de educação infantil. Por uma política de formação do profissional de educação infantil, p. 32-42, 1994.

KRAMER, Sonia. Com a pré-escola nas mãos: uma alternativa curricular para a educação infantil. São Paulo: Ática, 1989.

LEAL, Luiz Antonio Batista; TEIXEIRA, Cristina Maria d'Avila. A ludicidade como princípio formativo. Interfaces Científicas-Educação, v. 1, n. 2, p. 41-52, 2013.

MATOS, Marcela Moura. O lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil. Cairu em revista, v. 2, n. 2, p. 133-142, 2013.

FOCHI, Paulo. A didática dos campos de experiências. Revista Pátio, v. 49, 2016.

PINTO, José Marcelino Rezende. Remuneração adequada do professor: desafio à educação brasileira. Retratos da Escola, v. 3, n. 4, 2012.

RIZZO, Gilda. Creche: organização, currículo, montagem e funcionamento. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

ANDRÉIA RODRIGUES GOMES

RESUMO

O presente artigo se debruça sobre a atividade ludopedagógica e suas possibilidades de aplicação como ferramenta motivadora na aprendizagem para as crianças a partir do ambiente escolar. Tomando a concepção de infância com importância para o desenvolvimento do sujeito em sua integralidade, desde funções afetivas, cognitivas e sociais, destaca-se a atividade lúdica do brincar e jogar como elementos fundamentais para, interação, empatia e expressão onde a criança processa e reconstrói sua própria realidade. Nesse ínterim destaca-se o potencial pedagógico do lúdico para o aprendizado das crianças, bem como de ferramenta para sua superação, desenvolvendo a compreensão e ressignificação da realidade do universo infantil por meio de um ambiente escolar seguro e acolhedor.

Palavras Chave: Ludopedagogia. Criança. Lúdico. Motivador. Aprendizado.

INTRODUÇÃO

A concepção de criança atualmente nos mostra a infância como construção social e as crianças como produtoras também de conhecimento, sendo a educação um ato de formação da criança para o futuro. A infância é um período diferenciado de desenvolvimento da criança, onde está sendo forjada sob a influência de diversos fatores que, conforme são vivenciados constroem o conhecimento de diversas áreas da sua via social, histórica, econômica, política, religiosa e cultural. Tais influências, externas e internas, podem interferir de forma positiva ou negativa em seu desenvolvimento de forma mais ampla.

Nessa interação com o meio e com os outros a criança aprende relações imbuídas de valores e crenças que vão transformando e moldando seu comportamento, construindo estruturas mentais de interpretação e permitindo que a criança desenvolva também sua autonomia própria, explorando o ambiente que a cerca, superando os desafios que se põem a sua frente e conquistando seu espaço enquanto ser social. Ou seja, o desenvolvimento da criança, é resultado da interação desta com os outros, com o ambiente e com a própria capacidade inata da criança de elaborar essas interações enquanto experiências e estruturas de interpretação da realidade que a cerca no cotidiano.

Para se desenvolver completamente, portanto, a criança deve ser capa de apreender e compreender o que se passa dentro e fora de si. Dentro deste processo de desenvolvimento, as transformações evidentemente ocorrem de forma lenta e gradual conforme a criança toma consciência de seu próprio corpo, do espaço, das relações sociais, das instituições que a cercam, e começa a se dar conta do que lhe ocorre em termos emocionais e cognitivos e se percebe como um ser inserido no mundo em que vive.

Neste caminho, o brincar toma lugar de destaque, na medida em que o ato de brincar é uma ação que tanto desenvolve as potencialidades humanas, como também trabalha suas limitações, sendo assim uma das mais importantes atividades humanas no desenvolvimento de habilidades sociais, afetivas, cognitivas e mesmo físicas. Para além disso, o ato de brincar pode também ser visto como uma importante forma de expressão e comunicação da criança consigo mesmo, com o outro e com o meio, sendo portanto uma atividade que assume características específicas no contexto social, histórico e cultural de cada um. Conforme aponta Maluf

"é importante a criança brincar, 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" (2003, p. 20)".

Nessa perspectiva, compreende-se então que a criança, sendo um ser sociável, se relaciona com o mundo através do brincar de forma espontânea, e assim compreende a realidade que a cerca, por isso, quanto mais experiências e atividades lúdicas inseridas em seu cotidiano, maior será o envolvimento da criança com o conhecimento trabalhado.

Assim, o presente artigo busca relacionar a importância do lúdico e do brincar na infância como ferramenta pedagógica permitindo o desenvolvimento completo da criança.

DESENVOLVIMENTO

Brincar faz parte da infância. Além de ser divertido, o lúdico na aprendizagem pode ajudar tanto no campo cognitivo, quanto no psicológico, social e afetivo. Isso proporciona alegria e satisfação. Brincando, a criança socializa melhor, exercita a imaginação e, através disso, pode externalizar suas angústias e dificuldades que não consegue expressar por palavras. São muitos os estudos e pesquisas que buscam demonstrar o quanto o lúdico ocupa um espaço destacado no desenvolvimento humano, desde o âmbito individual ao coletivo, contribuindo diretamente para o desenvolvimento das relações sociais e culturais. Da mesma forma, tais estudos apontam também para a contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança e a formação de seus aspectos cognitivos, afetivos, social, éticos e estéticos, revelando a forma pela qual a criança organiza e constrói sua interpretação do mundo.

Nesse sentido, entende-se a importância da cultura lúdica como algo essencial ao processo formativo de todos, não sendo apenas "coisa de criança", mas uma dimensão cultural fundamental do ser humano, que permite o desenvolvimento da confiança em si mesmo, desenvolve a empatia com os outros, e amplia os processos de interação social, da liberdade e da independência, e por esse motivo, deve ser fomentado e incentivado por meio da educação:

> O ensino deve favorecer uma participação mais ativa por parte da criança no processo educativo. Deve-se estimular as atividades lúdicas como meio pedagógico que, junto com outras atividades, como as artísticas e musicais, ajudem a enriquecer a personalidade criadora, necessária para enfrentar os desafios na vida. Para qualquer aprendizagem, tão importante como adquirir, é sentir os conhecimentos [...]. Divertir-se enquanto aprende e envolver-se com a aprendizagem, fazem com que a criança cresça, mude e participe ativamente do processo educativo (ORTIZ, 2005, p. 10).

Nesse mesmo sentido, concordamos também com Kishimoto ao afirmar que:

> Fatores como a definição do lugar que a criança ocupa num determinado contexto social, a identificação da forma de educação a que está submetida e o tipo de relações sociais que ela mantém com personagens do seu meio permitem a compreensão da imagem de criança e do comportamento do brincar. Ao analisar o cotidiano infantil, é preciso constatar as marcas da heterogeneidade e a presença de valores hierárquicos que dão sentido às imagens culturais da época. Tais imagens construídas por personagens que fazem parte desse contexto não decorrem de concepções psicológicas e científicas, mas muito mais de informações, valores e preconceitos oriundos da vida cotidiana (KISHIMOTO, 2003, p. 28).

Possibilitar a viabilidade de uma cultura lúdica, no entanto, requer um esforço coletivo, crítico, reflexivo e sensível aos choques e resistências que irá causar, por impactar estruturas sociais disciplinares historicamente construídas e estabelecidas, mas que traz também possibilidades de transformação da vida cotidiana e de construção de um diálogo aberto e multifacetado em meio às diversas culturas silenciadas ao longo da história.

Em um ambiente favorável, as crianças são capazes de construir e reconstruir seu conhecimento, suas habilidades, suas interações, nas relações que estabelecem com seu meio, inclusive com o ambiente escolar, e assim, as atividades lúdicas permitem que as crianças vivenciem situações imaginárias e realidades possíveis, manipulando, compreendendo, reelaborando e transformando a sua própria realidade.

Claro que para que isso se efetive nos ambientes pedagógicos, estes devem se tornar para a criança uma extensão de seu próprio lar, e os educadores deve ser suficientemente qualificados e capazes de viabilizar situações onde a aprendizagem se torne prazerosa e significativa para estas crianças, dando um direcionamento específico e estimulando as diversas áreas do conhecimento de uma maneira que se alie aos interesses da criança de forma espontânea, no sentido de formar um indivíduo que venha a se tornar um cidadão crítico e consciente, apto a viver em uma sociedade democrática, e capaz de se tornar um agente de transformação na sociedade em que vive, alinhado assim à concepção apresentada por Maluf:

> brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo (MALUF, 2003, p. 17).

Entende-se, portanto, que trabalhar com o lúdico é positivo e necessário para a relação de ensino-aprendizagem, na medida em que o brincar pode ser instrumentalizado para despertar na criança o gosto e o desejo por aprender coisas novas. Ao mesmo tempo, o professor pode utilizar esses instrumentos também para prevenir, diagnosticar, mediar e intervir diretamente no desenvolvimento integral da criança, seguindo um planejamento pedagógico criterioso, aliando o lúdico a uma proposta de aprendizagem significativa.

Assim, abrem-se as possibilidades trazidas pela ludopedagogia, entendida aqui como estratégia e ação simultaneamente, implicando em formas de relação do sujeito com a realidade capazes de conduzir o desenvolvimento dos envolvidos no processo educativo de forma mais ampla, colocando o lúdico como forma de resgate e possibilidade de desenvolvimento integral do ser humano de forma prazerosa dentro de um contexto pedagógico. O papel dos educadores portanto, torna-se de fundamental importância, pois são eles que darão o suporte necessário para esse desenvolvimento, estimulando a criança a transpor as etapas iniciais de sua vida com segurança e confiança.

O ensino lúdico pode ser dividido em algumas áreas, cada uma delas responsável pelo desenvolvimento de certas habilidades. Embora possam ser conhecidas por diferentes termos, as principais divisões são:

- área tecnológica: utilização de jogos e outras ferramentas inovadoras para o ensino;
- área da linguagem: utilização de trava-línguas e músicas, por exemplo, para o desenvolvimento da dicção e da eloquência na comunicação;
- área da imaginação: utilização de atividades que desenvolvam a imaginação e o faz de conta, habilidades essenciais para uma boa adequação não só na escola, mas também no mercado de trabalho;
- área da movimentação: utilização de brincadeiras que trabalhem as habilidades cognitivas e a coordenação motora simultaneamente, além de incentivar o aprendizado de conceitos como o trabalho em equipe.

Diante disso, vemos que há diversas formas de estimular os alunos com o ensino lúdico. Mas, afinal, quais são as melhores maneiras de colocar tais atividades em prática?

O ideal é sempre pensar em atividades que incluam todos os estudantes, fazendo com que participem, mesmo sendo em funções diferentes. A seguir, veremos algumas formas bem práticas:

- organizar apresentações de peças, sejam elas musicais ou não;
- realizar teatros de fantoche;
- estimular a prática de redações periódicas;
- fazer feiras de ciências;
- trabalhar com fotografias;
- utilizar trava-línguas;
- usar jogos eletrônicos em sala de aula;
- utilizar jogos como o jogo da memória.

A partir do uso periódico dessas estratégias, é possível estimular uma série de habilidades diferentes, fazendo com que o conhecimento seja muito melhor assimilado e possa realmente ser fixado. “Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê- los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem” (Carlos Drummond de Andrade).

A importância de trabalhar de uma forma diferenciada, inserindo a criança em um espaço alegre e criativo, proporcionando a construção do conhecimento. Neste contexto, compreende-se que a ludicidade é uma ferramenta fundamental para estimular a construção do conhecimento humano. Percebe-se através de experiências em sala de aula, o quanto é importante a ludicidade na aplicação dos conteúdos, por ser uma maneira de fazer com que os alunos exponham suas ideias e construam o seu conhecimento de acordo a proposta pedagógica.

Nas brincadeiras a criança, através de sua imaginação compartilha sentimentos e emoções, aonde vai amadurecendo seus conhecimentos desenvolvendo raciocínio lógico, espírito de confiança, concentração, atenção, cooperação e socialização entre as pessoas que compartilham com ela o seu viver, as brincadeiras são o primeiro recurso de aprendizagem.

Muitas vezes nos deparamos com crianças, realizando atividades, que fará dela uma criança feliz, realizada, com prazer sem medo, com alegria se associando a algo que lhe trará retorno. Posteriormente, pois suas manifestações serão tantas que deverá vir sempre acompanhadas de mais perguntas de que esperar mais respostas. Neste trabalho de perguntas sem respostas nunca o professor pode dizer que não sabe mais sim buscar algo que vem de encontro à necessidade da criança e responder, a brincadeira vem sempre acompanhada de uma diversão por isto e fácil de entender.

A aprendizagem é o processo através, do qual a criança se a própria ativamente do conteúdo da experiência humana, daquilo que seu grupo social pertence. Para que a criança aprenda, ela necessitará interagir com outros seres humanos, especialmente com adultos e com outras crianças mais experientes. (Livro Psicologia da Educação: Claudia Davis e Zilma de Oliveira, pg. 20)

O lúdico, (brincar, jogar) sempre fez parte de nossa história. Desde as épocas da pré história era considerado algo natural para o ser humano. No Egito e na Grécia toda a família brincava ensinando a arte e os deveres para as crianças. Platão já mostrava a importância dos jogos para a aprendizagem (principalmente na matemática). Todavia, foi lhe dado maior importância a partir do surgimento do Renascimento.Segundo Kishimoto (1999, p. 28):

O jogo serviu para divulgar princípios éticos, morais, conteúdos de historia e geografia e outros, a partir do Renascimento, o período de ‘compulsão lúdica’ O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao entender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

A ludopedagogia é vista como uma técnica pedagógica que permite ao educador a avaliação neuropsicopedagógica das crianças por meio de atividades simbólicas que possibilitam a identificação de seus principais problemas de aprendizagem. Adaptada ao tratamento infantil por meio de jogos e brincadeiras, essa técnica ajuda a criança a expressar seus conflitos e dificuldades, ajudando para que consiga alcançar uma maior integração e adaptação social, seja na escola, na família e na sociedade de forma mais ampla, dando à criança a capacidade de projetar através da atividade lúdica conflitos que ela não é capaz de verbali-

zar adequadamente, como afirma Takaki:

O ser humano é naturalmente lúdico, porém é na infância em que esse aspecto fica em maior evidência, no contexto educacional, como recurso pedagógico, se desenvolve a partir da criatividade do professor, que na medida em que se aproxima de seu aluno, descobre que o lúdico é também uma linguagem por meio da qual consegue estabelecer uma comunicação com a totalidade da criança (TAKAKI, 2015, p. 12).

Assim, a ludopedagogia aparece como uma maneira de trabalhar os medos e a confiança da criança de forma a promover sua reinserção nos meios em que vive e encontrar um equilíbrio de seu estado psíquico e emocional, já que o próprio brincar estimula e favorece que a criança verbalize ou expresse de alguma outra forma o seu mundo interior e a sua interpretação do que acontece à sua volta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos mostrar, através deste artigo, a importância do Lúdico na escola, como suporte para o professor e agente facilitador da aprendizagem pelo aluno.Seja através de jogos, brincadeiras , brinquedos e musicalidade, este recurso proporciona um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. É fundamental o papel do educador como mediador de todo esse processo.

O uso de atividades lúdicas na pedagogia deve ser considerada uma técnica de grande valor para que as crianças expressem sua visão de mundo, possibilitando ao educador identificar as emoções e também as dificuldades cognitivas e obstáculos no processo de aprendizagem das crianças, criando no espaço escolar um ambiente mais acolhedor e empático entre todos os envolvidos.

Pode-se dizer que a função da ludopedagogia é a de criar o espaço onde a criança pode expressar seu universo e suas vivências por meio de atividades simbólicas que entrelaçam a vida real e a fantasia. Essa técnica possibilita a compreensão da criança enquanto sujeito de forma integral, identificando como ela aprende, como expressa seus comportamentos e emoções, e como lida com uma situação traumática vivida, permitindo e estimulando a expressão da criança por meio das atividades pedagógicas.

Assim, compreende-se a ludopedagogia como uma ferramenta indispensável na avaliação neuropsicopedagógica de crianças e adolescentes, onde o lúdico representa a criatividade, a motivação, a interação e a socialização, todos elementos fundamentais para o desenvolvimento integral e saudável do sujeito, em termos pedagógicos, afetivos e cognitivos.

REFERÊNCIAS

Educação: Claudia Davis e Zilma de Oliveira, p. 20) Educação Infantil Volume 2: 1998.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira

Thomson Learning, 2002;

GUSSO, S.F.K.; SCHUATZ, M.A. A criança e o lúdico: a importância do brincar. Revista Digital: PUCPR: Curitiba, 2010.

HUIZINGA, J. Homo ludens. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. Escolarização e brincadeira na educação infantil. In: SOUSA, Cynthia Pereira de. História da Educação: processos, práticas e saberes. São Paulo: Escrituras, 1998.

MALUF, A. C. M. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis, Rj: Vozes, 2003.

MARKHAM, U. Traumas de Infância - Esclarecendo suas Dúvidas. 1ª Ed. São Paulo: Agora, 2000. 144p.

MEIRELES, I. O.; ROSA, B. M. H.; TAKAKI, R. T. P. A ludoterapia como um

recurso neuropsicopedagógico com crianças em estado pós-trauma. In: Revista de Pós-Graduação Multidisciplinar, São Paulo, v. 1, n. 3, p. 215-224, nov. 2017/fev. 2018.

ORTIZ, J. P. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PEREIRA, R. S. Ludicidade, infância e Educação: Uma abordagem histórica e cultural. In: Revista HISTEDBR On-line, Campinas, n. 64, p. 170-190, set. 2015.

PORTER, R. GALLAGER, P. THOMPSOM, J. Neurocognitive impairment in drugfree patients with major depressive disorder. Br psychiatry [Research support non U.S Gov't, 2003.

TAKAKI, R, ROJAS, J. AMARAL, K. A literatura infantil como linguagem simbólica para o professor: um olhar em fenomenologia. Acesso em: 12/02/2018. Disponível < http://www.omepms.org.br/publicacoes/25/Art%20(50).pdf>