A aprendizagem lúdica é assunto que devemos utilizá-lo como ferramenta no cotidiano escolar possibilitando a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança.

A criança precisa imaginar brincar, conviver em um ambiente sadio, onde ela deve ser tratada como criança, pois o brincar é o que a criança mais gosta de fazer e é um direito seu e deve ser e, se sentir protegida garantindo essas vivências em sua infância. Nos tempos atuais sabemos que a maioria das crianças do mundo não tem essa oportunidade em suas vidas, a oportunidade de viver sua infância livre de maneira lúdica, porém isso não acontece com todas as crianças em todos os lugares.

Podemos lutar ou ao menos tentar garantir que todas ou ao menos a maioria das crianças possam ter o direito de crescer e se desenvolver em um ambiente lúdico, principalmente no ambiente escolar. A Ludicidade na Educação Infantil é de extrema importância para um pleno desenvolvimento infantil em todos os aspectos, cognitivo, psicomotor, psicológico entre outros.

Portanto, precisamos perceber a escola como um espaço para os alunos vivenciarem a ludicidade como meio para desenvolverem a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa, sendo assim, nossa pesquisa terá o foco em utilizar a ludicidade como ferramenta no reforço escolar desde as séries iniciais, para uma melhor aprendizagem.

O presente trabalho é justificado pela importância do lúdico para a aprendizagem no ensino da educação infantil, destacando os jogos como instrumento deste processo. Contribui para a formação dos professores de modo que amplie sua visão, de como ensinar de forma lúdica, e especialmente para as crianças desenvolverem a autoconfiança, altruísmo, empatia, colaboração, tolerância e equilíbrio emocional. A criança que se desenvolve brincando, tem mais possiblidades de tornar se feliz e bem sucedida na vida adulta.

2. O LÚDICO EM UMA PERSPECTIVA EDUCACIONAL

Segundo os autores, Marinho, (2007) e Kishimoto, (2002); a prática pedagógica com um caráter lúdico possibilita também ao professor organizar as atividades pedagógicas com as crianças de maneira a permitir-lhes vivenciar as situações de ensino-aprendizagem com seus pares, elaborando seus conhecimentos, conquista e dificuldades. No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais.

O brincar pode ser entendido como a capacidade de criar das crianças e está relacionando com as suas vivências Toda brincadeira é uma imitação transformadas, no plano das emoções e das ideais, de uma realidade anteriormente experimentada. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e tem um significado diferente daquele que aparentam ter (MARINHO, et al, 2007, p. 87).

Segundo alguns teóricos, os jogos e as brincadeiras devem ser orientados e mediados por adultos para se obter um processo de ensinoaprendizagem, porém, sem pressões ou represálias.

Bruner destaca um ponto fundamental para educadores: a brincadeira livre contribui para liberar a criança de qualquer

pressão. Entretanto, é a orientação, a mediação com adultos, que dará forma aos conteúdos intuitivos, transformando-os em ideias logico-cientificas, característica dos processos educativos. [...] Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções (KISHIMOTO, 2002, p. 148-151)

Segundo estudiosos como Piaget (1975) e Batista (1999) “consideram o jogo uma atividade vital e um dos elementos preponderantes do universo infantil, de fundamental importância para a humanização”. Para a criança, o ato de brincar e o jogar desempenha o mesmo papel, em nível de importância, que o trabalho produtivo para os adultos.

Sua ideia de jogo está meio fundida com a noção geral de brinquedo. O autor acredita que jogo é uma eficaz ferramenta que age no psicológico das crianças e ajuda no desenvolvimento de estratégia para vida. Vygotski elege a situação imaginária como um dos elementos fundamentais dos jogos.

No ambiente escolar é imprescindível a existência de vários objetos para que as crianças desenvolvam melhor, dispondo de recursos necessários para a realização de brincadeiras. Para alcançar essa meta, todos os alunos devem ser orientados corretamente pelo educador para que não haja conflitos entre os participantes, uma vez que o intuito maior é o de possibilitar a interação e, consequentemente, a aprendizagem, principalmente daqueles que chegam à escola resistentes e têm dificuldades em integrar à turma. De acordo com Vânia Dohme:

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, liderança seja solicitada ao exercício de valores ético e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (DOHME, 2003, p. 113).

Portanto, depreende-se a necessidade de o professor não impor uma solução ante à situação, mas sim agir como mediador para que os alunos encontrem soluções, desenvolvendo a autonomia e ajudando-os a cooperarem entre si.

Uma das maneiras de atrair a criança para o processo de ensino aprendizagem é o lúdico. A partir do momento que se adotam jogos, brinquedos e brincadeiras no espaço escolar, desperta maior interesse ao aluno e seu desempenho será garantido. Sobre disso, Tisuko Morshida Kishimoto (1994, p.

7), apresenta: “O brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a discrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança

(brinquedo e brincadeiras)”.

Sendo assim, se a escola dispõe de um espaço e de brinquedos mediadores, é sinal de que o caráter lúdico do jogo está sendo respeitado. Com isso, os envolvidos interagirão espontaneamente, uma vez que, sobretudo o ambiente, atrai a criança e essa começa a explorar todos os recursos disponíveis. O educador pode utilizar desses brinquedos como ferramentas pedagógicas capazes de possibilitar avanços no processo de aprendizagem e promover a interação

social, a fim de aprender a respeitar os limites e diferenças de todos os participantes.

Para tentar sanar dificuldades de aprendizagem dos alunos, sugere-se a importância de adotar uma brinquedoteca para promover inúmeros estímulos, porque, como se sabe, é na infância que acontece o desenvolvimento da criança, pois, consoante Nylse Helena da Silva Cunha (2001, p.17), esse espaço deve ser preparado para estimular a criança a brincar, tendo contato com muitos brinquedos, ocupando um ambiente realmente lúdico, pois ela é convidada a experimentar, sentir e explorar tal lugar.

Ainda, Vygotsky (1984, p.27) enfatiza:

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. A criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Com isso, surge uma educação exitosa na criança capaz de desenvolver o processo cognitivo atuante na aquisição do conhecimento através da percepção, atenção, associação etc. Assim, toda brincadeira vivenciada pelo sujeito modifica e fortalece as emoções.

Sabe-se que cada vez mais as instituições de ensino recebem alunos com múltiplas dificuldades no processo de aprendizagem. A escola, juntamente com os profissionais capacitados, deve realizar um planejamento pedagógico com o afã reverter o quadro e possibilitar fomento de novos conhecimentos. De acordo com Gil (1990), “o educador precisa ser sensível as contingências em sala de aula para que possa criar as condições de ensino e saber consequencial positivamente visando fortalecer comportamentos compatíveis com a situações de ensino”.

Com isso, a equipe pedagógica deve elaborar objetivos claros, levando em conta a realidade do grupo em questão e ter o cuidado quanto a escolha dos conteúdos e as atividades a serem realizadas. Para tal execução, é relevante criar um ambiente rico em aprendizagens, ou seja, permitir a criança explorar o espaço e deixá-la utilizar a melhor estratégia durante as aulas. É através disso que ela adquire autoconfiança, bem como contribuirá para a formação da sua personalidade.

3. A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO E DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.

De acordo com a RCNEI, na constituição de 1988, frequentar jardins de infância e jardins de infância foram reconhecidos como direitos sociais das crianças, o que reconheceu a educação pré-escolar como uma responsabilidade nacional no campo da educação. Desde então, o movimento operário do país, o movimento de democratização e, claro, a luta dos próprios profissionais da educação, desde então, tem ocorrido um intenso processo de revisão de ideias no campo da educação pré-escolar.

Criar os filhos em um espaço coletivo e selecionar e fortalecer as práticas educacionais que podem regular a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças Em particular, as discussões sobre como gerenciar o trabalho de crianças menores de três anos no jardim de infância e como garantir que

elas trabalhem com crianças entre quatro e cinco anos de idade são prioridades para garantir a continuidade do processo de aprendizagem e desenvolvimento para crianças sem filhos para garantir que eles antecipam Receberá o conteúdo da educação básica.

Representa o primeiro nível de educação básica ministrado por creches e instituições pré-escolares. Essas instalações são caracterizadas por espaços para instituições externas, que são instituições de ensino públicas ou privadas que podem educar e supervisionar de forma abrangente crianças de 0 a 5 anos ao longo do dia. Ou parte da viagem regulada e controlada pela autoridade competente do sistema de ensino e controlada pela sociedade.

O Currículo Nacional da Primeira Infância (Decreto nº 5 de dezembro de 2009) deve respeitar os princípios estéticos, valorizar várias expressões artísticas e culturais e levar em consideração a diversidade cultural, religiosa, étnica e social das crianças. ... país. Portanto, as dimensões do jogo e as dimensões estéticas são os requisitos básicos do design de objetos. Nas discussões nacionais e internacionais das últimas décadas, tornou-se clara a necessidade de integrar as funções de aprendizagem e enfermagem por meio de instalações pré-escolares.

Portanto, educar na sociedade moderna significa cuidar, brincar e aprender em situações complexas, o que ajuda a desenvolver o relacionamento interpessoal das crianças.

4. OS JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A prática do jogo contribui para o propósito do trabalho docente e a riqueza do conteúdo de desenvolvimento. Nesse caso, é importante que os adultos sempre incentivem as atitudes das crianças quando necessário.

O elemento da criança deve trabalhar com sua formação social de forma a transmitir-lhe o conhecimento existente sobre o transformador e, por meio dessa ação / reflexão, ela pode compreender que está em um determinado tempo e espaço, ela mesma e os outros saberes. Nesse caso, é especialmente importante para eles. A participação de adultos no jogo deve ser baseada nas necessidades das crianças e proceder com cautela. Um adulto deve compreender e respeitar cada criança, criar situações difíceis, criar dificuldades e problemas, permitir-lhes desenvolver a diversificação e expandir a experiência e melhorar novas formas de relacionamento.

Os jogos se destacam como estratégia para as crianças, pois durante o jogo ocorrem mudanças importantes no desenvolvimento psicológico. À medida que seu conteúdo se afasta da realidade social, o jogo representa um caminho de transição para um novo e mais complexo nível de desenvolvimento. A criança segue as regras de uma determinada situação ou fenômeno e se preocupa muito com a correção das medidas tomadas.

Por meio da competição, ele pode superar suas próprias limitações por meio de representantes. Nem todo jogo tem a função educacional de separar um método de ensino de outro. Natureza absurda 4 para induzir aprendizagem significativa e promover o

acúmulo de conhecimento. Segundo Porto,

O jogo pode ser um espaço de experiência muito primitivo no qual o comportamento está conectado com o julgamento da sociedade atual e protegido. Nesse sentido, o jogo é uma situação frívola e flexível. A criança pode tentar confirmar o presente sem esforço. Comportamentos que não podem ser experimentados sob pressão funcional podem ser experimentados no jogo. Nesse universo, as crianças podem inventar, criar e testar com segurança (2003, p.182).

Diante dessa realidade, o professor deve estimular e enriquecer seu currículo por meio de jogos e brincadeiras, pois a criança amplia sua compreensão de si mesma, dos outros e de seu meio ambiente por meio de jogos. A alfabetização deve levar em consideração a jogabilidade e o uso de vários idiomas, como o comportamento do jogo.

Por meio de jogos, as crianças podem mudar a realidade e dar-lhe novos significados, dando-lhe novos significados. As coisas podem representar coisas diferentes da realidade. A criança deve ter um certo espaço para que ela possa expandir seu próprio caminho. Campo da descoberta Segundo Vygotsky (REGO, 2004), o jogo passou por três fases: imaginação, imitação e dominação. Toda situação fictícia virá acompanhada de um código de conduta no desempenho de papéis sociais, como vendedor, professor e médico, neste caso, as crianças tentarão desempenhar esse papel por meio da imitação. Esse esforço permite que ele atue em uma posição mais alta do que o oponente vê.

5. O LÚDICO PARA O APRENDIZADO DA CRIANÇA

Brincar é se abrir para coisas novas, compartilhar o que sabe com o que aprende. O divertido é o elemento mais aparente do brincar. A partir dessa referência, a criança constrói sua percepção sobre a articulação do lúdico com a educação, ou seja, sobre a presença na escola, da brincadeira e do jogo, mas propriamente na escola de Educação Infantil. Esses são os momentos de diversão, além de dar a possibilidade de a criança aprenda enquanto brinca. O lúdico é um contrapeso ao estudo, caracterizado como descanso, uma vez que estudar exige atenção, concentração e assim por diante. É um passatempo, uma distração para as mentes cansadas em função do árduo trabalho pedagógico.

A importância do jogo no universo da criança, tanto no período da educação infantil como nas séries iniciais do ensino fundamental, tem sido evidenciada por vários estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento com um fato indiscutível, no sentido de que as crianças brincam parte de seu tempo e também porque o jogo constituiu um dos recursos de ensino mais eficientes para a criança adquirir conhecimento sobre a realidade.

No período da educação infantil, há acordo entre os estudiosos quanto aos benefícios de se ensinarem conceitos por intermédio de atividade lúdico, mediado pela linguagem, gestos e, por objetos e figuras. Desse modo, é fundamental que o trabalho pedagógico com o movimento envolva a expressividade e a mobilidade própria para crianças. Compreender o caráter lúdico e expressivo das manifestações da motricidade infantil pode ajudar o professor a organizar melhor a sua prática, levando em conta

as necessidades das crianças.

Para Aguiar (2002, p. 36), é no período da educação infantil e das séries iniciais do ensino fundamental, por meio de brincadeira e da fantasia que a criança adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais e sociais. “O jogo é reconhecido como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades”.

A atividade lúdica do jogo possibilita a criança vivenciar a brincadeira e a fantasia, sendo reconhecida por grande parte dos educadores com uma ferramenta didática que oferece inúmeras possiblidades pedagógicas.

Pensar em aulas mais lúdicas, em uma linguagem mais próxima da criança, é a sugestão para que o conhecimento seja mais significativo para os pequenos alunos. Brincar é uma atividade da infância, uma via de ligação entre a criança e o adulto, entre a criança e o mundo. Brincando a criança concretiza em ação: valores, atitudes, comportamentos, de modo que possa compreender o que passa com ela e com o mundo a sua volta.

Nessa direção, acredita-se que o lúdico pode colaborar no processo do ensino e aprendizagem, uma vez que pode tornar a prática pedagógica mais harmônica (com mais proximidade entre a criança e o professor). O caminho para tornar o aprendizado mais significativo e constituir uma prática pedagógica mais prazerosa, portanto, mais lúdica.

Superando uma visão que opõe a criança ao adulto, o sério ao lúdico, o brincar ao estudar, a fantasia á realidade, o lazer ao trabalho, os aparentemente contrários, para assumir uma perspectiva dialética, na qual os tipos dos opostos passam a ser encarados como complementares, ambivalentes, com já tivemos a oportunidade de apontar (EMERIQUE,1999).

Numa abordagem mais abrangente, o lúdico poderia, então, ser ocasião de se lidar com a segurança e o incerto, o medo e a coragem, a perda e o ganho, o prazer e o desprazer, o sério e o cômico, a objetividade e a subjetividade, enfim, uma oportunidade de ensinar e aprender sobre a vida, entendida como um grande jogo em que, como em todos os demais, estão presentes objetivos, regras e papeis (SCHWZARTZ, 2004).

Embora com diferentes ênfases, todas as teorias do jogo e brincadeira, desde as clássicas até mais recentes, apontam para a importância do lúdico como meio privilegiado de expressão e de aprendizagem infantil, reconhecendo não haver nada significativo na estruturação e no desenvolvimento de uma criança que não passe pelo brincar (RODULFO, 1990).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao brincar, a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo de acordo com seus próprios passos e fazer melhor uso de seus recursos. Brincar é uma necessidade humana. Ao brincar, ele pode aprender mais profundamente, pode tornar seus pensamentos mais flexíveis, pode criar e reproduzir seu próprio tempo e espaço, pode se adaptar melhor às mudanças na vida real e pode se integrar ao novo.

Por meio de atividades diferenciadas a criança pode desenvolver várias habilidades, explorar e refletir sobre a cultura da vida real, integrar e questionar regras e pa-

péis sociais ao mesmo tempo. Pode-se dizer que as atividades de entretenimento transcendem a realidade e mudam a realidade por meio da imaginação.

Brincadeiras e jogos são os elementos básicos para que o aprendizado se torne divertido, proporcione diversão no processo de aprendizagem e promova a prática pedagógica em sala de aula. Além de auxiliar na educação dos filhos, a educação lúdica também traz muitos benefícios às crianças, pois proporciona prazer, criatividade e coordenação motora, além de estimular sua capacidade de aprendizagem.

A conclui-se que brincar é uma excelente oportunidade para mediar entre o aprendizado e o prazer. A inserção de tais recursos pedagógicos no ensino é uma excelente oportunidade para o avanço da educação no Brasil. Portanto, é necessário que os educadores possam inserir um aspecto indispensável da tríplice relação entre educação e alunos como recurso didático necessário à educação e à aprendizagem.

Portanto, devemos estar cientes da importância da pedagogia lúdica, pois ajuda as crianças a descobrirem o lúdico em sala de aula e a desenvolverem suas habilidades físicas e cognitivas de forma criativa e cultural.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

BAQUERO, Ricardo. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF,1998. v. 1 - 3.

CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

FERREIRA, Rosila Arruda. A pesquisa científica nas Ciências Sociais:

caracterização e procedimentos. Recife: UFPE, 1998.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GONZÁLEZ REY, Fernando Luis. Pesquisa qualitativa em psicologia. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

KISHIMOTO (org.), Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MARCELINO, Nelson Carvalho. Estudos do lazer: uma introdução. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1996.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Propil, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. 4º ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SAVIANI, Dermeval. Educação brasileira, estrutura e ensino. Campinas: Autores Associados, 1996.

PIAGET, Jean. A construção do real na criança. 2 ed. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978

PIAGET, J. A formação do símbolo na