faça a sua parte.

**REFERENCIAS**


ARAIA, E. Não há planeta para tanto lixo. Revista Planeta, SP, n. 471, p. 9-11, dez. 2011.

ARRIAGA, R. N. A Política Ambiental Brasileira e Gaúcha: evolução, aspectos legais e seus instrumentos. Trabalho de Conclusão de curso apresentado com requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Economia e Meio Ambiente com Ênfase em Negócios Ambientais pelo Departamento de Economia Rural e Extensão do Setor de Ciências Agrárias da Universidade do Paraná. Curitiba: 2011.

BRASIL Constituição da República do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL Lei nº 6.938 de 31 de agosto de 1981. Dispõe sobre a Política Nacional do Meio Ambiente (PNMA). Brasília: Congresso Nacional, 1981.

BRASIL Lei no 9.795 de 27 de abril de 1999. Institui a Política Nacional de Educação Ambiental (PNEA). Brasília: Congresso Nacional, 1999.

CAVALCANTI, Clóvis. "Desenvolvimento sustentável e gestão dos recursos naturais: referências conceptuais e de política". In: Programa de Comunicação Ambiental, CST. Educação, ambiente e sociedade. Serra: Companhia Siderúrgica de Tubarão, 2004.

FERREIRA, A. B. H. Dicionário da Língua Portuguesa. 6 ed. Curitiba: Positivo, 2005. 334 p.

GUATTARI, F. As três ecologias. Campinas: Papirus, 1990.

GREENPEACE. Mudanças do clima, mudanças de vida: como o aquecimento global já afeta o Brasil. Greenpeace Brasil, 2006.

MERICO, Luiz Fernando Krieger. Introdução à economia ecológica. Blumenau: Ed. Da FURB, 1996.

MONTIBELLER FILHO, Gilberto. O mito do desenvolvimento sustentável: Meio ambiente e custos sociais no moderno sistema produtor de mercadorias. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2001.

ODUN, Eugene. Ecologia. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1988.

PARENTE, K. M. R.; DIAS, S. N. (coord.). Revista dos mestrandos em direito econômico da UFBA, n° 5 (jan. 1996/dez. 1997). Salvador: Centro Editorial e Didático da UFBA, 1997.

SERRES, M. O contrato natural. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.

VEIGA, José Eli da. Desenvolvimento sustentável: o desafio do século XXI. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.


# PRÁTICAS EDUCATIVAS: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS


CRISTINA DE CASTRO ARAÚJO


**RESUMO**


A criança constrói sua cultura lúdica no ato de brincar, de perceber e lidar com a realidade a sua volta. Enquanto brinca, a criança se transforma em atores, pois se sentem livres para expressar sua imaginação e criatividade de forma espontânea sem a preocupação do julgamento alheio. Na atividade lúdica a criança insere as ações e os objetos reais, caracteriza, assim, a natureza de transição da atividade da brincadeira, pois opera novos significados a cada ação. Este trabalho tem como objetivo, compreender a importância do lúdico nas ati-

vidades desenvolvidas no ensino fundamental no processo de ensino aprendizagem, e, descrever como os jogos e as brincadeiras podem auxiliar no desenvolvimento e apreensão do conhecimento. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, pesquisada em livros e sites especializados em artigos acadêmicos. Desta forma, espera-se que esta pesquisa possa contribuir para o entendimento dos profissionais da educação que atuam com crianças nas séries iniciais, da relevância de inclusão de atividades lúdicas em seu planejamento como uma ferramenta a mais na construção do conhecimento

**PALAVRAS-CHAVE:** Brinquedo; Brincadeira; Jogos; Lúdico.

## INTRODUÇÃO

Os termos, brincadeira, jogo e brinquedo são termos utilizados no cotidiano escolar com a definição de lúdico. É no espaço escolar que os questionamentos no que se refere a possibilidades de utilização dessas atividades como metodologia, associada a construção do conhecimento, aponta principalmente no que tange ao ensino e à aprendizagem.

O lúdico propriamente dito, é a ação, a dinâmica de como se joga ou de como se brinca. Para compreendermos essa afirmação, torna-se necessário pensar que a tomada de posse de um brinquedo, por si, não determina o lúdico, mas sua ação.

Criou-se uma convenção sobre o pensar as atividades lúdicas (jogo, brincadeira, brinquedo) como necessidade, direito e privilégio exclusivo das crianças e comumente, este termo é associado ao prazer e a satisfação gratuitos. Porém, em estudos e pesquisas mais recentes, foi constatado sua importância para o desenvolvimento de múltiplas capacidades do ser humano, inclusive de suas responsabilidades diante da sociedade na qual está inserido.

Este trabalho tem como objetivo compreender a importância do lúdico nas atividades desenvolvidas no ensino fundamental no processo de ensino aprendizagem, bem como descrever como os jogos e as brincadeiras podem auxiliar no desenvolvimento e apreensão do conhecimento.

Nesta pesquisa serão abordados os seguintes temas: Vygotsky e sua teoria sócio-histórica, jogos, brincadeiras e brinquedos, a utilização do lúdico como metodologia da educação e a importância do lúdico no contexto social.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, pesquisada em livros e sites especializados em artigos acadêmicos.

Desta forma, espera-se que este breve estudo possa auxiliar os profissionais da educação a incluir em seus planejamentos, atividades lúdicas como uma ferramenta a mais na construção do conhecimento.

VYGOTSKY E SUA TEORIA SÓCIO-HISTÓRICA

Com o objetivo de os educadores estar aprimorando o trabalho com o lúdico em sala de aula, é importante entender como ocorre a conexão do indivíduo com o meio em que está incluso. A criança evoluirá melhor e com mais efeito suas ligações sociais no futuro se for concedido a ela a chance de experienciar ações lúdicas no decorrer da infância. Brincando, a criança vai absorvendo as normas de conduta social sem identificar.

Os pensamentos de Vygotsky e seus adeptos a respeito das brincadeiras são muito relevantes para entendermos o método de progresso da criança. Para ele, a evolução humana ocorre na relação do homem com o ambiente no qual habita, acarretando transformações ao indivíduo. À proporção que o homem altera esse ambiente por meio de suas atitudes futuras, crê, também, que todas as referências que o sujeito recebe não são completamente ab-

sorvidas, mas acolhidas pelos indivíduos que se relacionam com ele. Essas notícias obtidas, sempre são repletas de conceitos social e histórico e serão reformulados pelo indivíduo, segundo as particularidades de cada um.

Isso indica como ocorre a conexão entre o progresso e a aprendizagem. Nesse sentido, ele entende que o grau evolutivo de uma criança não acontece de maneira restrita, simplesmente com seu nível de atuação real. É necessário analisar esse nível a contar do que a criança é capaz de fazer e evoluir com auxílio e cooperação de outro indivíduo, sejam eles colegas ou pessoas mais habilitadas. Essa análise do progresso da criança é determinada por Vygotsky como grau de progresso potencial. Assim, são dinâmicas que a criança só pode desempenhar através do auxílio de outrem.

Entre o grau de progresso real e o potencial, Vygotsky definiu o conceito de desenvolvimento proximal. É a distância entre um e outro. Uma dinâmica em que ela só realiza com o auxílio de outro, mas a começar do modo de maturação poderá realizar sozinha. Essa conceituação debate uma nova forma de idealizar as técnicas educativas, que precisarão desejar a evolução daquilo que ainda não pode realizar e que está na zona de desenvolvimento proximal.

Essa perspectiva educacional, segundo o conceito de Vygotsky, estabelece o papel do educador no progresso da criança, oferecendo a ela orientações, indicações que incentive o grau de desenvolvimento proximal, com a finalidade de que progrida nas suas funções mentais, tornando-se apto a solucionar situações mais complicadas. Desta maneira, a criança vai evoluindo no seu método de desenvolvimento.

Para o autor, o jogo abrange uma circunstância fictícia que a criança cria, sendo a brincadeira nesse universo infantil a criatividade em ação. Justifica, também, que não há tarefa lúdica sem que as normas se encontrem presentes. No momento em que se possui uma circunstância fictícia, que se concebe como brinquedo, instintivamente as normas estão inclusas, embora que essas não surjam de forma evidente e não sejam normas padronizadas.

Vygotsky crê que o lúdico é essencial para o progresso da cognição infantil, e as circunstâncias que a criança idealiza colabora para expandir o pensamento subjetivo, segundo noções dadas à criança pelo objeto e ação. Elkonin, seguidor de Vygotsky apud Friedmann expõe que:

A brincadeira e o jogo evoluem de uma situação inicial, em que o papel e a situação imaginária são explícitos e a regra é latente para uma situação em que se torna explícita e a situação imaginária e o papel latentes. Essa é a principal mudança no brincar durante seu desenvolvimento." (ELKONIN apud FRIEDMANN, 2006, p.34-35).

Isso demonstra que ao brincar a criança começa a experienciar esse universo fictício, importando as normas postas por ela no desenrolar da brincadeira. Na visão Leontiev, outro seguidor de Vygotsky, o propósito do jogo e da brincadeira não é o seu efeito, mas sim o método de como essa brincadeira ocorre. A maneira, segundo ele, para uma criança compreender mais a realidade é por meio da ação de brincar, por isso, o lúdico nessa fase de evolução mental de uma criança se torna imprescindível. Para esse mesmo autor, a criança ao brincar, faz uma análise de suas aptidões, capacidades e evoluções que deve ter em analogia com as de outras crianças. Então, é uma maneira dela principiar a classificar as suas próprias atitudes.

Segundo Vygotsky, brincando a criança não está somente otimizando uma ação figurativa, mas, está ao mesmo tempo obedecendo normas de comportamento. Desta forma, quando duas crianças brincam de "mamãe e filinha" não se relacionam como colegas, mas como "mãe e filha" e aí estão desempenhando

práticas sociais do que sabem desses papéis, portanto, seguindo normas de comportamentos. Nessas brincadeiras, as crianças estão internalizando, no falar do autor, conteúdos culturais que só são observados quando a criança brinca. De acordo com Vygotsky (1988, 1987, 1982) apud Kishimoto (2006):

Os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural. Seus paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem. Dessa forma, toda conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, é construída como resultado de processos sociais. Considerada situação imaginária, a brincadeira de desempenho de papéis é conduta predominante a partir de 3 anos e resulta de influências sociais recebidas ao longo dos anos anteriores." (Vygotsky, 1988, 1987, 1982 apud KISHIMOTO, 2006, p.32-33).

Desta forma, a brincadeira não é somente uma ação que dá prazer e executada apenas para contentar projetos e carências da criança, mas sim uma atividade que auxilia no progresso de todas as habilidades que a criança deverá desempenhar no futuro. Colabora para o progresso do sujeito como ser histórico e social.

JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDO

É relevante entender a definição real de jogos, brincadeira e brinquedo, pois são tópicos essenciais para o prosseguimento de ações lúdicas em sala de aula. Portanto, é importante expor a descrição de brinquedo, para que o educador durante as intervenções lúdicas disponibilize o brinquedo conforme a sua faixa etária. Compreender os tipos de brincadeiras e as aptidões que o jogo propicia à criança, também é essencial para o assunto em estudo.

O professor necessita apreender a concepção de brinquedo, sua função em cada etapa do progresso da criança, bem como sua relevância nas ações em sala de aula. O brinquedo é objeto essencial no ato de brincar. Oferecer brinquedos no ambiente de sala de aula é disponibilizar oportunidades à criança para enriquecer todas as suas habilidades.

O brinquedo por ser o instrumento usado na brincadeira pela criança revela uma conexão de intimidade, pois cada criança pode utilizá-lo segundo seu desejo ou necessidade. O brinquedo indica uma ambiguidade quanto a sua utilização. Isso simboliza que não tem normas singulares que determinem o que a criança poderá fazer com aquele brinquedo. Conforme Kishimoto (2006, p.18) existe no brinquedo "a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização".

Além de ser útil à brincadeira, o brinquedo é um instrumento que transporta significações, pois cada cultura deve criar seus próprios brinquedos e vão sendo transmitidos de geração em geração, possui seus valores culturais, como relata Kishimoto:

"...o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade. Não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social. Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com aparelhos eletrônicos, naves espaciais, bonecos e robôs. A imagem representada não é uma cópia idêntica da realidade existente, uma vez que os brinquedos incorporam características como tamanho, formas." (KISHIMOTO, 2006, p.18).

Os brinquedos da atualidade são representações dos objetos do mundo adulto, só que em miniatura. Segundo o progresso da sociedade, os brinquedos também se transformam. Assim, o brinquedo quando criado não é uma simples cópia de um utensílio, contudo é repleto de conceitos em conformidade com a comunidade que o gera. Sendo assim, cada cultura elabora a criação de seus brinquedos, caracterizando seus valores culturais.

Por meio do brinquedo, o fantasioso

infantil é demasiadamente incentivado, pois permite à criança a manifestação de imagens, lembrando conceitos da realidade. É um instrumento que possibilita a criança manifestar suas emoções e a sua maneira de invenção, pois vai com ele gerar brincadeiras. O brinquedo é mecanismo essencial na ação de brincar, porque com ele a criança arquiteta sua brincadeira.

Os brinquedos têm funcionalidades relevantes na vida das crianças, já que são aptos a ampliar uma incorporação entre elas; incentivam o exercício da criatividade e da imaginação, da sensibilidade auditiva e visual, aprimorando a disposição motora. O brinquedo é a parte imprescindível da brincadeira, sem ele o brincar não progride. A criança é estimulada a brincar se tem um incentivo, um instrumento que a faz gerar um tipo de brincadeira. Esses utensílios podem ser quaisquer objetos, se ele for fundamento para uma atividade, transforma-se para a criança um brinquedo. O que pode simbolizar para o adulto um simples instrumento sem nenhum valor é visto pela criança como alguma coisa de grande relevância nas suas brincadeiras.

## A UTILIZAÇÃO DO LÚDICO COMO METODOLOGIA DA EDUCAÇÃO

Considerando-se que o jogo é grandemente adaptável às práticas lúdicas a começar disto, é que o lúdico tem ampla ação diante do progresso cognitivo, e psicomotor das crianças, a escola tem por responsabilidade se apresentar como uma parceira desta estrutura educacional, de modo a disponibilizar aos estudantes o lúdico como atividade educativa.

Maluf (2009) esclarece que:

É rara a escola que investe nesse aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sala de aula ou ela é utilizada com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. Até o recreio a criança precisa conviver com um monte de proibições." (MALUF, 2009, p.28).

A instituição escolar não tem conceituado o lúdico com a merecida relevância a que se deve. O que se constata é que a ação de brincar não é classificada como um meio eficiente de ensinar. Observa-se com análise de pesquisas e estudos é que muitas unidades escolares têm encarado a utilização de brincadeiras como um ingênuo passatempo. Tanto é precisa essa afirmação, que há a formação do conteúdo de que o momento para as atividades lúdicas, por intermédio de jogos e práticas que abrange o brincar, ocorre durante os estágios de descanso ou como compensação para a execução, com sucesso, de uma prática complexa.

Se examinarmos detalhadamente as práticas pedagógicas predominantes na atualidade constataremos a inexistência absoluta de brinquedos e momentos para brincar na escola. [...] Nos raros momentos em que são propostos, são separados rigidamente das atividades escolares, como o "canto" dos brinquedos ou o "dia do brinquedo" – e, assim mesmo, apenas nas escolas infantis, pois nas classes de ensino fundamental estas alternativas são abominadas, já que os alunos estão ali para "aprender, não para brincar". O brincar, literalmente acantonado, deste modo não contamina as demais tarefas escolares, sendo mantido sob controle." (FORTUNA, 2000, p.3).

A escola, como instituição educativa tem a incumbência de possibilitar que essa atividade lúdica de fato ocorra, pois é uma propositura metodológica que coopera para uma vida mais agradável e expressiva. Por meio do lúdico, a escola incentiva à criança a uma melhor conexão com o seu cenário social. Conforme Maluf (2009, p.17): "Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica".

O brincar é parte da experiência da criança, é uma maneira dela se relacionar com o universo de maneira dinâmica e saudável. As práticas lúdicas precisam ser incluídas na dinâmica escolar, pois é por intermédio da brincadeira que a criança nos revela toda à sua maneira de comunicação, linguagem, sentimentos, emoções. Além do que, é uma forma da criança entender melhor a realidade em que vive.

Segundo Maluf, a criança brincando se ajusta para que a aprendizagem ocorra de maneira saudável e agradável. Coopera para que se transforme num adulto mais harmonioso, tanto física quanto emocionalmente. Assim, poderá encarar as dificuldades do dia a dia com mais acessibilidade e entendimento. Segundo Bettelheim (1988) apud Maluf (2009, p.19) "brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento".

Sendo assim, o progresso de práticas lúdicas se torna uma das formas mais eficientes de abranger o estudante e fazê-lo aprender. Assimilar com prazer é imprescindível, porque propicia uma manutenção criativa, de independência e efetividade. É uma maneira de conhecer-se, amplificando habilidades relevantes como atenção, memória, criatividade e inclusão social.

Para Santos (1997):

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz agressividade, integra na sociedade e constrói seu próprio conhecimento." (SANTOS, 1997, p.20).

Assim sendo, a magnitude que as práticas lúdicas têm para o progresso cognitivo, sensível e psicomotor das crianças, a instituição escolar deve ser uma grande parceira no objetivo de disponibilizar aos alunos uma atividade educativa focada para a investigação do lúdico.

Sabe-se que algumas escolas não outorgam o merecido valor para o ato de brincar. Muitas julgam o momento lúdico como uma diversão. Por isso, que se elaboram situações para que a brincadeira ocorra: no recreio, ou em momentos de relaxamento ou, ainda, como remuneração por uma atividade desempenhada. Sendo assim, a atividade lúdica fica em segundo plano.

Conforme afirma Maluf (2009):

É rara a escola que investe nesse aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sala de aula ou ela é utilizada com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. Até o recreio a criança precisa conviver com um monte de proibições. (MALUF, 2009, p.28).

Desta forma, os docentes necessitam adotar outra conduta diante do lúdico e compreender que ele deve ser um aliado seu no encargo de dirigir a aprendizagem. É necessário compreender que o método educativo não se restringe à transmissão de informações.

A pesquisadora Tânia Ramos Fortuna, relata o fato de a escola na maioria das vezes desassociar o brincar em associação às dinâmicas escolares. Defende, ainda, que nas classes de Ensino Fundamental as brincadeiras conduzem-se a sumir do contexto escolar. Em suas palavras:

Se examinarmos detalhadamente as práticas pedagógica predominantes na atualidade constataremos a inexistência absoluta de brinquedos e momentos para brincar na escola. [...] Nos raros momentos em que são propostos, são separados rigidamente das atividades escolares, como o "canto" dos brinquedos ou o "dia do brinquedo" – e, assim mesmo, apenas nas escolas infantis, pois nas classes de ensino fundamental estas alternativas são

abominadas, já que os alunos estão ali para "aprender, não para brincar". O brincar, literalmente acantonado, deste modo não contamina as demais tarefas escolares, sendo mantido sob controle." (FORTUNA, 2000, p.3).

Alguns educadores declaram que a precípua função da escola é a de difundir matérias, contudo, acredita-se que essas referências precisam ser muito bem disseminadas se o estudante for guiado por uma atividade lúdica. É necessário desmistificar que o lúdico seja uma recreação. A temática deve ser ensinada de uma maneira lúdica e impede de as aulas incidirem na monotonia e tornarem-se exaustivas. Nesse sentido, o lúdico potencializa o currículo.

Para que a atividade lúdica se torne real no cenário da escola de maneira suficiente, é essencial que o educador tenha transparência e entendimento do conceito e da relevância dos exercícios lúdicos para as crianças, a fim de que consigam incluir as brincadeiras em suas aulas.

Santos (1997) faz algumas ponderações relevantes a respeito do lúdico no espaço da sala de aula. Indica que um dos motivos que produz essa lacuna do lúdico nas instituições escolar pode não ser responsabilidade do profissional da educação. Contudo, o lapso pode achar-se na formação do educador, pois não foram capacitados. Os debates em torno da atividade lúdica em sala de aula não fazem parte de sua qualificação. Tudo que não se experiência não se utiliza com segurança. É necessário que o educador passe por experiências pessoais para que consiga empregar o lúdico na sua atividade pedagógica.

Muitas são as pesquisas em torno da necessidade de agregar o lúdico no ambiente escolar, contudo, é preciso torná-lo efetivo na grande maioria das instituições escolar brasileiras e fazer dessas pesquisas, execução palpável entre os muros das escolas. Assim afirma Friedmann (2006):

> ...o brincar precisa materializar-se, sair do âmbito mental, cognitivo, para o corporal, sensorial, perceptual; ou seja, deixar de ser pura reflexão para ser vivenciado. O brincar precisa desprender-se, libertar-se dos discursos, para ser resgatado na pele de cada brincante, no seu cotidiano." (FRIEDMANN, 2006, p.122).

Muito embora, alguns dos cursos de formação não concorram muito no intuito de capacitar o educador para a atividade lúdica, este precisará estar sempre aberto a procurar vias para a junção desse exercício em sala de aula, caracterizando-se como elemento chave na materialidade do lúdico no cenário educacional.

O educador necessita em primeiro lugar gostar do momento lúdico, sentir prazer em brincar, pois do contrário, não será capaz de conferir a importância que as brincadeiras possuem na vida das crianças. Desenvolver o lúdico em sala de aula, é possibilitar a criança o progresso de suas capacidades e suas competências para que se transforme num adulto feliz. Segundo Maluf (2009, p.30) "O brincar..., deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola." Desta maneira, a criança vai produzindo sua identidade no vínculo com o meio em que vive durante as práticas lúdicas.

## A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO CONTEXTO SOCIAL

Na infância, é por meio dos primeiros brinquedos, das conversas iniciais e do convívio, se faz presente o fantasioso e dessa maneira a experiência das relações da criança é incentivada e isso acontece como uma maneira de equilíbrio com o ambiente em que ela vive e das pessoas que a rodeiam. Já nessa etapa, a criança entra nas pré-escolas e logo depois nas escolas, e nessa circunstância está incluso um dos grandes estimuladores do aprendizado in-

fantil: o educador.

Segundo Barros (2006, p.52) “Logo, podemos dizer que brincar é uma necessidade interior tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento”.

De acordo com Carneiro (2012, p.95) “Qualquer tipo de jogo que seja desenvolvido na escola é importante, porém o que mais interessa é o “jogo didático”, isto é, aquele usado com a finalidade de trabalhar determinado conteúdo”.

Contudo, com o decorrer do tempo e modernização, diversas maneiras de se elaborar e conquistar conhecimento foram incluídas no meio social da criança e transpor os contratempos. Esses elementos produzem um conhecimento variado e ao mesmo tempo se torna executor pela indiferença da criança, pois desde muito antes ela se vê incluída em um cenário social em que tudo é encaminhado e proveniente dos meios de telecomunicação, marketing e meios televisivos. Por meio destes, a criança enxerga outros conceitos lúdicos, onde as brincadeiras são pouco incentivadas e algumas frações do gênero intrínseco ao ser humano como a criatividade termina não sendo esmiuçado.

Segundo Carneiro (2012, p.1) “Brincar era acima de tudo predomínio da colaboração sobre a competição e o individualismo. As atividades grupais permitiam que as relações se concretizassem e se ampliassem, deixando pouco espaço para o isolamento”.

O distanciamento dos jogos e brincadeiras tem complicado os conceitos de aprendizagem e socialização da maior parte das crianças. Esse brincar é apontado como uma maneira de propagar a criança uma brincadeira que seja natural e próprio a sua existência e que dessa maneira lhe proporcione satisfação e como resultado produza alguma maneira de aprendizado.

Segundo Silva (2004):

Podemos entender como recursos lúdicos todos os materiais pertencentes ao cotidiano da criança, que esteja inserido em seu meio social e, onde os utilizando, ela seja capaz de construir ideias, pensamentos, obter raciocínios lógicos, chegar à resolução de problemas, enfim de descobrir e querer transformar sua realidade. (SILVA, 2004, p.31).

Assim sendo, é oportuno aceitar e identificar a presença do lúdico nas modernas tecnologias das quais se utilizam para gerar o progresso da criança que na visão de muitos professores necessitam fazer parte da rotina, não ficar esquecidos, já que não é profícuo para sua evolução de forma progressiva e positiva.

As transformações ocorridas neste último século em grande parte das sociedades contemporâneas, produto das mudanças sociais e econômicas, influenciaram na maneira na maneira de vida das diferentes populações e, evidentemente, as atividades lúdicas. O consumo, o isolamento e a falta de espaços, entre outras coisas, têm mostrado que o brincar vem sofrendo transformações e em alguns lugares até desaparecendo. (CARNEIRO, 2012, p.2).

É sabido que, ao se tratar do uso dos meios lúdicos é necessário se importar em incentivar na criança a imaginação, a naturalidade e um senso crítico apurado.

Contudo, ao se parar para analisar o atual cenário cultural em que a criança nasce e se inclui durante a sua vida, fica mais complicado descobrir o papel do lúdico e de que maneira ele deve cooperar para a evolução do aluno. Atualmente, muitas crianças não compreendem o real motivo e muitas vezes não têm gosto e desejo para brincar e elaborar exercícios lúdicos. Em outras palavras, o cenário cultural em que a criança se encontra incluída atualmente, tem levado ao desinteresse de conhecer e desenvolver dinâmicas lúdicas, e a grande razão é como estimular nesses es-

tudantes a vontade. Segundo a visão de Barros (2006):

Devido as grandes transformações que estão ocorrendo na sociedade, faz-se necessário pensar num perfil profissional capaz de atender às necessidades do aluno do terceiro milênio. Deve-se, portanto, buscar a formação de um sujeito extremamente ativo, dinâmico, curioso e construtor do conhecimento. Para acompanhar essa formação, faz-se necessário um educador qualificado, que apresente propostas pedagógicas inovadoras e desafiantes, comprometido com sua práxis para que junto com seus alunos possam construir novos conhecimentos. (BARROS, 2006, p.4).

As escolas ainda confiam que a melhor maneira de usar um artificio pedagógico proativo que ateste resultados eficientes na educação, é por meio do lúdico, mesmo que isso venha a requerer intensa organização e zelo para que a aplicação seja bem executada. Muitas escolas creem que é por meio do lúdico que o docente pode gerar dinâmicas que sejam prazerosas e que ensine os estudantes a diferenciar valores éticos e morais, formando cidadãos conscienciosos das suas obrigações e de suas incumbências, e ao mesmo tempo, promover ações que sejam inventivas. Conceito este, exposto por Barros (2006):

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço num contexto educacional significativo. Brincar é uma coisa agradável. Traz-nos sensações agradáveis, prazerosas e sua utilização em determinados trabalhos pedagógico possibilitam por meio de procedimento metodológicos a produção de um conhecimento. (BARROS, 2006, p.2).

Por meio do lúdico, do jogo que o sujeito está jogando, da engenhosidade, da naturalidade que se pode produzir um conhecimento sem que ocorra a exigência inflexível dos métodos de educação. Por meio do jogo, como tópico lúdico ocorre o surgimento da imaginação, a sociabilidade e as inteligências múltiplas; melhorar a convivência entre os alunos; obter novas capacidades; respeitar essas normas e promover a autoconfiança e a concentração.

A ação de brincar é um direito afirmado na Declaração dos Direitos da Criança das Nações Unidas (1979), a qual declara no artigo 7º: "A criança deve ter todas as possibilidades de se entregar a jogos e atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o exercício deste direito", assentido no artigo 31º da Convenção sobre os Direitos da Criança. Desta forma, consegue-se observar que além de ser uma dinâmica com condições de acrescer valor à criança, sendo também, um direito pactuado e positivado na metodologia.

Contudo, essa concepção legal é uma mera confirmação do que a criança tem confiança de que é inerente a sua existência, pois a criança desconhece que o se brincar é de direito, só o faz. A criança brinca e não determina propósito legal para isso, para ela essa é somente uma forma de se divertir, contudo, ela produz e adquiri vários objetivos na sua ação de brincar, na sua criatividade e no seu interior mesmo que sem entender.

Para Barros (2006, p.57) "Uma das maneiras de se trabalhar o desenvolvimento da criatividade é a utilização de jogos e brincadeiras, exaltando os aspectos lúdicos que podem estar presentes nessas atividades".

É fácil perceber que o jogo e a brincadeira estão absolutamente relacionados com o universo do jogo e a forma como ambos devem ser incluídos na vida da criança é de extrema relevância para o seu progresso. No entanto, nem sempre os jogos e as brincadeiras possuíram a importância que tem na atualidade, anteriormente o jogo e a brincadeira reservada às crianças era algo que tinha somente o intuito de diverti-la. Contudo, essa verdade começou a modificar quando a criança obteve a chance de ficar em conexão com a verdade

escolar e dessa conexão foi aconselhado gradualmente uma comprovação de cada matéria e questões relativa à conduta e maneiras de anuência da criança.

O jogo é provavelmente a maneira mais nítida de integração do lúdico ao universo infantil na fase do primeiro período do ensino fundamental. Os jogos, além de serem dinâmicas usadas para objetivos educacionais, também o são para difundir ao estudante, conceitos como perder, ganhar, respeitar o próximo etc.

Assim, Carneiro (2012), define o jogo:

O ato de jogar é, em essência, movimento, porque supõe uma ação, uma dinâmica própria, durante a qual o jogador apresenta mudanças quantitativas em relação ao seu comportamento, aos seus sentimentos, à sua aprendizagem ou à sua forma de expressão. Assim quando oferecemos a uma classe a possibilidade de jogar, os comportamentos de alegria, seriedade, criação, liberdade poderão aparecer simultaneamente (CARNEIRO, 2012, p.101).

Já a ação de brincar é um conceito inerente ao jogo e aos outros exercícios, contudo, quando se menciona o brincar muitos indivíduos e algumas crianças aludem o vocábulo a infantilidade, às séries iniciais ou algo do tipo.

Segundo Barros (2006):

O brincar é uma necessidade básica, assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação, o brincar ajuda o aluno no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, por suas atividades lúdicas, o aluno forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça a habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento. (BARROS, 2006, p.56).

Buscar integrar essas dinâmicas a rotina dos alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental, teoricamente pode ser uma atividade complexa, mas é relevante evidenciar que mesmo com toda a tecnologia, facilidade, diversão a criança nunca deixa de ser criança, sendo que ela é apta a entender que brincar é prazeroso, é produtivo, é viável, e deve ser realizado de diferentes maneiras.

A disparidade provavelmente seja o ponto mais complicado e ao mesmo tempo o instrumento de ligação e que eventualmente possa aguçar a curiosidade nos estudantes. Os jogos, a introdução de atividades e técnicas lúdicas durante as aulas é capaz de agregar todas as particularidades que uma criança precisa para o seu progresso.

Sendo assim, observa-se que é absolutamente viável integrar e fazer com que as crianças gostem, se alegrem, aprenda e sinta bem-estar em brincar e jogar. É importante saber adaptar às maneiras que isso pode ocorrer no meio em que a criança está incluída.

## CONSIDERAÇÕES GERAIS

A realização deste trabalho propiciou a compreensão de como o lúdico já está presente em nosso cotidiano escolar e o quanto auxilia as crianças no entendimento de diversas atividades que não seria possível utilizando apenas os métodos convencionais.

O primeiro tópico traz o pensamento de Vygotsky e seus seguidores a respeito das brincadeiras demonstrando sua relevância no entendimento do método de progresso da criança. Para ele a evolução humana ocorre na relação do meio com o qual habita, acarretando as transformações do indivíduo. Ele acredita que o lúdico é essencial para o progresso da cognição infantil e as circunstâncias que a criança idealiza e elabora.

No tópico, jogos, brincadeiras e brinquedos, foi citado a funcionalidade dos brin-

quedos na vida das crianças, pois ampliam sua criatividade e imaginação, sensibilidade auditiva e visual. O brinquedo é parte fundamental da brincadeira, sem ele o brincar não progride.

Como metodologia na educação, o texto traz a importância da escola como instituição educativa, tem a responsabilidade de possibilitar que as atividades lúdicas ocorram, pois, trata-se de uma proposta metodológica que avança para uma vida mais agradável e expressiva. O brincar é parte da experiência, por meio das brincadeiras as crianças expressam à sua maneira de comunicação, linguagem, sentimento e emoções.

A importância do lúdico no contexto social aborda a falta de interesse das crianças por atividades lúdicas devido ao contexto cultural que estão inseridas. A presenças da tecnologia em casa e nas escolas, acabam por distanciar as crianças dessas atividades, das quais em sua grande maioria exercita não só o corpo, mas também a mente.

Desta forma, este trabalho trouxe algumas características sobre a presença das atividades lúdicas no cotidiano escolar, com o foco voltado para as séries iniciais.

Espera-se ter dado uma pequena contribuição para os professores dinamizar suas aulas com atividades lúdicas prazerosas, nas quais as crianças possam expressar livremente sua imaginação e criatividade.

## REFERÊNCIAS


ALMEIDA, Paulo Nunes de. Sorriso da Linguagem: brincadeira e jogos para o ensino de Língua Portuguesa. São Paulo: Edições Loyola 2009.

BARROS, Paulo Cesar de. A prática pedagógica do professor de educação física e a inserção do lúdico como um meio de aprendizagem. 2006. 127 folhas. Dissertação de Mestrado em Educação. Pontifícia Universidade do Paraná. Curitiba 2006.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. O brincar hoje: da colaboração ao individualismo. Simpósio Internacional da OMEP. Campo Grande, julho de 2012.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? Disponível em: http:// brincarbrincando.pbworks.com Acesso em: 10 fev. 2020.

FRIEDMANN, Adriana. O brincar no cotidiano da criança. São Paulo: Moderna, 2006.

KISHIMOTO Tijuko M. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009

SANTOS, Santa Marli Pires (Org). O lúdico na formação do educador. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SILVA, Maria Helena. A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil. 2004. 56 folhas. Monografia de Especialização em Psicomotricidade. Universidade Cândido Mendes. Rio de Janeiro, 2004.