CERVO, A. L. & BERVIAN, P. A. **Metodologia Científica**. 5 ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

COSTA, N. C, de A. **O Teatro como Instrumento na Construção de Valores Éticos na Educação**. Centro de pesquisas estratégicas "Paulino Soares de Sousa". Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF. (Tese), 2003, 38p.

COURTNEY, R. **Jogo, Teatro e Pensamento. As bases intelectuais do Teatro na Educação**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

GRANERO, V. V. **Como usar o teatro na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2011.

GUENON, D. **O teatro é necessário?** São Paulo: Perspectiva, 2004.

SITCHIN,HENRIQUE. **Teatro para crianças: problemáticas e solucio- lunáticas**. São Paulo: Edição: Cia. Truks, 2015.

KOUDELA, INGRID DORMIEN, **Jogos Teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 2013

Vigotski, L. S. (2001c). **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes.

Vigotski, L. S. (2004b). **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes.

Vigotski, L. S. (2009). **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Editora Ática..

A Importância do Lúdico e dos Jogos na Educação

Varney Júnio da Silva Machado

RESUMO

Este artigo tem por objetivo refletir sobre o Lúdico no Processo de Aprendizagem, tendo como resultado de uma pesquisa bibliográfica, uma vez que osjogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e oconhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é eminentemente cultural,avaliando seus limites e possibilidades no processo de aprendizagem.

Brincar nainfância é o meio pelo qual a criança vai organizando suas experiências,descobrindo e recriando seus sentimentos e pensamentos a respeito do mundo, dosobjetos e das pessoas com as quais convive. Sendo assim, quanto mais variável fora brincadeira, mais elementos serão oferecidos para o desenvolvimento mental eemocional da criança. Por isso, pesquisar "A Importância do Lúdico e dos Jogos naEducação" é um tema relevante com contribuições significativas acadêmica e social.

PALAVRAS-CHAVE: criança, escola, família

ABSTRACT

This article aims to reflect on the Playful in the Learning Process, having as a result of a bibliographic research, since games and games are excellent opportunities for mediation between the pleasure and the historically constituted knowledge, since the playful is eminently cultural, evaluating its limits and possibilities in the learning process.

Playing in childhood is the means by which the child organizes his experiences, discovering and recreating his feelings and thoughts about the world, the objects and the people with whom he lives. Therefore, the more variable outside play, the more elements will be offered for the child's mental and emotional development. For this reason, researching "The Importance of Playfulness and Games in Education" is a relevant topic with significant academic and social contributions.

KEYWORDS: child, school, family

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido para analisar as contribuições dolúdico para o processo de ensino aprendizagem, estabelecendo os limites entro obrincar e o aprender. É, portanto um desafio para quem deseja construiraprendizagens e estratégicas educacionais, levando-se em conta essa evoluçãopela qual trafegam educador e educando.

Conforme a criança vai evoluindo em seu brincar, a criança vai passandodos jogos imaginários para os jogos em que se apresentam regras. Assim o brincar passa a ser um fator de conscientização de papeis sociais, inclusive os de estratificação de poder e de normas.

O lúdico é um assunto bastante abrangente, que vem sendo estudado e discutido desde a antiguidade pelos filósofos e estudiosos que viveram antes da era cristã, pois acreditamos que todo ser humano já vinha em sua essência com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicava, de certa forma, alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesa e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Entende-se que o jogo é um facilitador da aprendizagem, é bem maisdesenvolvido por teóricos e pedagogos do que há algum tempo, até mesmo pelapreocupação cada vez maior em estar aliando o ensino a metodologias quegarantam eficazes resultados na educação; e por se tratar de algo, dinâmico,exigindo um certo cuidado e saber no seu planejamento execução.

Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que"Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuemsensibilidade". Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de ummundo globalizado, onde a informação vem principalmente de forma instantânea,não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre umprocessamento intenso de dados e informações.

Sendo assim, cabe ao professor mediar o processo de ensinoaprendizagem de jogos e esportes, que será mais consistente quanto maior for aspossibilidades de interação das crianças com as regras, gestos, espaço, material,seus pares e o "mundo" ao seu redor. Uma intervenção qualificada pode ajudar osestudantes a se aproximarem deste objeto de conhecimento, que é o jogo. Nestesentido é importante destacar as concepções de VYGOTSKY (1989) que afirma que,quando a criança brinca, modifica seus hábitos e comportamento usuais, mostrandose mais e em maior grandeza.

No brinquedo, é como se ele fosse maior do que é na realidade. Como nofoco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendênciasdo desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grandefonte de desenvolvimento. Apesar da relação brinquedo – desenvolvimentopode ser comparada à relação instrução – desenvolvimento, o brinquedofornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e daconsciência. (VYGOTSKY, 1989 p. 117)

Cabe destacar neste contexto, que o lúdico pode ser utilizado comoelemento mediador da relação adulto e criança. Assim, a inclusão de brinquedos ebrincadeiras como parte integrante de métodos e procedimentos educativos devemser constantes na ação de planejamento e regência realizada pelo professorresponsável pela sala de aula. Desse modo, o presente trabalho inicia em seu primeiro capítulo com abordagem sobre A Ludicidade na Educação evidenciando sua essência na vida humana.

A metodologia utilizada foi bibliográfica com pesquisas em livros e revistas.

Para fundamentação desse trabalho os principais autores são: Claparède (1956), Hiuzinga (1993), Kishimoto (2003), Piaget (1990), Vygotsky (1998), entre outros.

Enfim, conclui-se que é de extrema importância aprofundar os estudos sobre a importância do lúdico e dos jogos na educação apresentando indícios que nos levam a reflexão e a mudanças de práticas pedagógicas inerentes ao ensino de qualidade.

DESENVOLVIMENTO

A brincadeira tende a descrever todo um conjunto de conduta que tem como fator primordial á capacidade dela se auto-gerir através de sua estruturação,seja ela simbólica; de cunho cultural e de construção, caracterizada como uma atividade conceituada que se torna real no momento em a mesma se processa, de um plano ilusório ao real.

Já o jogo tende a ser um ato mais complexo em seu contexto, porém a sua definição se faz pela soma destes dois fatores, tanto no brinquedo como da brincadeira e sua característica primordial é a presença de regras determinadas pelos seus jogadores ou por uma cultura já estabelecida onde necessita de suportes ou não dos brinquedos e de regas já anteriormente estabelecidas.

Contudo,o que há de mais precioso no campo educacional é saber dosar,ou melhor, encontrar o equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa, papel principal do jogo educativo, entretanto o seu desequilíbrio provoca duas situações distintas: quando se prioriza o lúdico não há mais ensino e quando se prioriza o educativo há apenas o jogo. Quando este equilíbrio não é encontrado o brinquedo deixa de ser brinquedo e passa a ser material didático ou pedagógico, o mesmo acontece com o jogo que perde a sua função de propiciar prazer em favor da aprendizagem.

No Brasil, têm seu ponto inicial nos anos 80, apesar de causar grande encantamento no despertar desta nova idéia, encontrou dificuldades em sua sobrevivência, tanto no campo econômico como também para se impor como instituição reconhecida e valorizada a nível educacional.

A ludoteca tem como principal objetivo proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente, onde possa realizar todos os seus anseios frente a sua imaginação, onde ela possa construir um repertório motor auto-regulado por suas escolhas, dentro de um ambiente delimitado, ela não tem como atividade principal o empréstimo de brinquedos, mas a disponibilização dos mesmos para a sua diversão.

Na contextualização social brasileira, a disponibilidade à cultura do brincar assumiu, através da brinquedoteca, características próprias direcionadas a atender da melhor forma possível as crianças do nosso país. Para tal, foi sofrendo a cada momento transformações que ajudaria neste processo de aprimoramento como: atuação dos profissionais da área de educação preocupados com a felicidade e com o desenvolvimento emocional, social e intelectual das crianças.

Diante de todo este processo seu papel dentro do campo educacional cresceu a ponto dela ser considerada como um agente de mudança do ponto de vista educacional. Ela é a valorização da atividade lúdica das crianças e provocadora de reflexões em pais e educadores acerca de sua importância.

Cunha (1997) traz uma enumeração de principais finalidades que devem ser estabelecidas por uma brinquedoteca na elaboração de seus objetivos:

• Proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando ou perdendo tempo;

• Estimular o desenvolvimento de uma vida interior rica e da capacidade de concentrar a atenção;

• Estimular a operatividade das crianças;

• Favorecer o equilíbrio emocional;

• Dar oportunidade a expansão de potencialidades;

• Desenvolver a inteligência, a criatividade e sociabilidade;

• Proporcionar o acesso a um número maior de brinquedos, de experiências de descobertas;

• Dar oportunidades para que aprenda a jogar e a participar;

• Incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional e social;

• Enriquecer o relacionamento entre suas crianças e sua famílias;

• Valorizar os sentimentos afetivos e cultivar a sensibilidade.

A sua principal implicação educacional é a valorização da atividade lúdica, que tem como conseqüência o respeito às necessidades afetivas da criança de forma a promover o seu respeito e diminuir a opressão do sistema educacional que trás um ranço extremamente rígido.

Existe, na atualidade, uma grande preocupação em encontrar novas estratégias de ensino de criticas metodológicas e pesquisas científicas, podemos observar vários reflexos a nível acadêmico, onde já se fazem sentir a importância da utilização da brinquedoteca e as suas contradições enquanto recurso para a aprendizagem.

Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, devemos perceber quais as modificações, tendências e incentivos que a colocam em ação. O brincar deste modo aparece como um aspecto dominante na infância, ele nos faz crer que o jogo funciona como "fator de desenvolvimento" por através dele ser possível estimular a criança no exercício do pensamento, desvinculando-o das situações Acredito ser de grande importância nos basearmos por caminhos

Acredito ser de grande importância nos basearmos por caminhosdesvendados por outros, mas isto é muito pouco para aqueles que acreditam em novas possibilidades, só os que ousam de forma prudente encontram novos caminhos para seus objetivos. Contudo, é necessário pensar com a própria cabeça, ousar a mudar de idéia quando se chega a uma conclusão e se descobre que esta é mais eficiente do que a de antes.

Quando a criança joga, ela opera com o significado das duas ações, o que faz desenvolver a sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades, da consciência e do comportamento moral da criança.

A evolução do ser humano está diretamente relacionada ao seu nível de consciência e é papel também da educação ter dever de provocar a expansão do potencial das crianças não só a nível cognitivo, mas também a nível de consciência. O brinquedo representa uma diversidade de realidades, a representação significa dizer que existe algo presente no lugar de algo e que será ele responsável por substituir ou responder. O brinquedo, ao ser dado a uma criança, funciona como um mecanismo que a coloca na presença de reproduções, pois é ela uma representação de tudo que existe no universo, na natureza, no cotidiano e nas construções humanas, desde o real ao imaginável.

Apesar da realidade, quando representada, incorporar modificações no tamanho, na forma, nos traços simples ou estilizados quando é representada pelo brinquedo, ela incorporará também um imaginário pré-existente, seja por si ou por televisão, seriados, desenhos animados, ficções científica não deverá ser transportado este mesmo pensamento com relação a criança / homem.

Em muitas culturas, por terem formas diferenciadas de visualizar a criança, algumas tendem a ter uma concepção de criança como um homem em miniatura, nos revelando uma visão negativa, por ser elas seres inacabados, sem nada específico e original. Será esta postura uma atitude correta? Cabe-nos a reflexão.

Em análise a criança enquanto um ser em desenvolvimento não pode ser caracterizada como um homem em miniatura, mas também é desumano considerála como um individuo sem nenhuma especificidade e originalidade. Uma das grandes bandeiras levantadas a partir do século XVIII e defender a idéia de ser a criança um ser possuidor de uma especificidade infantil, de natureza própria que deve ser desenvolvida.

Este desenvolvimento através do brinquedo consiste em perceber que a infância expressa nele próprio o que contém no mundo real, repleto de valores, modos de pensar e agir e que a sua construção é constituída pelo adulto a medida que a sua criação está referida em contexto de aspirações e valores de uma sociedade dependente de percepções próprias, de adultos que trazem incorporado em seu ser memórias de seu tempo de criança.

Frobel (1912) apud Kishimoto (1997, p. 27) concebe "... o brincar como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo e os dons ou brinquedos como objetos subsidiam as atividades infantis". Este filósofo em sua teoria metafísica pressupõe que o brincar permite o estabelecimento de relações entre os objetos do mundo cultural e a natureza, unificados

pelo mundo espiritual, foi ele o responsável pela introdução de brinquedos e brincadeiras no jardim de infância.

Ela tem maneiras diferentes de pensar, ver e sentir e que o aprendizado tem lhe oferecer, advindo de uma experiência que sobrepõe às lições verbais. A moralidade foi mais um dos temas abordados por Piaget em seu livro Juízo Moral. Nesta obra ele escolhe um campo muito peculiar da atividade humana, campo este de grande importância para o nosso estudo: que é o jogo das regras.

Conforme Piaget (1977), toda moral consiste num sistema de regras e a essência de toda moralidade deve ser procurada no respeito que o indivíduo adquire por estas regras.

Para este autor os jogos coletivos de regras são paradigmáticos para a moralidade humana. Podendo ser visualizado em pelo menos três razões, primeiramente ela representa uma atividade individual regulada por certas normas que, embora geralmente herdadas das gerações anteriores, podem ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, explicitando a condição de "legislador" por cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si um caráter moral, o respeito a elas devido é sim moral. É, em último plano, o respeito provem de mútuos acordos entre os jogadores, e não da mera aceitação de regras e normas impostas por autoridades estranhas à comunidade de jogadores.

As brincadeiras e os jogos das crianças funcionam como potencializadores do desenvolvimento e da aprendizagem, é no brincar e no jogar que as crianças entram em contato com as suas estruturas mentais, com a sua forma de pensar e com o conteúdo de seus pensamentos, bem como a sua maneira de agir. Segundo Ramos (2003), é nelas que as crianças organizam as suas experiências de vida, bem como a transição que passa da heteronomia para a autonomia através da prática e da consciência das regras contidas nos jogos e nas brincadeiras.

Em um de seus postulados Piaget (1990), traz a seguinte afirmação: "Não existe estrutura sem gênese, nem gênese sem estrutura". Ou seja, nos demonstra a idéia de que o indivíduo só é capaz de conhecer epistemologicamente o real sentido do que faz se estiver dotado de condições para tal, de modo a agir sob este determinado objeto de conhecimento, seja ele material ou cognitivo, podendo a partir de então inseri-lo em seu sistema de relações.

Enfim, as regras são para seus jogadores a representação dos limites, do que é permitido e do que não é permitido, são as regras que regulam a convivência entre as pessoas. É através das regras que podemos criar a variedade de atividades lúdicas, recriar todos os jogos de forma a descobrir e redescobrir a diversidade de meios do brincar, possibilitando a ela vários níveis de dificuldades, a ponto de determinarmos o grau de exigência, de descontração e coordenação das ideias de acordo com o tipo de jogo, estabelecido pelos seus jogadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através das pesquisas realizadas durante este curso, fica possível perceber que a "atividade lúdica" intervêm no aprendizado da criança na sala deaula. O jogo é agradável, motivador e enriquecedor, possibilitando o aprendizado de várias habilidades e também auxiliando no desenvolvimento mental, na cognição e no raciocínio infantil. A ludicidade precisa ser trabalhada por todos os professores, independente da disciplina que atuam, dentro e fora da sala de aula.

Os professores devem usar a interdisciplinaridade para ensinar as crianças. Precisam planejar cuidadosamente os objetivos das aulas e trocar informações entre si.

Os professores precisariam se unir para trazer novamente o prazer às crianças em aprender. E também os próprios professores recuperarem a vontade de ensinar. O foco que devemos ter é apenas o benefício da criança, conhecê-la realmente, saber suas dificuldades e vontades; e é através do lúdico que conseguiremos reconhecer os problemas de cada criança, apresentando a elas um mundo real, misterioso e curioso para se aprender e transformar.

O jogo é o melhor caminho da iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e a meditação pessoal. Entretanto, deve ser usado pedagogicamente com rigoroso e cuidadoso planejamento, marcados por etapas muitos nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos.

Verá que o tempo não para e que a cada dia que passa se faz necessária a existência de profissionais mais comprometidos com o ato de educar, de forma a adentrar no campo de significação infantil, a ponto de perceber a ludicidade enraizada em seu existir, e com essa percepção, ser capaz de se auto regar de estudos de forma a poder brotar jogos, brincadeiras, brinquedos e espaços que ofereçam a cultura infantil à máxima que a vida lhe proporciona, que é a capacidadede viver e aprender.

A ludicidade faz parte das atividades essências da dinâmica humana,caracterizando por ser espontâneo funcional e satisfatório levando a realização de diversas atividades que englobam a criança dentro de sua especificidade contribuindo para uma satisfação pessoal.

Portanto, a ludicidade pode ser um tema atual, porém já era um lema estudado de muito tempo atrás.

Enfim, o brincar é a primeira etapa da criança e nesta vertente é que se pode atuar com qualidade no processo de ensino e interferir na aprendizagem com atuação do lúdico . Pois acredito que todos nós professores, que acreditamos em mudanças, que somos curiosos e que estamos sempre em busca de ações educativas eficazes, devemos sim, apostar no lúdico como processo de ensino aprendizagem.