CONCLUSÃO

Deste modo, ao comparamos a reforma do Ensino do Médio e o contingenciamento de verbas a universidade pública operacionalizado pelo governo Bolsonaro percebemos que o pragmatismo econômico é o elemento fomentador das diretrizes educacionais brasileira.

O atual projeto de governo demonstra-se bem alinhado com as novas diretrizes mercadológicas, tanto que o contingenciamento chega a 30% no repasse dos recursos federais na média das universidades públicas, porém, em algumas universidades chegam a quase 53% como na Universidade Federal do Sul da Bahia.

Veja o extrato da reportagem dor portal UOL (Universo On-Line)

> *"Do UOL, em São Paulo 30/04/2019 O MEC (Ministério da Educação) informou, na noite de hoje, que o corte de 30% dos repasses de recursos federais valerá para todas as universidades e institutos, e não só para UnB (Universidade de Brasília), UFF (Universidade Federal Fluminense) e UFBA (Universidade Federal da Bahia)."*

Tal ação acarretou, em contrapartida, uma grande onda de manifestações por parte da sociedade civil no último dia 15 de maio de 2019, em todo o país, onde estudantes professores protestaram contra a ação de corte do governo federal. No entanto, ao nosso ver, como já explicitado, essa instrumentalização da educação percorre um caminho inexorável pela própria lógica institucionalizada já nas gestões federais anteriores.

Por isso, não podemos nos enganar que tanto a gestão anterior como atual, de forma mais veemente, operam sobre a mesma ótica; a instrumentalização da educação perante as necessidades econômicas ou mercadológicas.

Dentro de um plano maior enquanto muitos de nós perdemos em infinitas horas, em comparações entre a gestão federal atual e as "anteriores", em nossas batalhas épicas virtuais, está em andamento um projeto prolixo para os benefícios das grandes corporações e a pauperização das condições educacionais e existenciais da população brasileira.

Como já demonstrado esse é um movimento que perpassa, indubitavelmente, pela agenda das reformas, sejam elas tributárias, educacionais, previdenciárias ou trabalhistas. Em suma, todas elas entoam o mesmo mantra, ou seja, a submissão ideológica e existencial de toda uma nação aos interesses das grandes corporações e mercados internacionais.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Tabus acerca do magistério**. In: ADORNO, Theodor W. **Educação e emancipação**. Rio d Janeiro: Paz e Terra, 1995.

BOURDIEU, Pierre. **O diploma e o cargo: relações entre o sistema de produção e o sistema de reprodução**. In: BOURDIEU, Pierre. Escritos de educação. Petrópolis: Vozes, 2007.

FERRETTI, C. J. **A reforma do Ensino Médio e sua questionável concepção de qualidade da educação**. Estudos Avançados, v. 32, n. 93, p. 25- 42, 10 dez. 2018.

GOODSON, Ivo F. Currículo: **Teoria e história; Tradução de Atílio Bruneta**. 15ª Ed. Atualizada e ampliada - Petrópolis, RJ: Vozes,2018.

Sites: https://www.gazetadopovo.com.br/educacao/presidente-quer-reduzir-investimentos-em-faculdades-de-filosofia-e-sociologia-faz-sentido/

https://educacao.uol.com.br/noticias/2019/04/30/mec-anuncia-corte-de-30-da-verba-para-todas-as-federais.htm

O lúdico como instrumento de aprendizagem

Veralucia Dias dos Santos

RESUMO

Este trabalho trata de uma pesquisa sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento e a aprendizagem na fase da alfabetização. Sendo assim os objetivos da pesquisa é, averiguar como as atividades lúdicas podem ser excelentes recursos pedagógicos no contexto da educação, identificar como as brincadeiras auxiliam no desenvolvimento e na socialização. Além de esclarecer a contribuição das atividades lúdicas para o enriquecimento do processo de alfabetização na prática de sala de aula. No entanto ressalta-se que é preciso entendimento sobre o direcionamento de tais atividades, e é o professor quem deve conduzir o aluno e as atividades a serem realizadas. O lúdico permite novas maneiras de ensinar, onde nos permite obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais á criança, pois as atividades lúdicas não somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Aprendizagem. Alfabetização.

INTRODUÇÃO

A presente investigação, parte do seguinte problema de pesquisa: que opções o lúdico pode oferecer ao educador e ao educando, além das meras funções de entretenimento e lazer proporcionado pelos jogos teatrais?

A inserção do lúdico na educação tem apontado para uma nova tendência, o uso das dinâmicas não como simples brincadeiras, mas como uma forma de resgatar nas crianças o interesse pela aprendizagem e a busca de novos conhecimentos, de modo a garantir uma melhor qualidade de ensino.

Aventa-se a hipótese de que as dinâmicas podem ser utilizadas como recurso para o processo de ensino e aprendizagem, visto que as brincadeiras trazem em si um vasto campo de opções de entretenimento e inesgotável atrativo capaz de prender a atenção e estimular o interesse das crianças.

Essa característica constitui o que há de mais importante, pois traz uma nova hipótese consiste no uso dos jogos teatrais e brincadeiras lúdicas como instrumentos de socialização entre as crianças, onde essas se aprendem a se relacionar melhor umas das outras, através de uma convivência mais sadia, podendo assim exercerem melhor a sua cidadania.

Assim, o uso das brincadeiras e dos jogos teatrais não é mais um simples instrumento para distrair as crianças, mas meio pelo qual o aluno desenvolve algo, ocorrendo, portanto, a aprendizagem pelo fato de se estar executando uma tarefa por meio da brincadeira, ou seja, as brincadeiras deixam de ser apenas diversão e tornam-se um grande auxílio na construção do conhecimento.

CAPITULO 1 - A DEFINIÇÃO DE LÚDICO

A definição de lúdico, assim como as suas caracterizações usuais, segue uma abordagem fundamentada nos postulados teóricos de Luckesi (2001 p.63), esses estudos auxiliam a esclarecer a aparente conflituosa compreensão do lúdico e da brincadeira.

O jogo possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológicas de uma criança e representa erro inaceitável considera-lo como atividade trivial ou perda de tempo. Esse conceito já deixa perceber a diferença entre usar um objeto como brinquedo ou como jogo. O brinquedo supõe, na relação com a criança, a indeterminação quanto ao seu uso, ou seja, sem regras fixas; o jogo, por sua vez, inclui intenções lúdicas; muitas vezes não literais (por exemplo, a boneca não é literalmente filha da criança, mas "é como se fosse"); estimula a alegria e flexibilidade do pensamento, mas mantém um controle entre os jogadores e, portanto, uma relação interpessoal dentro de determinadas regras (KISHIMOTO, 2000, p.10).

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. (MALUF, 2003, p.09)

A palavra "lúdica" em sua origem é sinônima de jogos, incluindo também os brinquedos e o divertimento. Porém, a partir da evolução de seu significado epistemológico, percebe-se que a definição de lúdico deixou de ser apenas o ato de jogar. Dentro de uma sala de aula a ludicidade refere-se aos jogos pedagógicos, brincadeiras, exercícios físicos, ou seja, tudo o que está ligado às disciplinas escolares e permite o entretenimento.

Segundo Luckesi (2001, p. 07), o que caracteriza o lúdico é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia. A ludicidade pode ser considerada um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que a pessoa faz com prazer, podendo estar presente em diferentes situações de nossas vidas.

Sendo assim, as implicações da necessidade lúdica extrapolaram o processo do brincar espontâneo, passando a referir-se também às atividades essenciais da dimensão humana.

Segundo Luckesi (2001, p. 11) "O brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. É uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, irá contribuir no futuro para eficiência e o equilíbrio adulto. [...] O brinquedo proporciona o aprender fazendo e para ser mais bem aproveitado é conveniente que proporcione atividades dinâmicas e desafiadoras que exijam participação ativa das crianças".

> As atividades lúdicas são ações vividas e sentidas, não definíveis por discursos, mas compreendidas por aquilo que faz com que elas aconteçam, por fruição, pela potência em termos de força exterior que expõem, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como materiais que têm sentido e significado para quem as pratica (LUCKESI, 2001, p. 16).

Para o autor, o mais importante na atividade lúdica não é apenas o produto da atividade, ou seja, o que dela resulta, mas sim o processo, a própria ação, momento em que se vivencia a experiência, possibilitando a quem faz as atividades momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, de autoconhecimento, de cuidado de si e do outro de forma singular.

Luckesi (2001, p. 20) frisa a importância da brincadeira para a criança, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de colaborar para uma boa saúde física e mental.

> Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel de brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil (LUCKESI, 2001, p. 21).

O brincar é fundamental na vida de uma criança. A partir do momento em que ela começa a interagir com o seu meio social ambos começam a ampliar sua imaginação, suas habilidades, sua iniciativa e sua confiança com o mundo interior, comunicando-se mais e participando cada vez mais do mundo que a cerca.

Brincar, portanto não é perder tempo, é ganhá-lo. Luckesi (2001, p. 32) diz que é triste ver crianças vagando pelas ruas sem escola, mas, mais triste ainda, é vê-las muitas vezes enfileiradas em sala de aula, executando tarefas estéreis, sem nenhum valor para a formação humana.

Quando a criança entra na pré-escola as brincadeiras são muito mais utilizadas pelas professoras, fazendo com que a criança explore todo o ambiente onde convive, aprendendo a refletir situações novas e principalmente a preencher e mostrar as suas necessidades, já que muitas vezes acabam realizando durante as brincadeiras atos que acontecem no seu dia-a-dia.

Luckesi (2001, p.33) afirma que "toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia a dia".

O autor expõe de maneira segura e clara que o ato de brincar além de instruir o aluno para um desenvolvimento físico e emocional, também o leva para um patamar que ao deparar-se com situações difíceis do dia-a-dia ele ali encontrara forças para uma superação mais rápida sobre as dificuldades encontradas. Por tanto ao deixar que a criança brinque, além de estar o ensinando ela também estará criando vínculos emocionais que o irão ajudar futuramente.

A partir do momento que passam para as séries iniciais do Ensino Fundamental, o método lúdico acaba sendo abolido pela maioria dos professores, simplesmente por acharem que os alunos cresceram, ou pela necessidade de repassarem todo o conteúdo previsto no plano escolar.

Durante muito tempo as brincadeiras foram consideradas somente como passatempo, sem maiores propósitos, e através delas as crianças utilizavam o tempo livre. Até então, as brincadeiras não tinham sequer algum significado pedagógico e os brinquedos eram utilizados somente para distrair, para que seus pais pudessem trabalhar e cumprir suas obrigações.

Segundo Luckesi (2001, p. 34), a partir do século XX, algumas instituições de educação infantil começaram a utilizar as brincadeiras com base em teorias pedagógicas influenciadas por Claparède, Dewey, Decroly, Frobel e Montessori. Com o passar do tempo descobriu-se a possibilidade de utilizar os brinquedos para o desenvolvimento da aprendizagem de forma lúdica.

Atualmente sabe-se que as brincadeiras e jogos infantis são representações da vida real da criança e que ajudam a desenvolver sua capacidade de imaginar, pensar e agir por si própria sem depender de um adulto para ensinar. Essas atividades são essenciais na formação integral da criança, principalmente quando ela está na fase de desenvolvimento escolar. No entanto, para que tenha efeito na educação, elas precisam ser trabalhadas de forma pedagógica.

> Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de relevância para desenvolvê-la. (LUCKESI, 2001, p. 36).

Trabalhado numa perspectiva pedagógica, o lúdico pode ser um instrumento de suma importância na aprendizagem, no desenvolvimento, cognitivo, afetivo e social na vida da criança.

> O lúdico sempre estará acompanhado de um objetivo, que é criar uma oportunidade de desenvolvimento do indivíduo. O que diferencia o lúdico de uma simples brincadeira é que o seu uso tem

> sempre uma finalidade específica de aprendizagem, diferentemente de o simples brincar, que é uma atividade espontânea, que tem um fim em si, pois brincar por brincar é sua própria recompensa.

O lúdico se apresenta tão importante quanto à saúde e a educação, pois é por meio das brincadeiras que as crianças têm oportunidades de desenvolver um canal de comunicação, estabelecendo assim uma abertura de diálogo com o mundo dos adultos, com o qual ela restabelece sua autoestima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros (LUCKESI, 2001 p. 37).

A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, além de incorporar o conhecimento através das características do conhecimento de mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, a fala, o pensamento e o sentimento.

Conforme Luckesi (2001, p. 38) o brincar é uma forma de comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntaria; uma atividade exploratória, que o ajuda no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio e aprender a viver e não um mero passatempo.

O lúdico, por ser uma maneira mais descontraída de ensinar, pode ser facilmente confundido como uma brincadeira ou alguma atividade que não irá apresentar nenhuma fonte de conhecimento para o aluno. Para que fique claro, o lúdico é todo meio de aprendizagem que ensine o aluno através de jogos, brinquedos, histórias e outros métodos apresentados para o aprimoramento e ampliação do universo da sala de aula.

Segundo Kishimoto (2000, p.10) "O brincar é uma atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo".

O autor ainda explica que a brincadeira é toda atividade da qual o participante se liberta de toda regra básica dando prioridade para a sua percepção de espaço cultural e social, formando assim seu próprio método de ver e vivenciar o mundo sem se preocupar com limites ou regras pré-determinadas proporcionando assim liberdade para seu próprio intelecto.

Entende-se, portanto, que a diferença entre o lúdico e a brincadeira é a forma e o método apresentado entre ambos, sendo, que os jogos lúdicos se impõem através de uma regra pré-determinada. Já a brincadeira se compõe por meio da liberdade de regra deixando livre o participante para brincar da maneira como desejar sua própria vontade.

Kishimoto (2000, p. 12) afirma que "O lúdico e a diversão são elementos preponderantes na infância. Todas as crianças brincam, pois essa é uma condição ontológica essencial para o seu desenvolvimento e para sua interação na sociedade."

A ludicidade compõe o traço definidor da infância. O jogo, a liberdade, a imaginação, a fantasia e o sonho ainda são elementos que pertencem indiscutivelmente aos primeiros anos de vida de qualquer ser humano.

Também para Kishimoto (2000 p. 13), "os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual".

Quando a construção do conhecimento se dá através do lúdico a criança aprende de uma forma mais fácil e divertida, estimulando a criatividade, a autonomia e a curiosidade, pois faz parte do seu contexto naquele momento o brincar e jogar.

Acredita-se também que as brincadeiras e os jogos estão relacionados ao contexto histórico, social e cultural do momento e, sendo assim, assumem as características da época em questão.

Brincadeiras e jogos são considerados fatos universais, pois suas linguagens podem ser compreendidas por todas as crianças do mundo. Assim, se quisermos conhecer bem as crianças, devemos conhecer seus brinquedos e brincadeiras.

Segundo Kishimoto (2000, p. 15), somente na década de 1930 os jogos educativos começaram a ser inseridos nas instituições infantis. Nessa época, o Brasil conheceu personalidades importantes no campo da Psicologia, como André Reis, Claparède, Mira e Lopes, Pierre Janet e outros que auxiliaram no desenvolvimento de estudos na área da psicologia infantil, de modo especial sobre o jogo. O sentido do jogo era considerado como uma manifestação dos interesses e necessidades das crianças e não apenas como distração. A formação da criança era viabilizada por meio dos brinquedos e dos jogos que ela executava.

Neste sentido, brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver em uma ordem social e em um mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante grande quantidade de tempo, desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. É o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança.

> Brinquedos e jogos são 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. Ainda, é por meio da atividade lúdica que a criança interioriza os valores éticos da sociedade a que pertence (KISHIMOTO, 2000, p. 16).

Brincando, a criança se inicia na apresentação de papéis do mundo adulto que virá a desempenhar mais tarde, além de desenvolver capacidades físicas, verbais e intelectuais e a aptidão de comunicar-se. Os jogos são importantes para descontrair e fazem bem para a saúde física, mental e intelectual de todos. Para a criança, os jogos ajudam desenvolver a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima. Prepara para serem cidadãos capazes de enfrentar desafios e participar da construção de um mundo melhor.

Kishimoto (2000, p.17) explica que lidar com os objetos existentes na brincadeira e nos jogos a criança pode lidar com o significado das palavras por meio do próprio objeto concreto, e por esta ação de brincar a criança embora não possua linguagem gramatical, consegue internalizar a definição funcional de objetos, e a criança passa a relacionar as palavras com algo concreto.

> O jogo é um fator de comunicação mais amplo que a linguagem verbal, e propicia o diálogo entre pessoas de origem linguística e culturais diferentes. Todo jogo exige imaginação para modificar situações conhecidas e criar algo novo. O jogo faz parte do brincar e facilita o crescimento. É no brincar e, talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto conseguem ser criativos.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (KISHIMOTO, 2000, p. 18).

Toda forma de jogo deve ter como intuito ensinar e divertir o ser humano, proporcionando assim uma maneira mais leve e agradável para o aprendizado. Brincadeiras são todas as atividades que buscam inserir divertimento e alegria através de estímulos sensoriais como espaço, cultural e geográfico.

É possível evidenciar de maneira clara, que cabe ao educador direcionar de forma integrada com a realidade exercida a ludicidade para o aprendizado do aluno, formando além de tudo um senso crítico no qual ao aplicar-se o ensinamento o educador irá proporcionar tanto de uma forma de divertimento como de aprendizagem instruindo no aluno um contato mais amplo no ato de brincar e aprender.

> Brincadeira é a atividade lúdica livre, separada, incerta, improdutiva, governada por regras e caracterizadas pelo faz de conta. É uma atividade bastante consciente, mas fora da vida rotineira e não séria, que absorve a pessoa intensamente (KISHIMOTO, 2000, p. 22).

Jogos e brincadeiras têm como objetivo entreter, porém uma procura ensinar enquanto o outro busca apenas o entretenimento sem o intuito de ensinar.

Segundo Kishimoto (2000, p. 28), o jogo educativo utilizado em sala de aula na maioria das vezes vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado. Para que o jogo seja um aprendizado e não apenas uma obrigação para a criança, é interessante deixar que o aluno escolha com qual jogo queira brincar e que ele mesmo controle o desenvolvimento do jogo, conforme as regras definidas pelo professor.

Ao diferenciarmos jogos e brincadeiras devemos ficar atentos aos limites que ambos apresentam. Todo jogo é uma brincadeira com regras e limites pré-estabelecidos, sendo que toda brincadeira é um jogo sem regras ou padrões pré-determinados.

> Essa relação entre o jogo e aprendizagem significativa destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão o que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa. (KISHIMOTO, 2000 p.31)

Nos jogos e nas brincadeiras, emergem valores que dizem respeito à curiosidade e à coragem, que levam à auto aceitação, ao otimismo, à alegria, à cooperação e à maturidade. Poucas, porém, são as pessoas que receberam formações para entenderem e perceberem a importância da aprendizagem que decorre do uso adequado de brinquedo e da oportunidade de brincar. A habilidade para promover um desenvolvimento ótimo das crianças pelos jogos requer profundo conhecimento e entendimento das individuais infantis.

Ao observar-se o ponto de vista expresso pelo autor podemos analisar que a diferença entre brinquedos e jogos é grande. Porém a utilização empregada para os

dois indeferem do objetivo, ou seja, cada criança pode se reinventar e estimular seu conhecimento através da reutilização dos jogos e brinquedos. Deixando que sua imaginação recrie os ambientes e os modos expressos na formação das regras.

Acredito que neste capítulo foi possível destacar algumas considerações a respeito do lúdico e os jogos infantis nas primeiras séries do ensino fundamental. Um desenvolvimento harmônico, lúdico, que inclui aprender a ouvir opiniões diferentes e contra argumentar, estabelecendo comparações objetivas entre várias maneiras de se compreender um mesmo fato: o lúdico trabalhado numa perspectiva pedagógica pode ser um instrumento de suma importância na aprendizagem, no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social na vida da criança.

Pouco a pouco, o trabalho pedagógico através do lúdico contribui para tornar a criança apta a um intercambio real com os outros, favorecendo a troca de experiências baseadas na cooperação e na reciprocidade.

O lúdico se manifesta no ser humano desde a infância através de brincadeiras e jogos que permitem à criança experimentar diversas sensações como a alegria, o medo, a tensão, dentre outros, sendo essencial ao seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e psíquico.

> A busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando. É possível, através do brincar, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses, capazes de aprender rapidamente (MALUF, 2003, p.09).

Através do brincar, a criança passa a conhecer-se a si mesma e aos outros com quem interage, além de desenvolver a linguagem e aprender normas de convívio social e hábitos culturais.

MALUF (2003, p. 10) afirma que "a atividade lúdica é muito importante para o desenvolvimento cognitivo, desta forma, torna-se uma maneira inconsciente de se aprender, de forma prazerosa e eficaz. "

Pode-se afirmar que a criança, se relaciona com o mundo executando tarefas em forma de brincadeiras. Através do brincar, a criança estabelece relações de reciprocidade com as demais baseadas nas experiências de vida que cada uma traz consigo.

A partir das interações construídas e vivenciadas com outras pessoas e o meio em que vivem é que as crianças constroem o conhecimento.

> O conhecimento não se constitui em cópias da realidade. É fruto de um intenso trabalho de criação, significações e ressignificação. Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da Educação Infantil e de seus profissionais. Embora os conhecimentos derivados da Psicologia, antropologia, Sociologia, Medicina, etc. possam ser de grande valia para desvelar o universo infantil apontando algumas características comuns de ser das crianças, elas permanecem únicas em suas individualidades e diferenças (MALUF, 2003, p. 21).

Para tanto, se faz necessário que a prática docente esteja apta a inovar e propiciar às crianças atividades significativas que facilitem a construção de novos conceitos, definições e experiências frente ao novo mundo, trazendo a este um novo significado e facilitando a aquisição do conhecimento.

> A todo o momento, estamos em contato com o conhecimento, e a escola, que atualmente é vista como espaço de formação humana, deve se atentar para não "atropelar" e/ou inibir as inquietudes dos educandos, para que assim não seja vista pelos mesmos como espaço desagradável e rotineiro, e sim espaço atraente e cheio de novas descobertas e realizações (MALUF, 2003, p.27).

Ao ingressar na escola, a criança deixa o ambiente familiar para se aventurar em um novo espaço, repleto de regras e a fazeres a serem cumpridos. Acredita-se que se a escola não propiciar à criança atividades lúdicas, o impacto sofrido por ela será marcado por diversas situações de frustação durante a vida escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho procuramos estabelecer quais as vantagens de se adotar o lúdico segundo uma concepção interacionista para o processo de ensino lúdico.

Por pertencerem aos primeiros anos de vida da criança e, por extensão, ao universo de qualquer ser humano em seu sentido mais amplo, as brincadeiras e os jogos teatrais trazem em si toda uma sabedoria que vem atualizando-se e responsabilizando-se pelo desenvolvimento de nossa civilização.

Confirmamos, pois, diante dos estudos realizados acerca da origem e características do lúdico, que as brincadeiras e jogos teatrais, por se tratarem de representações da vida real da criança, tornam-se instrumentos didáticos muito ricos para se trabalhar com crianças através do ensino lúdico.