagir para que formule as suas próprias opiniões.

A interação e a comunicação com outros colegas tornará a linguagem cotidiana e a linguagem matemática uma ponte de diálogo entre os alunos e entre eles e o professor. A comunicação entre eles, a identificação, a relação do jogo com o conteúdo tornará mais fácil e acessível a compreensão dos pontos importantes para uma perfeita comunicação que são:

- Compreender comunicados orais e escritos;
- Expressar oralmente e por escrito enunciado de problemas e conclusões; ○ Utilizar a nomenclatura adequada;
- Interpretar e utilizar representações matemáticas;

Durante a aplicação do jogo o professor deve estar atento às reações dos alunos, se realmente estão mentalmente envolvidos, se conseguem identificar e interpretar as regras, se estão superando as dificuldades ou procurando uma estratégia. Esses são pontos identificadores para o professor avaliar se realmente o jogo aplicado está sendo aceito.

O jogo deve ser visto pelo professor como uma das várias estratégias pedagógicas e o sucesso da sua aplicação está diretamente ligado ao planejamento (como o conteúdo será abordado).

O professor deve estar sempre atento às novas formas de ensino, sempre focando o ensino na realidade da vida e aprendizado do seu aluno.

2. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As discussões sobre o ensino através de jogos são cada vez mais frequentes e existem vários estudos que apontam propostas para fazer com que o aluno, principalmente, das séries iniciais, tenha oportunidades de explorar e expor suas ideias, desenvolver a sua curiosidade e possa adquirir formas diferentes de perceber a realidade. Neste sentido, a interdisciplinaridade e os jogos são instrumentos que possibilitam ao aluno uma maneira clara e mais estimulante de se aprender brincando.

Entretanto, os professores nem sempre se sentem preparados para trabalhar de forma interdisciplinar, daí a necessidade de propostas reais e funcionais que demonstrem o resultado desse trabalho. A utilização de jogos e brincadeiras enfocando os conceitos básicos possibilita ao aluno expor suas ideias, resolver problemas e ampliar suas competências pessoais.

É papel da escola no processo ensino-aprendizagem, oferecer condições adequadas em todos os aspectos, estruturais e pedagógicos, para o desenvolvimento das capacidades e uma discussão estimulante do conteúdo para a formação adequada dos alunos.

Os resultados obtidos neste estudo são de grande relevância para as discussões acerca do processo de ensino-aprendizagem, conscientizando o educador da importância de se aplicar novas metodologias para alcançar um melhor desenvolvimento do aluno na escola e conseqüentemente fora dela. Sendo assim, pode-se afirmar que a partir desse estudo, obteve-se resultados positivos quanto aos novos direcionamentos da prática pedagógica no ensino de Matemática.

As atividades propostas, além de aprimorar e melhorar os conhecimentos do educando, desenvolvem o bem estar geral e preparam também para uma melhor convivência social de forma prazerosa e divertida, bem como a inclusão escolar e social.

Trabalhar de forma interdisciplinar obtém-se resultados significantes. Nesse sentido, o papel dos jogos adquire a função de instrumento facilitador do ensino-aprendizagem, quando na prática, demonstram o significado concreto da aplicabilidade dos conteúdos e conceitos adquiridos em sala de aula.

Deve-se escolher jogos que estimulem a resolução de problemas, principalmente quando o conteúdo a ser estudado for abstrato, difícil e desvinculado da cultura dos alunos, não nos esquecendo de respeitar as condições e o querer de cada aluno. As atividades não devem ser muito fáceis nem muito difíceis e precisam ser testadas antes de sua aplicação, a fim de enriquecer as experiências através de propostas de novas atividades, propiciando mais de uma situação.

Os jogos trabalhados em sala de aula devem ter regras, esses são classificados em três tipos (Segundo Brenelli, 1996): Jogos estratégicos, onde são trabalhadas as habilidades que compõem o raciocínio lógico. Com eles, os alunos lêem as regras e buscam caminhos para atingirem o objetivo final, utilizando estratégias para isso; jogos de treinamento, os quais são utilizados quando o professor percebe que alguns alunos precisam de reforço num determinado conteúdo e quer substituir as cansativas listas de exercícios. Neles, quase sempre o fator sorte exerce um papel preponderante e interfere nos resultados finais; jogos geométricos, que têm como objetivo desenvolver a habilidade de observação e o pensamento lógico. Com eles conseguimos trabalhar figuras geométricas, semelhança de figuras, ângulos e polígonos.

Os jogos com regras são importantes para o desenvolvimento do pensamento lógico, pois a aplicação sistemática das mesmas encaminha as deduções. São mais adequados para o desenvolvimento de habilidades de pensamento do que para o trabalho com algum conteúdo específico. As regras e os procedimentos devem ser apresentados aos jogadores antes da partida e preestabelecer os limites e possibilidades de ação de cada jogador. A responsabilidade de cumprir normas e zelar pelo seu cumprimento encoraja o desenvolvimento da iniciativa, da mente alerta e da confiança em dizer honestamente o que pensa.

O jogo tem vários objetivos dentre eles o de desenvolver habilidades sensório-motor e a assimilação do conteúdo em sala de aula, o professor deve aproveitar a realidade que cerca o educando para facilitar sua aprendizagem no dia a dia. Aquela aprendizagem dos sonhos da maioria dos professores se tornará realidade no momento que existirem dentre outros fatores salas apropriadas para realizar uma aula diferente, materiais adequados, professores preparados, motivados e atualizados que levem para a sala de aula materiais novos, atrativos e principalmente que trabalhem através da realidade de seus educandos.



3. REFERÊNCIAS

- Antunes, Celso- Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências – 8ª Edição.
- Aguiar, J. S. – Jogos para o ensino de conceitos: Leitura e Escrita na pré-escola. Papyrus Editora, 1999.
- Borin, Julia. – Jogos e Resolução de Problemas: uma estratégia para as aulas de matemática – IME/ USP, 3ª edição – 1998.
- Brenelli, R. P. – O jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas e aritméticas. 3ª edição. Papyrus Editora, 2002.
- DINIZ, M. I. S. V. A Resolução de Problemas. In Proposta Curricular de Matemática para o CEFAM e Habilitação Específica para o Magistério. São Paulo: SEESP/CENP, 1990.
- Gardner, M.. - Divertimentos matemáticos. Ibrasa, 2ª Edição, SP, 1967.
- PIAGET, J. A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998
- PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976
- Kamii, C. – A criança e o número: Implicações Educacionais da Teoria de Piaget para a Atuação junto a Escolares de 4 a 6 anos. Papyrus, 1996.
- Kamii, C. – Aritmética: Novas Perspectivas. Implicações da Teoria de Piaget. Papyrus Editora, 2001.
- LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação - 20 de dezembro de 1996,
- Macedo, L. e outros. - Aprender com Jogos e Situações-Problemas. Artmed, 2000.
- Macedo, L. - Quatro Cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica.
- Miranda, S. – Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. Papyrus Editora, 2001.
- Moura, M. O. A atividade de Ensino como ação Formadora, in: Ensinar a ensinar: Didática para a escola fundamental e Média. São Paulo: Pioneira, 2001.
- REVISTA PÁTIO- Educação Infantil, Novembro e Dezembro 2.009 – Ano VII - Nº 21
- SMOLE, Kátia Stocco ; DINIZ, Maria Ignez (Orgs Ler, Escrever, Resolver Problemas: Habilidades Básicas para aprender Matemática. Porto Alegre: Armed, 2.001 e Apud 2.004
- VYGOTSKY, L. S - 1989. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.

ANEXOS

No que segue, apresentamos alguns resultados de nosso trabalho com os jogos: Rola Dados, Dominó de Tabuleiro. Para cada um deles teremos um pouco da história do jogo, descrição e regras, aspectos gerais (onde são sugeridos questionamentos a serem feitos durante a jogada) e um item de atividades complementares onde são sugeridos alguns conceitos e atividades que podem ser abordados a partir do jogo (durante o mesmo) ou como atividade complementar mesmo. Destacamos, entretanto, que não apresentamos um tratamento sistemático e completo sobre as questões abordadas, apenas algumas indicações e sugestões que obviamente não esgotam o assunto e poderão ser ampliados pelo leitor interessado.

ROLA - DADOS

Variações do Jogo

- As crianças jogam os dois dados, simultaneamente, e ganha a que primeiro apresentar a sua soma corretamente.

- Cada uma das crianças recebe um dado, que jogam ao mesmo tempo. Ganha a que primeiro escrever o número correspondente à soma de pontos da face superior dos dois dados.

- Para esta variação do jogo, além dos dados e do cubo colorido, é necessário o seguinte material.:

1- Seis copinhos de iogurte (ou similar);

2- Canudinhos de refrigerante – seis cores (as mesmas das faces do cubo); 3- Os canudinhos coloridos são cortados com o mesmo comprimento (5cm); após, separe-os por cor nos pontinhos.

- O monitor entrega a cada criança, na sua vez de jogar, um ou dois dados e o cubo colorido, conforme sua série.

- Pede, a cada uma, jogue o cubo colorido e o dado (ou dados); depois, solicita a contagem dos canudinhos considerando, nas faces superiores, a quantidade de círculos do dado e a cor da face do cubo.

- Ganha a que conseguir a maior quantidade de canudinhos coloridos, depois de, no mínimo duas jogadas.

- Se a criança já aprendeu a compor e decompor números com unidades e dezenas, podem-se ainda variar as regras do jogo citado anteriormente, acrescentando os seguintes materiais:

- 1 Mais um copinho de iogurte (ou similar);

- 2 Mais uma cor de canudinhos (cortados-5 cm);

- 3 Uma caixinha para cada participante do jogo com uma divisória, originando dois espaços: um para as unidades e outro para as dezenas:

- Neste caso, o monitor entrega para cada criança, na sua vez, de dois a quatro dados e o cubo colorido e pede que os jogue.

- Na sequência, solicita a contagem de canudinhos de acordo com a soma dos valores obtidos a partir dos círculos e da face superior do cubo colorido. - A cada rodada, vão juntando seus canudinhos coloridos e após no mínimo duas rodadas, o monitor pede que cada criança conte seu total de canudinhos e decomponha o número encontrado na sua caixinha das unidades e dezenas, com os canudinhos da cor que não aparece nas faces do cubo colorido. - Ganha a que primeiro conseguir decompor corretamente o número que representa a quantidade dos seus canudinhos, ou ganha a que encontrar o maior (ou menor) número de canudinhos, desde, naturalmente, que faça sua decomposição corretamente.

- O participante recebe do monitor quatro dados e o cubo das operações (conforme sua série e seu conhecimento matemático), e é orientado para que jogue, separadamente, dois dados de cada vez.

- É pedido que some as faces superiores, como mostram as figuras:

$$4 + 5 = 9$$

$$4 + 6 = 10$$

Após ter encontrado as duas somas, deve jogar o cubo das operações, pois ele indicará a operação a ser realizada com os dois números obtidos anteriormente, ou indicará que jogue novamente.

$$9 \times 10 = 90$$

- Porém, se quando o participante jogar o cubo das operações, na face superior aparecer o símbolo que representa as operações: subtração ou divisão, o monitor orienta que deve ser considerada a maior soma em relação à menor, para que se possa realizar a operação, considerando que o conjunto numérico aplicado neste jogo é o dos Números Naturais.

DOMINÓ DE TABULEIRO

Regras do Jogo

Jogo para um participante.

- O participante deverá dispor os dominós no tabuleiro de tal forma que tanto a soma superior como a soma inferior das peças, na horizontal sejam iguais.

Sala de Aula

Aplica-se em equipe de, no máximo quatro alunos.

- Cada participante deve satisfazer as duas regras acima ao mesmo tempo, isto é, encontrar a mesma soma nas duas linhas (horizontais) e nas seis colunas (verticais). Escolhe-se um deles para ser o monitor, e distribuem-se jogos para os

outros três. A equipe decide qual tempo limite para encerrar o jogo e o aluno escolhido dá o comando para o início e para o término do jogo. - Ganha o que primeiro conseguir, dentro do tempo limite sobre as mesmas somas horizontais e as mesmas verticais simultaneamente.

A sugestão do jogo abaixo é fácil de ser adaptado ao assunto, pelos próprios alunos ou pelo professor.

- As seis peças de dominó são viradas para baixo, sobre o tabuleiro. - Os alunos, em equipes de no máximo seis, elaboram questões, por meio de pesquisa realizada no material utilizado em sala de aula, sobre um ou mais assuntos de uma disciplina que queiram fixar e ou revisar, orientados pelo professor. As questões são numeradas de 0 a 4. Deve haver quantidade iguais de questões para cada número, por exemplo: três questões para o número 0, três questões para o número 1 e assim por diante. Com as questões prontas, confeccionam-se cinco envelopes, escrevendo os números de 0 a 4 em cada um. As questões, então, são separadas nos envelopes considerando seus números.

- As equipes trocam os envelopes.

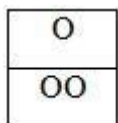
Antes do início do jogo, os participantes decidem quantas rodadas serão realizadas e a pontuação para as respostas certas. Sugere-se que a pontuação seja o valor sucessor do número que aparece no envelope como mostra a figura abaixo:

Envelope de nº 0 - resposta certa – 1 ponto

Envelope de nº 1 – resposta certa – 2 pontos

Como o critério de pontuação é definido pelos alunos, pode ser até o mesmo valor para todas as respostas certas, independentemente do número do envelope.

- Define-se o aluno que inicia o jogo; este retira uma peça do Dominó de Tabuleiro, soma o total de círculos da peça e, então, retira uma questão do envelope, cujo número é a soma dos círculos da peça.



= 1+2= 3 ou

Por exemplo

Assunto: Localizando os bairros

Disciplina: Geografia – Série 2ª

Questões

Quais são os pontos cardeais ?

Cite três elementos naturais existentes no espaço geográfico.

Cite três elementos culturais do espaço geográfico.



Atividades lúdicas na educação
o Caminho de tijolos amarelos do aprendizado.

1. Considerações iniciais

Johan Huizinga foi um importante historiador alemão, que viveu entre 1872 e 1945, Segundo ele o jogo é:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. HUIZINGA, 2000, p. 33

Esta definição apresenta quatro elementos:

- 1 – É livre, não está ligado à noção de dever, obrigatoriedade.
- 2 – É uma evasão da vida real para uma atividade temporária com orientação própria. Tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização.
- 3 – Tem uma limitação de tempo e de espaço e é jogado até o fim dentro desses limites.
- 4 – Tem regras próprias o que significa uma ordem rígida.

Todas estas definições levam a uma situação que dá prazer e que foge do cotidiano, da realidade.

Um sentido mais amplo compreende o jogo como toda a atividade prazerosa, descomprometida com a realidade, com objetivos característicos e próprios que são atingidos e se encerram com ela.

Desta forma mais abrangente e mais leve, a palavra “jogo” aplica-se mais às crianças e jovens, exclui qualquer atividade profissional, com interesse e tensão e por isso vai além dos jogos competitivos e de regras, podendo contemplar outras atividades de mesma característica como:

histórias, dramatizações, canções, danças e outras manifestações artísticas.

1. 2 - Formas de manifestação da ludicidade

Coerentemente com o que foi exposto anteriormente este trabalho se ocupará com a manifestação do lúdico através dos seguintes tipos de atividades:

Jogos (sentido estrito)

Histórias

Dramatizações

Músicas, danças e canções

Artes plásticas

2 - Jogos

Os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria

importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas.

Então, o jogo para a criança constitui um fim, ela participa com o objetivo de obter prazer. Para os adultos que desejam usar o jogo com objetivos educacionais, este é visto como um meio, um veículo capaz de levar até a criança uma mensagem educacional, assim, a sua tarefa é escolher qual o jogo adequado, o veículo adequado, para transmitir a mensagem educacional desejada.

3 - Histórias

As histórias encantam as crianças e podem por si só entretê-las por muitas horas.

As histórias transportam o ouvinte para outro mundo, o mundo da fantasia e a sua narrativa cuidadosa permite que ele sinta novas e diferentes emoções. Isto amplia a sua visão, que sai da limitação do que pode perceber ao seu redor no dia-a-dia, para ter contato com outras emoções e sensações que a fantasia desperta.

Este processo de ouvir histórias, provoca absorção de conhecimentos oriundos do próprio texto, do enredo. Já o exercício da imaginação provoca o sentimento de várias emoções. No primeiro caso os conhecimentos absorvidos são comuns a todos os ouvintes, no segundo caso estas emoções são particulares e características para cada um.

1. 2. a - As histórias e a criatividade

Nos dias de hoje a criatividade, o senso crítico e a expressividade são mais desejáveis do que valores universalmente aceitos pelos educadores como a disciplina e a atenção.

O cabedal de conhecimentos adquirido através das histórias se converte em referências, que agrupadas com referências adquiridas em outras histórias, por meio de processos similares, agregam-se à cultura do ouvinte e provocam combinações novas. O processo que leva à conclusão de um projeto novo e acabado é um exercício da criatividade.

1. 2. b - As histórias e a formação do senso crítico

As histórias preparam a estrada para um pensamento coerente, preparam para pensar, e pensar é um ato que envolve o senso crítico.

Assim, elas são grandes auxiliares na formação do senso crítico.

1. 2. c - Os contos de fada e a estabilidade emocional das crianças

Quando lemos um conto de fadas somos atingidos por uma áurea de fantasia que nos transporta para um mundo de imaginação, envolto em uma névoa que embora indescritível é suficiente para justificar um ambiente onde tudo é possível, não necessitando de muita explicação.

Porém, quando tentamos analisar o seu conteúdo de forma racional, pouca coisa encontramos que seja aproveitável na construção de uma mensagem educacional, pelo contrário, nos contos de fadas encontramos frequentemente situações de preconceitos, discriminatórias, violentas, também, pouco aproveitáveis para as condições específicas da vida moderna, uma vez que foram inventadas em tempos bem anteriores às tecnologias, à superpopulação e seus efeitos.

1. 2. d - As fábulas e o desenvolvimento racional da criança

No momento que falamos de fábulas passamos para uma forma de ver as histórias bem diferente daquele com a qual vemos os contos de fadas.

As fábulas trabalham com a parte racional das crianças, e por esta razão são adequada a uma faixa etária maior. Segundo Piaget a partir dos sete anos é que a criança alcançará o estágio operatório completo onde ela terá a inteligência operatória concreta, sendo capaz de realizar uma ação interiorizada, executada em pensamento, reversível, pois admite a possibilidade de uma inversão e coordenação com outras ações, também interiorizadas. Necessita de material concreto, para realizar essas operações, mas já está apta a considerar o ponto de vista do outro, sendo que está saindo do egocentrismo.

Assim ela consegue fazer analogia entre causas e efeitos. As fábulas irão trazer a ela exemplos de fatos, características de personalidades e tipos de relacionamentos que vão levar a consequências. Estes exemplos farão com que ela exercite o seu raciocínio crítico, convidando-a a relacionar estas experiências com anteriores e com os valores que seus pais e professores estão lhe transmitindo, de forma a dar elementos para a formação de uma escala de valores própria e capaz de formar um repertório de inspiração de como agir em situações concretas.

4 - Dramatização

A dramatização reveste-se de grande interesse, inicialmente por ter grande apelo atrativo, tanto por parte de quem a produz e de quem apresenta como por parte de quem assiste. Tem beleza estética, artística, é um momento de encontro onde se exercita a sociabilidade, seja pelo ponto de vista dos atores ou do ponto de vista do público. É um importante agente de formação cultural.

Na ludoeducação o teatro pode ser visto como um meio através do qual passamos uma mensagem: as crianças assistem a uma peça de teatro, seja ele profissional ou amador, escolhido pelos educadores pela qualidade do enredo ou mesmo produzido por pais e professores especialmente visando determinado foco educacional. Mas, pode também ser visto como uma técnica utilizada para as crianças produzirem teatro.

Trabalhando a dramatização com objetivos educacionais o que importa mais são os aspectos sociais e psicológicos da criança que se processam no decorrer do trabalho. O resultado final não é o mais importante, servirá mais para compor a autoestima do grupo e como um instrumento de avaliação.

A participação em atividades teatrais dará oportunidade à criança de um crescimento pessoal e o relacionamento entre o individual e o coletivo, permitirá a vivência de situações importantes para o seu convívio social, o exercício de direitos e deveres, a exploração da camaradagem, o respeito às diferenças, dentre outros.

1. 3. a - A dramatização como forma de expressão

Um dos mais importantes fatores do uso da dramatização é a desinibição e a construção da autoestima. O convite que a ludicidade de uma dramatização encerra terá muita chance de vencer uma timidez inicial, o exercício de apresentações constantes, no seio do pequeno grupo de sua classe, irá contribuir com uma estabilidade capaz de enfrentar “públicos maiores” em oportunidade futuras, que certamente acontecerão em sua vida profissional e social.

A dramatização irá exercitar a observação, atenção e a disciplina, esta sempre vista como a adesão a princípios ideais para o bem do grupo.

1. 3. b - A dramatização como convívio social

Desde a preparação do que fazer ao “como” fazer, e ao fazer propriamente dito as interações entre os alunos irá proporcionar um contexto que irá exigir ouvir e acolher opiniões, desenvolver e expressar as próprias, saber avaliar quais são de interesse do grupo, que possíveis combinações e negociações podem ser feitas com os diferentes pontos de vista. Este desafio em grupo irá exigir que cada um conheça seus direitos e que perceba a necessidade de ter estes direitos legitimados. Estas interações se darão através do diálogo, respeito mútuo e respeito às diversidades.

1. 3. c - Veículo de mensagens e de expressão do belo

Trabalhar com dramatização irá possibilitar a visão de sentimentos e situações, a aquisição de novas formas de expressão e vocabulário e de experiências estéticas e culturais.

5 - Música, danças e canções

A alegria da música convida à participação, rompendo com barreiras da timidez ou da falta de confiança, fazendo surgir pendores que poderiam não ser conhecidos, estarem latentes.

O trabalho com música desenvolve a concentração, e o que é melhor, não aquela vinda da disciplina, de uma obrigação de “fora para dentro” mas, ao contrário: de “dentro para fora” pois a criança deseja se sair bem, tem interesse em apresentar o resultado, está motivada por algo que gosta.

6 - Artes plásticas

A educação artística envolve conhecimentos e habilidades dentro de uma prática educacional própria oferecida à criança.

1. 5. a - Desenvolvimento da imaginação e do espírito criativo

O trabalho com arte oferece às crianças uma oportunidade de auto expressão, que vai enriquecendo as suas habilidades manuais, estéticas e desenvolvendo cada vez mais a criatividade.

1. 5. b - Descoberta de aptidões

Quando fazemos um desafio a uma criança, dando algum material ou mostrando um objeto artesanal pronto convidando-a a execução, isso soará, primeiramente, como um desafio, uma interrogação: Será que eu posso fazer também? Esse desafio desencadeará um processo construtivo no qual as crianças depositarão toda a sua atenção e habilidade em busca de chegar ao seu objetivo. Com pouca ou muita dificuldade o trabalho chegará ao fim e, isso trará uma imensa satisfação e, com ela, a certeza que ele é capaz de fazê-lo!

Neste interessante processo a confiança em si mesmo é uma consequência e poderá significar também o rompimento de bloqueios e a descoberta de aptidões.

1. 5. c - Desenvolve o poder de concentração

Outro fator é a facilitação do poder de concentração. Trabalhar com algo que se gosta, que desafia e que “tende” a um bom resultado exige atenção e esta virá como consequência deste envolvimento.

As artes também controlam os sentimentos de tensão e de impaciência. Isto é conseguido através do desejo de terminar um trabalho que agrada e do qual se tem expectativa positiva. Para isso é necessário que se escolha bem o tipo de material e de objetivo a ser conseguido, que esteja de acordo com o que a

criança gosta de fazer e, também, que esteja inserido dentro de um contexto lúdico.



A CRIANÇA E A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. **A Criança e a Importância do Lúdico na Educação**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, 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 pontacabeça,

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 autoestima, 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 autoestima

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 “entreter-se 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 historicocultural, 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 tornar-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: Papirus, 2001.



O Lúdico na Educação Infantil: Jogar e Brincar,
uma forma de educar

Por: Arlete Fin

RESUMO

Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois estão presentes na humanidade desde o seu início. 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.

INTRODUÇÃO

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e apropriarse dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo.

A esse ato de busca, de troca, de interação, de apropriação é que damos o nome de educação. Esta não existe por si só; é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam do mesmo saber.

A infância é a idade das brincadeiras. Acredito que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Destaco o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades,

pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca.

A pesquisa aqui apresentada, O lúdico na educação infantil, tem por objetivo oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas na educação infantil, procurando provocá-lo, para que insira o brincar em seus projetos educativos, tendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil.

É muito importante aprender com alegria, com vontade. Comenta Sneyders (1996, p.36) que “Educar é ir em direção à alegria.” As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial.[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.

[...] (ALMEIDA, 1995, p.11)

Portanto, é de primordial importância a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas.

O presente artigo procura conceituar o lúdico, demonstrar sua importância no desenvolvimento infantil e dentro da educação como uma metodologia que possibilita mais vida, prazer e significado ao processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que é particularmente poderoso para estimular a vida social e o desenvolvimento construtivo da criança.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade.

Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

Para que a educação lúdica caminhe efetivamente na educação é preciso refletir sobre a sua importância no processo de ensinar e aprender. Ciente da importância do lúdico na formação integral da criança, encaminho os estudos

abordando a seguinte questão: Qual a importância das atividades lúdicas na educação infantil ?

DESENVOLVIMENTO

O ato de brincar na educação infantil é de suma importância para o desenvolvimento da criança e a aprendizagem. Nos encontros sobre educação são discutidas atividades para serem trabalhadas com as crianças para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. A criança pode na brincadeira, desenvolver algumas capacidades importantes: a atenção, a memória, a imaginação e a imitação. É na brincadeira que ela pode pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano. A criança faz da brincadeira um meio de comunicação, de prazer e de recreação. Segundo a perspectiva de autores como Piaget e Vygotsky, a criança através das brincadeiras e jogos está em mediação direta com o mundo. Para tanto o trabalho faz algumas reflexões a cerca dos objetivos da característica da introdução educação infantil e da pré-escola. O objetivo principal da educação infantil é contribuir para a aprendizagem, bem como o desenvolvimento dos aspectos físicos, sócio - emocionais e intelectual da criança. É necessário que haja uma infinidade de meios a serem oferecidos para que a criança possa desenvolver sua capacidade de criar e aprender. A brincadeira constitui um dos meios que pode levar a criança a um crescimento global. O jogo é uma assimilação funcional ou reprodutiva e conforme a sua estrutura, Piaget classifica-o em: de exercício (sensorio-motores); simbólicos e de regras, sem esquecer suas variedades. Para Vygotsky o jogo é uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, funções que ainda não amadurecem, mas que se encontram em processo de maturação, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo. A escola deve ser rica de experiências para a exploração ativa, compartilhada por crianças e adultos onde através das brincadeiras e jogos a criança exercita vários papéis com os quais interage no cotidiano.

No caso da educação infantil, qual é, então, o melhor lugar que a brincadeira pode ocupar? Nem tão “largada” que dispense o educador, dando margem a práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixe de ser brincadeira (Oliveira, 2001). Como se faz isso?

Qual é o papel do educador em relação ao brincar na educação infantil?

Brincar é uma atividade paradoxal: livre, imprevisível e espontânea, porém, ao mesmo tempo, regulamentada; meio de superação da infância, assim como modo de constituição da infância; maneira de apropriação do mundo de forma ativa e direta, mas também através da representação, ou seja, da fantasia e da linguagem (Wajskop, 1995). Brincando, o indivíduo age como se fosse outra coisa e estivesse em outro tempo e lugar, embora – para que a atividade seja considerada brincadeira, e não alucinação – deva estar absolutamente conectada com a realidade. Provavelmente Ajuriaguerra e Marcelli, 1991 consideraram tudo isso para dizer que é um paradoxo querer definir o brincar com demasiado rigor.

Diante de tais paradoxos, não é de surpreender que não seja possível afirmar categoricamente para que serve a brincadeira. Entretanto, os custos dessa atividade são tão elevados para as espécies que brincam, envolvendo gasto de tempo, energia e exposição a riscos, que o retorno em termos de benefícios deve ser considerável.

Para quem brinca, contudo, a pergunta “brincar pra quê?” É vã, pois se brinca por brincar, porque brincar é uma forma de viver. O indivíduo que brinca não o faz porque essa atividade o torna mais competente, seja no ambiente imediato, seja no futuro. A motivação para brincar é intrínseca à própria atividade.

Mesmo sem intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprende a brincar. Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, contam a história da humanidade e dela participam diretamente, sendo algo aprendido, e não uma disposição inata do ser humano.

A simples oferta de certos brinquedos já é o começo do projeto educativo – é melhor do que proibir ou sequer oferecer. Porém, a disponibilidade de brinquedos não é suficiente. Na escolha e na proposição de jogos, brinquedos e brincadeiras, o educador coloca o seu desejo, suas convicções e suas hipóteses acerca da infância e do brincar. O educador infantil que realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica observa as crianças brincando e faz disso ocasião para reelaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho. Não se sente culpado por esse tempo que passa observando e refletindo sobre o que está acontecendo em sua sala de aula (Moyle, 2002). Percebe que o melhor jogo é aquele que dá espaço para a ação de quem brinca, além de instigar e conter mistérios. No entanto, não fica só na observação e na oferta de brinquedos:

intervém no brincar, não para apartar brigas ou para decidir que fica com o quê, ou quem começa ou quando termina, e sim para estimular as atividades mentais, sociais e psicomotoras dos alunos com questionamentos e sugestões de encaminhamentos. Identifica situações potencialmente lúdicas, fomentando-as, de modo a fazer a criança avançar do ponto em que está na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento (Moyles, 2002). Não exige das crianças descrição antecipada ou posterior das brincadeiras, pois, se assim o fizer, não estará respeitando o que define o brincar, isto é, sua incerteza e sua improdutividade (Kishimoto, 2002), embora esteja disponível para conversar sobre o brincar antes, durante e depois da brincadeira. Enfim, realiza uma animação lúdica.

Para fazer tudo isso, o educador não pode aproveitar a “hora do brinquedo” para realizar outras atividades, como conversar com os colegas, lanchar, etc. Ao contrário: em nenhum momento da rotina na escola infantil o educador deve estar tão inteiro e ser tão rigoroso – no sentido de atento às crianças e aos seus próprios conhecimentos e sentimentos – quanto nessa hora.

É necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantis. Contudo, esse projeto educativo não passa de ponto de partida para sua prática pedagógica, jamais é um ponto de chegada rigidamente definido de antemão, pois é preciso renunciar ao controle, à centralização e à onisciência do que ocorre com as crianças em sala de aula. De um lado, o educador deve desejar – no sentido da dimensão mais subjetiva de “ter objetivos” – e, ao mesmo tempo, deve abdicar de seus desejos – no sentido de permitir que as crianças, tais como são na realidade, advenham, reconhecendo que elas são elas mesmas, e não aquilo que ele, educador, deseja que elas sejam. Será a ação educativa sobre o brincar infantil contraditória, paradoxal? Sim, tal como o brincar!

O problema é que, apesar de muitos educadores deixarem seus alunos brincar, a efetiva brincadeira está ausente na maior parte das classes de educação infantil. E o que é pior: à medida que as crianças crescem, menos brinquedos, espaço e horário para brincar existem. Quando aparece, é no pátio, no recreio, no dia do brinquedo, não sendo considerada uma atividade legitimamente escolar.

Na verdade, os adultos parecem sentir-se ameaçados pelo jogo devido à sua aleatoriedade. Seu papel no brincar foge à habitual centralização onipotente, e os

professores não sabem o que fazer enquanto seus alunos brincam, refugiando-se na realização de outras atividades, ditas produtivas. Na melhor das hipóteses, tentam racionalizar, definindo o brincar como atividade espontânea que cumpre seus fins por si mesma. Na pior das hipóteses, sentem-se incomodados pela alusão à própria infância que o contato com o brincar dos seus alunos propicia, ou confusos quanto ao que fazer enquanto as crianças brincam, muitas vezes não apenas se intrometendo na brincadeira, como tentando ser a própria criança que brinca.

Por outro lado, uma sala de aula cuja visualidade lúdica é excessiva, chegando ao ponto de ser invasiva, distancia as crianças do brincar. Com tantas ofertas de brinquedos e situações lúdicas, as crianças não conseguem assimilar as propostas ali contidas e acabam não interagindo com esse material, disposto somente para enfeite e contemplação, com um papel meramente decorativo. Não são brinquedos para brincar, são “para ver”. Outras vezes, os brinquedos e as brincadeiras são cercados de tanta proibição, com instruções tão restritivas, que às crianças resta apenas não brincar – e brigar.

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno.

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.

Considerando a importância do brinquedo e do brincar na socialização da criança, estimulando a sua criatividade e auxiliando o seu desenvolvimento, passo a narrar, um episódio interessante, ocorrido numa turma de Educação Infantil, de uma Escola Particular em Vacaria, Rio Grande do Sul.

De brinquedo a colega:

Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável, o professor renuncia a centralização e ao controle onipotente e reconhece a importância de uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem, a espontaneidade e a criatividade sendo constantemente estimuladas. Nesta sala de aula, que passaremos a relatar esses fatores foram bastante considerados. A escola comemorava o Dia do Trabalho e os alunos assistiam a dramatização com um grupo de bonecos marionetes. Atenta aos comentários da classe, após o espetáculo, a professora observou o entusiasmo e a

reação dos alunos. Feitos os comentários, logo surgiu entre eles, a idéia de confeccionar um boneco grande, do tamanho dos alunos. A sugestão foi acatada e aplaudida por todos. Durante a execução a professora coordenou os trabalhos, orientando os grupos, destacando a cooperação entre eles para o sucesso da atividade.

Pronta, o boneco ganhou até o uniforme da escola. As crianças saíam pela escola exibindo seu novo colega, numa grande felicidade. Mas era preciso dar um nome ao boneco. Venceu Rafael!

As crianças cuidavam dele com carinho, como um colega realmente especial. Afinal era o mascote da turma. Durante o recreio, cada dia um grupo de crianças ficava responsável para cuidar do Rafael. Havia também o sorteio diário de quem levaria o boneco para casa. E foi assim durante vários dias. Todos participavam eufóricos. A partir dessa atividade, vários conteúdos foram sendo trabalhados realizando uma verdadeira interdisciplinaridade.

Este trabalho despertou o interesse de outros professores, pois constituiu um grande fator de socialização, cooperação, alegria e prazer. Pude acompanhá-lo sistematicamente. Na turma havia um aluno, cujos laços familiares eram ligados à mim.

Percebemos então, que uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar, onde brinquedo e brincadeira se relacionam no propósito de possibilitar à criança, uma atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca ensejando o prazer de aprender. A importância de se tornar essas atividades significativas tanto para a criança, quanto para o professor, é estar primeiramente em sintonia com o interesse e expectativas da criança.

É fundamental que se compreenda que o conteúdo do brinquedo não determina a brincadeira da criança. Ao contrário: o ato de brincar (jogar, participar) é que revela o conteúdo do brinquedo.

A criança, ao puxar alguma coisa, torna-se cavalo, ao brincar com areia, torna-se pedreiro, ao esconder-se se torna guarda. A associação de materiais diversificados tais como: pedras, bolinhas, papéis, madeira, têm muita significação para ela.

O brinquedo faz parte da vida da criança. Ela simboliza a relação pensamento-ação e sob esse ponto, “constitui provavelmente a matriz de toda a atividade

linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação”. (Almeida, 1987).

Com a ajuda do brinquedo, a criança pode desenvolver a imaginação, a confiança, a autoestima, o auto controle e a cooperação. O modo como brinca revela o mundo interior da criança. O brinquedo proporciona “o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o sendo do companheirismo e a criatividade”.

Como garantir o direito da criança brincar, se na escola, local em que as crianças permanecem por muito tempo, pouco se brinca e o brincar é desprezado? Só há um caminho: educar para o brincar, com se educa para o trabalho, para a cultura, para a adaptação social, para o aperfeiçoamento moral.

Educa-se para o bom aproveitamento dos espaços na família, na escola, nas atividades extrafamiliares e extraescolares.

Assim, o brincar colabora com o sucesso escolar, assegurando o direito à efetiva escolarização,

Na verdade, o brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico.

O papel do adulto no brincar da criança é fundamental. A forma de relação estabelecida por ele irá incidir diretamente no desenvolvimento integral da criança, e sua postura poderá facilitar ou dificultar o processo de aprendizagem infantil.

O investimento na qualidade dessa relação é imprescindível em qualquer espaço de educação, seja ele formal ou informal.

O importante é aprender a observar a criança brincando, experimentar a vivência lúdica para poder compartilhá-la e buscar qualificar-se de forma teórica e vivencial através de cursos, encontros, grupos de estudo etc. Considerando que a promoção do brinquedo se dá naturalmente no mundo infantil, o desafio do adulto reside em construir uma relação que permita à criança ser agente de sua própria brincadeira, tendo na figura dele um parceiro de jogo que a respeita e a estimula a ampliar cada vez mais seus horizontes.

A concepção de brincar com forma de desenvolver a autonomia das crianças requer um uso livre de brinquedos e materiais, que permita a expressão dos projetos criados pelas crianças. Só assim, o brincar estará contribuindo para a construção da autonomia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No transcórre deste artigo procurei me remeter a reflexões sobre a importância das atividades lúdicas na educação infantil, tendo sido possível desvelar que a ludicidade é de extrema relevância para o desenvolvimento integral da criança, pois para ela brincar é viver.

É relevante mencionar que o brincar nesses espaços educativos precisa estar num constante quadro de inquietações e reflexões dos educadores que o compõem. É sempre bom que se auto avaliem fazendo perguntas como: A que fins estão sendo propostas as brincadeiras? A quem estão servindo? Como elas estão sendo apresentadas? O que queremos é uma animação, um relaxamento ou uma relação de proximidade cultural e humana? Como estamos agindo diante das crianças? Elas são ouvidas?

Também é importante ressaltar que só é possível reconhecer uma criança se nela o educador reconhecer um pouco da criança que foi e que, de certa forma, ainda existe em si. Assim, será possível ao educador redescobrir e reconstruir em si mesmo o gosto pelo fazer lúdico, buscando em suas experiências, remotas ou não, brincadeiras de infância e de adolescência que possam contribuir para uma aprendizagem lúdica, prazerosa e significativa.

É competência da educação infantil proporcionar aos seus educandos um ambiente rico em atividades lúdicas, já que a maioria das crianças de hoje passam grande parte do seu tempo em instituições que atendem a crianças de 0 a 6 anos de idade, permitindo assim permitindo que elas vivam, sonhem, criem e aprendam a serem crianças.

O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma tendência instintiva da criança. Ao brincar, a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social.

O estudo permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, tornar-se cidadã deste mundo, ser capaz de exercer sua cidadania com dignidade e competência. Sua contribuição também atenta para a formação de cidadãos autônomos, capazes de

pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e compreendendo um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades.

É buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança.

Cabe ressaltar que uma atitude lúdica não é somente a somatória de atividades; é, antes de tudo, uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar a escola, bem como de relacionar-se com os alunos. É preciso saber entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela. Quanto mais espaço lúdico proporcionarmos, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será.

Propomos, entretanto, aos educadores infantis, transformar o brincar em trabalho pedagógico para que experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer.

As atividades lúdicas estão gravemente ameaçadas em nossa sociedade pelos interesses e ideologias de classes dominantes.

Portanto, cabe à escola e a nós, educadores, recuperarmos a ludicidade infantil de nossos alunos, ajudando-os a encontrar um sentido para suas vidas. Ao brincar, não se aprendem somente conteúdos escolares; aprende-se algo sobre a vida e a constante peleja que nela travamos.

É preciso que o professor assuma o papel de artífice de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que a ludicidade contém nos seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, retirando-a da clandestinidade e da subversão, explicitando-a corajosamente como meta da escola.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AJURIAGUERRA, Julian de; MARCELLI, Daniel . **Manual de Psicopatologia Infantil**. Trad. A. E. Filmam. Porto Alegre: Artmed, 1991.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Hollanda. **Pequeno Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. 11ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 9 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

MOYLES, Janet R. Só brincar? **O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil: muitos olhares**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.



CRIATIVIDADE: RESSIGNIFICANDO O PROCESSO **ENSINO APRENDIZAGEM**

Celeida Belchior Garcia Cintra Pinto

INTRODUÇÃO

Nas duas últimas décadas a Educação tornou-se o centro das atenções no contexto mundial, alertando quanto à complexidade da missão educacional do mundo atual, garantindo educação para todos.

O processo ensino-aprendizagem precisa ser significativo e prazeroso para o educando, satisfazendo seus interesses e necessidades, oportunizando um desenvolvimento mais harmonioso e mais autêntico, facilitando a inclusão social, na busca de um mundo melhor onde o conhecimento sirva de instrumento para a promoção do ser humano, preparando-o para enfrentar os desafios atuais.

A nova ordem mundial de Educação para Todos, define que cada um dos “quatro pilares do conhecimento” deve ser objeto de atenção igual por parte das propostas de ensino formal, garantindo que a educação seja uma experiência global, com o objetivo de oportunizar a vivência de aprendizagens no plano cognitivo e prático, enquanto pessoa e membro da sociedade.

A nova concepção de educação deve fazer com que todos possam descobrir e fortalecer o seu potencial criativo, “revelando o tesouro escondido em cada um”, supondo “que se ultrapasse a visão puramente instrumental da educação, considerada como a via obrigatória para se obter certos resultados

(saber-fazer, aquisição de capacidades diversas, fins de ordem econômica), e

se passe a considerá-la em toda a sua plenitude: realização da pessoa que, na sua totalidade, aprende a ser”. (DELORS: 2001, p. 90).

Meirieu (1998, p. 80), aprofunda a reflexão sobre o ato da aprendizagem e estabelece referências a partir das quais o professor poderá elaborar, regular e avaliar sua ação pedagógica. Analisa o “triângulo pedagógico – educando-saber-educador” e a relação pedagógica, racionalização didática e estratégias individuais de aprendizagem, no processo de ensinar e de aprender.

Alerta sobre o que significa aprender, como, quem é o sujeito que aprende e o que ensina, analisando a importância de se conhecer o aluno e as características psicológicas no seu momento de crescimento, suas capacidades no domínio sensório-motor, cognitivo e afetivo. Nessa relação o professor precisa trabalhar com as operações mentais dos alunos e, em especial, com a criatividade, colocando em jogo sua afetividade, favorecendo o nascimento do desejo de aprender.

O PROFESSOR E O DESENVOLVIMENTO DA CRIATIVIDADE DO ALUNO

Por meio de seus objetivos e sua prática educacional, a escola e os professores podem favorecer o desenvolvimento do potencial criador de seus

alunos, oportunizando um ensino significativo, desencadeando atitudes favoráveis à aprendizagem, promovendo

é auto-estima positiva e permitindo a eles sentirem-se parte integrante do processo de ensinar e de aprender, desde a mais tenra idade.

Quanto maior a consciência do indivíduo em relação às suas potencialidades, associando-as ao conhecimento do universo, das imagens, símbolos e mitos, maior será o domínio de si mesmo, levando-o ao pleno uso de seu potencial, permitindo-lhe “ousar, imaginar e criar”, com perspectivas de um futuro melhor, do qual possa fazer parte.

Delors (2001, p. 90), considera a escola como um lugar privilegiado onde o saber é sistematizado, cabendo-lhe definir novas políticas educacionais, organizando-se em torno de aprendizagens significativas que, ao longo da vida se constituirão nos pilares do conhecimento: "aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser", garantindo que a educação oportunize "a descoberta e o fortalecimento do potencial criativo, revelando o tesouro escondido em cada um de nós".

Toda criança possui certo potencial criativo. O seu aperfeiçoamento dependerá de condições e de um clima propício, de como será estimulada no curso de seu desenvolvimento, no contexto cultural que a rodeia.

Relacionado à relevância da motivação no desenvolvimento de competências educacionais evidencia-se a importância da criatividade como recurso essencial ao sucesso do processo ensino-aprendizagem no contexto educacional.

Desenvolver as habilidades criativas do aluno possibilita sua adaptação às demandas do contexto social, científico e tecnológico, facilitando o aprimoramento de sua capacidade de criar, modificar e produzir novos conhecimentos, estruturando sua própria aprendizagem e tornando o processo de formação em algo prazeroso.

Alencar, (1991), destaca a importância do desenvolvimento do potencial criador do indivíduo e alerta para os riscos quanto aos bloqueios a esse potencial, por falta de estímulo, encorajamento e de um ambiente favorável ao seu desenvolvimento.

De modo especial, trata das influências sociais, destacando características de contextos propícios ao desenvolvimento do potencial criador, principalmente o familiar e escolar, favorecendo a consciência do indivíduo em relação à sua capacidade, autoconceito positivo e domínio de si mesmo, levando-o ao pleno uso de suas possibilidades, permitindo-lhe “ousar imaginar e criar”.

Oeck, (1997) destaca a importância de se promover a criatividade, a imaginação e a inventividade, através do estímulo de idéias e pensamentos inovadores. Ressalta a importância do processo educacional e de seus agentes na promoção de experiências que favoreçam o crescimento harmonioso da criança, preocupando-se com sua saúde mental, o desenvolvimento de sua personalidade e de seu potencial criativo.

Bloqueios ao desenvolvimento da criatividade

- ▶ Pressões do contexto social

- ▶ Atitudes negativas com relação ao arriscar-se
- ▶ Aceitação por parte do grupo
- ▶ Expectativas com relação ao papel sexual
- ▶ Bloqueios perspectivas
- ▶ Bloqueios de natureza emocional:
 - autoconceito negativo
 - sentimento de inferioridade
 - medo de fracassar

► Bloqueios de natureza cultural e intelectual:

1 valorização excessiva da razão e da lógica

1 desvalorização da intuição, dos sentimentos e julgamentos qualitativos

1 profecias auto-realizadoras

Para facilitar o desenvolvimento da criatividade, no contexto educacional, o professor deve:

- Propiciar oportunidades que estimulem o aluno a desenvolver suas habilidades criativas;
- Valorizar a expressão criativa das crianças por meio de atividades que propiciem a criação de poemas, redações, pinturas e desenhos, construção de maquetes, dança e coreografias, músicas, peças de teatro, dramatizações, etc..
- Estimular o pensamento criativo das crianças e sua iniciativa, por meio de: exposições, teatros, jornal da escola, festivais, feira de cultura, feira de ciências, horas cívicas, momentos de oração, etc..
- Estimular o autoconceito e auto-estima positivos e a crítica construtiva;
- Favorecer a pesquisa e o desenvolvimento e vivência de valores;
- Promover atividades que favoreçam a interdisciplinaridade;
- Desenvolver atividades que permitam ao aluno explorar a programação (conteúdo curricular), levantando hipóteses e construindo o seu próprio saber;

- Evitar a valorização excessiva da memorização e reprodução;
- Evitar a mesmice, o conformismo e a passividade;
- Construir a partir do erro do aluno, fazendo do erro uma perspectiva de crescimento positivo;
- Encorajar o aluno a usar suas idéias;
- Evitar rotular o aluno (profecias auto realizadoras)(ALENCAR, 1995), (OECK,1997).

Alencar (1995) e Oeck (1997) lembram que, nesse contexto, o professor é o orientador, o coordenador e o facilitador do processo de ensino e de aprendizagem. Para que sua orientação influa sobre os processos de construção do conhecimento, deve estar atento às relações interpessoais no processo de interação com o educando, sem perder de vista que a ajuda pedagógica deve adequar-se às necessidades e características de seus alunos.

A cada dia se valoriza mais o caráter construtivo do processo ensinoaprendizagem, priorizando um aluno capaz de selecionar, assimilar, processar e interpretar, conferindo significado à sua aprendizagem. Não se concebe mais a figura do professor e do aluno como simples transmissores e receptores do conhecimento.

Valorizam-se os processos de interação professor-aluno, desencadeando e promovendo a aprendizagem. O ato educacional não consiste unicamente num processo de aprendizagem. Implica uma série de decisões sobre o que o aluno tem que aprender e sobre as condições necessárias a essa aprendizagem.

O processo de ensino e de aprendizagem implica a interação de três pólos: o aluno que busca aprender, o objeto de conhecimento e o professor que interage, buscando favorecer a aprendizagem dos educandos.

Destacam a importância do preparo do professor para que seja capaz de promover o desenvolvimento do pensamento criativo, atento aos fatores que podem inibir e até mesmo bloquear o desenvolvimento da criatividade, favorecendo um clima adequado, estimulando a pesquisa e a busca de novos conhecimentos, valorizando as idéias e o pensamento criativo, orientando e oportunizando a crítica construtiva e a auto-estima e confiança entre seus alunos.

Na opinião de Alencar (1995) e Oeck (1997), a interação entre fatores intrapessoais e interpessoais, individuais e sociais influenciam, de forma significativa, a emergência e a produção criativa do indivíduo, no seu contexto social.

Quanto maior a consciência do indivíduo em relação às suas potencialidades, associando-as ao conhecimento do universo, das imagens, símbolos e mitos, maior será

4 domínio de si mesmo, levando-o ao pleno uso de seu potencial, permitindo-lhe “ousar, imaginar e criar”, com perspectivas de um futuro melhor, do qual possa fazer parte.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCAR, Eunice Soriano. Criatividade. Brasília, Editora Universidade de Brasília, 1995.

..... Como Desenvolver o Potencial Criador. Petrópolis,

Vozes , 1991.

.....A Gerência da Criatividade. São Paulo, MAKRON

Books

,
1996.

DELORS, Jacques et al. Educação: um tesouro a descobrir.SP: Cortez, DF:
MEC/UNESCO, 2001.

MEIRIEU, Philippe. Aprender...Sim, mas como? Porto Alegre: Artmed,
1998.

OECH, Roger Von. Um “Toc” na Cuca. São Paulo, Cultura Edirores
Associados Ltda, 1997.



NÃO DEIXE DE SOLICITAR O SEU CERTIFICADO!!

Solicite agora mesmo seu certificado de **120 Horas** (no link abaixo)

[\[Clique aqui para solicitar certificado\]](#)



Veja um modelo do certificado!

