A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

JAQUELINE AMANDA SILVA BORGES

RESUMO
O ser humano em seu processo de maturação é marcado por lembranças que foram sendo processadas ao longo do seu existir. Lembra com alegria das brincadeiras vivenciadas na sua infância que vão constituindo sua humanização e sua visão vai se formando do mundo, das pessoas, das coisas. A espontaneidade da criança no desenvolvimento infantil remete a cantigas de roda, brincadeiras, bola, bonecas, pipa, esconde-esconde, jogos estimulando o funcionamento fisiológico, psicomotor, desenvolvendo a inteligência e a cognição frente aos padrões morais da sociedade. O presente artigo centra sua reflexão no lúdico na educação em que se percebe que que as atividades lúdicas proporcionam a apreensão do conhecimen-to e da aquisição do saber que a criança faz com as descobertas que são proporcionadas por uma vivência lúdica no processo de ensino-aprendizagem. Por intermédio das atividades lúdicas a criança se comunica consigo mesma e com o mundo, aceita sua existência e a dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimento e se desenvolve de forma plena.

Palavras-Chave: Lúdico; Brincadeiras; Aprendizagem; Educação.

ABSTRACT
The human being in his maturation process is marked by memories that have been pro-cessed throughout his existence. He remembers with joy the games experienced in his child-hood that constitute his humanization and his vision is formed of the world, people, things. The spontaneity of children in child development refers to wheel songs, play, ball, dolls, kite, hide and seek, games stimulating physiological, psychomotor functioning, developing intelligence and cognition in the face of the moral standards of society. This article focuses its reflection on the ludic in the education in which it is realized that the ludic activities provide the appre-hension of the knowledge and the acquisition of the knowledge that the child makes with the discoveries that are provided by a ludic experience in the teaching-learning process. Through play activities the child communicates with himself and the world, accepts his existence and that of others, establishes social relations, builds knowledge and develops fully.

Keywords: Playful; Games; Learning; Education.

INTRODUÇÃO

É preciso fazer uma distinção sobre o que é o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Na teo-ria ou para as teorias pode-se afirmar que o lúdico é uma categoria genérica ou geral dentro da qual os demais conceitos são trabalhados. Partindo desse pressuposto, dentro do conceito lúdico como categoria macro estão o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

O brinquedo é o objeto manipulável com o qual a criança joga ou brinca, ou seja, é ob-jeto físico que dá sentido à ação que a criança faz ao se relacionar de forma individual ou grupal a partir do contato com o brinquedo.

A brincadeira é o brinquedo em ação, ou seja, a atitude de brincar ou de jogar que pode ser com o objeto concreto ou não, ou seja, de forma abstrata, mas que está presente na ação da criança ao fazer o uso ou não do brinquedo.

O ser humano é um animal racional e faz uso da Razão. Existe uma natureza no interi-or do ser humano que fala, não só além e anteriormente à vontade, mas, muitas vezes con-trária à vontade humana.

A brincadeira é de extrema importância não só para a Educação, mas para o ser hu-mano como um ser em desenvolvimento. O brincar precisa urgentemente ser resgatado tan-to na família quanto na Escola. Temos que brincar mais. O processo de aprendizagem é um processo lúdico, prazeroso, é um processo de descobertas, de curiosidade.

A humanização das atividades passa pelo lúdico, pela brincadeira, pelo prazer e isso passa pela oportunidade de brincar mais, seja na Escola, na família uma vez que a vida é tão corrida, o cotidiano é tão estressante e louco que acabamos não parando para esse tempo

de lazer, esse tempo de brincadeira, então, brincar é muito importante, brincar faz parte da vida e assumir essa dimensão de vida e a saúde depende dessa questão do lazer, de estar mais relaxado, de construir, de termos metas a serem alcançadas em termos mais gerais.
Urge a necessidade de resgatar a brincadeira, esse brincar que é um direito garantido pela legislação educacional em que a criança ao brincar faz suas descobertas de forma con--creta, experimenta, se afasta, se aproxima, cria regras, aprende, dialoga, é observada pelo educador, cuidador e tem não só direito garantido, mas por meio dele faz toda uma comuni-cação de experimento de forma direcionada, pensada, elaborada, planejada como forma de conhecer o mundo, de ampliar os horizontes, como uma maneira do ser humano enriquecer a vida em qualquer atividade tendo o seu pleno desenvolvimento praticado nas ações e rela-ções que estabelece com seus pares.

A IMPORTÂNCIA DO LÚCIDO NA APRENDIZAGEM

O jogo para Piaget (1970), por exemplo, se constitui em atividades que pode ser reali-zada em grupo ou individualmente que apresentam duas características principais: a caracte--rística da existência da regra e a característica de se ter uma meta a ser alcançada, atingida ao final da atividade, da dinâmica. Para Piaget (1971), isso seria o jogo.
A impressão que se tem que a Escola Tradicional cortou a dimensão lúdica no proces-so de aprendizagem. A escola propõe o lúdico até o final do Ensino Fundamental – Anos Ini-ciais e partir dos Anos Finais a impressão que se tem é que a brincadeira deixa de fazer parte do contexto escolar como se o conhecimento fosse restrito ao conhecimento lógico, científi-co, matemático que não tivesse regras, atitudes, objetivos, metas que contemplem o apren-der brincando.
Há muito tempo a educação tem se mostrado muito sisuda, carrancuda, existe uma vi-são de que a escola é algo penoso, a culpa é do processo de internalização de alguns concei--tos, de algumas palavras chaves no cotidiano infantil principalmente, por exemplo, dever de casa, por que dever de casa? Se habitua a criança, desde muito cedo, nas suas primeiras experiências interacionais com a escola a depreender que a escola é algo penoso, é um de-ver e não um prazer.
Essa concepção já é semeada nos primeiros momentos formais do desenvolvimento humano. É chegado o momento de a Escola assumir um outro papel não só no segmento da Educação Infantil, no Ensino Fundamental e, também, no Ensino Médio de uma educação mais leve, mais suave, mais prazerosa e que, certamente passa pelo lúdico que é uma das características inerentes ao ser humano e sua personalidade, a biologia humana que é o ser brincante que somos naturalmente quando nascemos.
Brincadeira basicamente se refere à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; já a atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (DALLABONA & MENDES, 2004, p. 108).
Em nossa formação enquanto professores, na formação do Magistério que está aca-bando e que agora se exige dos profissionais uma formação superior, mas na formação de licenciatura para atuação no Ensino Fundamental e no Ensino Médio se tem um embasa-mento teórico sobre o que é o lúdico, no entanto, não se tem muitas certezas acerca destas teorias.
O embasamento teórico do lúdico na educação poderia ser pensado a presença do lú-dico no processo educativo está no fato de lidarmos com a pessoa, com esse tecido humano que é complexo e que nos desafia constantemente em nossas práticas educativas.
A educação não se faz com o indivíduo, se faz com o grupo e a melhor coisa que se faz quando o grupo está unido é a brincadeira. Isso está presente na história desde Platão que foi um dos primeiros a defender a recreação como algo fundamental no desenvolvimen-to do pensamento no ser humano.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

Platão afirma em seu aforismo que se conhece muito mais ou conhece-se muito me-lhor uma pessoa em uma hora de jogo do que durante uma vida inteira. A pessoa se revela, se desmascara a partir das relações que estabe-

lece nessa prática, na experiência concreta.
A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao meio alto espírito de-mocrático enquanto investe em uma produção série do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p. 41).
Ao se resgatar as teorias teremos um universo muito amplo e diversificado de pensa-dores tanto na área da psicologia, da filosofia, da sociologia e tantas outras áreas do conhe-cimento principalmente nas ciências socias, nas ciências humanas que já tentaram fazer essa ponte ou de trazer pesquisas e mostrar seus resultados por meio da presença do lúdico que torna o processo de ensino-aprendizagem mais eficaz, mais duradouro, mais consisten-te.
Dentre esses conhecimentos temos Piaget (1970) que tem uma contribuição funda-mental no desenvolvimento infantil por intermédio na gênese do jogo infantil. Piaget (1970), pesquisou os seus filhos com uma pesquisa longitudinal, ou seja, ao longo do tempo desde o nascimento até os dois anos de idade. Durante esse período, Piaget (1970) pesquisou como o jogo surge no universo infantil, que para o autor a gênese do jogo infantil ocorre dos zero ao segundo ano de vida, daí em para frente, qualquer criança já tem inserida dentro de si um arsenal do processo de interação com o mundo em há um desejo natural para o jogo.
Portanto, a partir desse período a criança se encontra com uma maior facilidade de aprender e de apreender o mundo, logo, o jogo serve nesse período como o grande salto pa-ra todas as outras aprendizagens, inclusive as acadêmicas, as escolares.
Wallon (2007), pesquisador francês se preocupou em pesquisar a relação do ser brin-cante, com o lúdico com as origens do pensamento humano, ou seja, como a criança origina nos seus primeiros momentos de vida, nas suas primeiras experiências interativas com o mundo como se origina o processo do pensar. Se imaginarmos que mediação da aprendiza-gem passa pelo processo do pensamento precisamos considerar os estudos de Wallon (2007), ou seja, quanto mais a criança estiver com o pensamento solidificado ou o processo de condição do pensamento elaborado a favorecer não só a interação com o muno, mas, a apreensão dos conteúdos escolares, de outras aprendizagens sociais.
Temos Vygotsky (1984), que é a chave e se torna uma lenda dentro da psicologia edu-cacional uma vez que ainda há muito a ser descoberto, compreendido sobre Vygotsky por sua atualidade. Vygotsky é o fundador da pedagogia ou da filosofia socio-histórica, ou seja, o ser humano é o que vai sendo construído ou co-contruindo junto com as interações sociais e a nossa história de vida.
Vygotsky (1984) pesquisou a relação da criança com o jogo e com os jogos infantis num primeiro momento relacionado a sua carga de experiências sociais e históricas que a criança vai herdando.
Huizinga (1990), sociólogo de extrema importância que faz no início do século XIX o elo entre a sociologia com o jogo, defendia que o ser humano tem como características intrínse-cas ao nosso ser social a atividade lúdica.
O auto propõe uma definição para o jogo que abrange tanto as manifestações competi-tivas como as demais. O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaços, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sen-tido de tensão, de alegrai e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.
A criança aprende porque brinca ou porque aprendeu ou ela brinca porque aprendeu?
Ou seja, a criança aprende porque brinca ou brinca porque aprendeu? Temos em Piaget (1975) e em Vygotsky (1984) a constatação de que a criança é um ser social, ela apreende o mundo quando brinca e reconstrói esse mundo ampliando, modificando e transformando o mundo em que vive a partir de suas experiências.
Na medida em que a criança brinca ela amplia as possibilidades e aprende pelo pro-cesso de brincar, então, brincar na realidade é de extrema importância para o processo do desenvolvimento infantil, sem brincar o conhecimento se torna mecânico. Por exemplo, na formação do professor na Academia se estuda a teoria do brincas, mas o futuro profissional não

brinca na Academia, logo, aprendemos brincar brincando.
O que percebemos é que o ser humano precisa brincar mais, construir teorias novas por meio do brincar uma vez que o ser humano sabe como brincar, brinca o tempo todo. Es-sas questões na escola são teorizadas tornando acadêmico o simples fato de brincar.
Há uma tendência de o professor dizer, orientar os alunos para a hora do brincar, como se brin-car tivesse hora e fosse um processo estanque, o momento separado de todo o processo. Não, aprender é um processo lúdico, quando o aprender perde essa dimensão o conheci-mento se torna técnico, engessado, decorado, um exercício de memorização, sem sentido, sem significado.
Se o ser humano está à vontade ele brinca, quando não está à vontade se torna sério, sisudo. De certa forma na Escola se perdeu a liberdade de expressão, se perdeu à vontade e essa forma de estar à vontade.
Diante de toda essa reflexão surge a seguinte questão: em que direção nós estamos construindo a vida adulta das nossas crianças? Nós estamos modelando, nós sociedade adulta, educadores, nós estamos de certa forma modelando as nossas crianças, os nossos jovens a serem os adultos sisudos que nós somos, ou seja, os adultos que não se permitem brincar, que não se permitem ao lúdico, como se o processo de brincar se encerra no pro-cesso de Educação Infantil e, a partir da inserção do próximo segmento de ensino a criança passa a ser adulta e não se pode mais brincar porque a vida é para ser levada à sério. De certa forma conduzimos isso em nossos discursos com as nossas crianças.
O professor não necessita de estar preocupado com o dilema ou o lema "daquele bis-coito famoso" – "é por isso ou por aquilo", ou seja, a criança brinca para aprender ou apren-deu por isso brincou? Não há necessidade nenhuma de se debruçar sobre esse lema do bis-coito, mas precisa ser colocado na prática, na experienciação observando os indicadores de mudança no processo de aprendizagem.
Aí teremos a relação do lúdico com a afetividade e autoestima da criança, esse ser em processo de descoberta. O jogo é feito para ser jogado em grupo. Prioritariamente os profes-sores das séries iniciais que tem o hábito, tem a prática da inserção do lúdico dentro do pro-cesso educativo o fazem geralmente por dois motivos: pela preocupação do desenvolvimen-to cognitivo em que o jogo é um excelente adjuvante no desenvolvimento cognitivo e para o processo de socialização em que o jogo é visto como um espaço gratuito para favorecer a socialização entre os alunos no processo de ensino-aprendizagem a partir do lúdico.
No bojo da atividade lúdica existem uma série de fenômenos que surgem quando a cri-ança brinca que está sendo conduzido, veiculado no discurso, na prática da atividade lúdica. A afetividade é o primeiro fenômeno porque na interrelação nos momentos dos processos de interação estarem atuando dentro dos processos de socialização estão os processos de inte-gração, os processos de interação – agir entre, entrar, fazer parte, penetrar dentro do grupo as relações afetivas positivas ou não, há que se considerar que nem todo afeto é o afeto adequado até porque existe o desafeto, sobretudo, na ideia do jogo ao se propor um jogo competitivo – a presença de desafeição faz parte da competitividade que o jogo conduz.
Daí a necessidade do preparo do professor, da consciência que o professor tem que a ferramenta lúdica é uma ferramenta importante, mas que precisa ser levada muito a sério desde o momento da seleção da atividade, o seja, o que se quer priorizar com a prática da-quela atividade específica, será priorizado o aspecto cognitivo apenas ou o aspecto socializa-dor? O aspecto afetivo está junto mas qual o valor que se quer atribuir, a ênfase que se quer dar, o peso que quer ser dado, certamente o peso dado será o do bom afeto que é o momen-to em que aparece a questão da estima, da afeição, da simpatia, da empatia, dos valores até serem visíveis surgem os princípios da autoestima e do autoconceito, porque o autoconceito vai surgir a partir da relação que a criança estabelece com o outro, que é normalmente uma relação histórica, social, cultural, ou seja é como a criança vai dar valor, valorar ou valorizar o que o outro diz dele, como o outro o vê dentro da atividade lúdica.
A partir desses aspectos aparece a questão da criatividade na medida em que cada jo-go é um desafio e cada desafio a vencer é um aspecto que a criança irá perceber que preci-sou engendrar outras soluções, precisou

inventar a capacidade de invenção dela possibilitou que ela ultrapassasse aquele limite, aquele obstáculo proposto pelo jogo.
E por fim, temos o aspecto motivador, na medida em que a criança atingiu a meta final do jogo proposto, se sentirá motivada ou a continuar o jogo ou a jogar outro jogo, ou, enfim, o aspecto da alegria, o aspecto de estar finalizando uma proposta uma vez que foi feito todo um desenho no sentido de "A" até "B", ou seja, ela atingiu os objetivos propostos e isso propi-cia um desenvolvimento de aprendizagem mais lúdico, mais alegre, mais prazeroso no de-senvolvimento da criança.

FILOSOFIA E NEUROCIÊNCIA
Muitas vezes o professor fica muito centrado na questão da utilização dos recursos ma--teriais, mas a brincadeira é uma coisa construída a partir de qualquer estímulo do que acon-tece no contexto onde o aprendizado é experienciado, vivido, absorvido, ou seja, a criação de uma possibilidade de aprendizagem lúdica.

É necessário que o professor se esquematize, ou seja, é preciso ter objetivos claros na tomada desta ou daquela decisão e a finalidade de suas ações. Nesse sentido, o professor precisa ter a atividade planejada. No entanto, uma situação problema, uma dificuldade na classe a partir da colocação de um aluno, o professor pode transformar essa ação em um momento lúdico.

A função dos jogos e brincadeiras não se limita a sensações e sentimentos vivencia--dos pela criança, mas são de extrema importância para que a criança estruture seus vínculos sociais, oportunizando a habilidade de sentir-se cidadã, que ultrapassa a experiência individu-alizada (VYGOTSKY, 2001).
Esse tipo de brincadeira é uma experiência coletiva viva da criança e, neste sentido, é um instrumento absolutamente insubstituível de educação de hábitos e habilidades sociais. Ao lançar a criança em novas situações, ao subordiná-la a novas condições, a brincadeira a leva a diversificar infinitamente a coordenação social dos movimentos e lhe ensina flexibili--dade, elasticidade e habilidade criadora como nenhum outro campo da educação (VYGOTSKY, 2001, p. 122).

Às vezes, nós adultos temos uma ideia de que a criança não consegue brincar por ela mesma, e diante dessa constatação concluímos que ela precisa de uma mediação adulta para dizer quais são as regras, que este é o jogo e é assim que se deve proceder, sendo que a criança já brinca, ou seja, é natural dela o brincar, então se é criado um espaço do brincar não como a hora do brincar, por exemplo, se foi trabalhado um conhecimento matemático, essa atividade para ver se o aluno aprendeu poderia ser a oportunidade de criar um jogo para que a criança possa brincar com seu colega, criar um jogo em que a criança irá socializar o conhecimento de algum tema específico.

Na criatividade, o jogo tem a resolução de problemas que permite uma série de res-postas diferentes, é necessário em sala de aula dar a oportunidade para os alunos, dar mais de uma resposta, dar várias respostas, dar respostas inusitadas, essa situação, de certa for-ma, conduz para um momento mais livre, mais espontâneo, de expressão inclusive, de dar alegria, humor.

O professor precisa ter essa sensibilidade para o desenvolvimento da pessoa humana vai conseguir em certos momentos perceber que aquele é o momento exato para introduzir uma brincadeira, é o momento que pode ser conduzido com a família. Temos algumas expe-riências em que os pais vão para a escola para ensinar como é que eles brincavam na infân-cia, para resgatar alguns jogos em temos culturais, históricos, no entanto, é de fundamental importância permitirmos que sejam criadas novas formas de brincar.

Nós adultos temos a necessidade de controlarmos mais esse tempo, a brincadeira di-rigida é o momento de aprender, as crianças aprendem jogos novos, brincadeiras novas, mas as crianças criam, modificam os jogos que aprendem, apreendem, constroem coisas novas e maneiras novas de vivenciar o jogo com novas regras que são criadas por eles no momento em que se joga ou se brinca.

Atualmente muitas crianças estão brincando sozinhas diante de um computador, a socialização precisa ser resgatada com o advento das novas tecnologias uma vez que a cri-ança que aprende a brincar sozinha com um aparelho, com uma máquina ela deixa de inte-ragir com o ser humano. A Escola e a família precisam estar atentos e flexibilizar esse ambi-ente de brincadeira.

Estamos vivendo em uma sociedade que está neurotizando os seres humanos em função que as pessoas têm horas específicas para certas coisas, deixando assim, o lazer, o lúdico, as brincadeiras para um segundo plano. Isso reflete na escola e no processo de aprendizagem na vida das crianças na sala de aula.

O lúdico precisa ser contemplado na formação do profissional que irá trabalhar com as crianças na Educação Infantil. A maior parte dos nossos professores realizam isso na prá-tica, ou seja, aquele professor que é mais flexível, demonstra ter mais sensibilidade até por uma questão de personalidade tenha mais facilidade, mas existem outros tipos de professo-res que não vivenciaram isso, de formação enquanto pessoa não passaram por isso, então, apresentam mais dificuldades para esse tipo de prática pedagógica.

Os cursos deveriam se voltar mais para a estratégia de agrupamento de alunos, para questões mais práticas em termos de agru-pamentos em sala de aula, de dinâmicas, de traba-lhos diversificados e junto com tudo isso a questão lúdica vem ampliar o processo de apren-dizagem dos alunos.

A reforma curricular nos cursos de pedagogia introduziu uma disciplina chama-das Atividades Lúdicas voltadas para as séries iniciais é obrigatória nos Cursos de Pedagogia e não nos Cursos de Licenciatura, o que é um erro e acontece um fenômeno curioso em que os futuros professores se envolvem muito com adisciplina, se entregam na disciplina e a mis-são da disciplina é cumprida e atinge os objetivos propostos.

No entanto, existe uma desvinculação entre a formação e a prática. Quando o pro--fessor chega na prática e na regência da sala de aula lhe é apresentado um currículo enges--sado, inchado, superlotado onde se prioriza a disciplina e o conteúdo e o espaço para o que se julga secundário – o brincar – passa a deixar de fazer parte do processo de aprendi-zagem dos alunos.

Os professores são orientados pelos Gestores e Coordenação Pedagógica que pre-ci-sam priorizar as disciplinas e os conteúdos porque são essas que fazem a grande diferen-ça nas estatísticas, na hora que a comunidade vai cobrar o que os alunos estão aprendendo.

É de extrema importância que a família compreenda que o lúdico, o brincar, o brin--quedo são parte do aprendizado, que não está apenas para ocupar um horário que seria vago para o aluno ou que seria um horário para recreação que é outra coisa, recreação é de fun-damental importância para o desenvol-vimento da criança.

No entanto, o lúdico enquanto ferra-menta adjuvante no processo educativo nas séries iniciais, infelizmente na prática é vista com uma dicotomia absurda. Na Escola públi-ca não é necessário ter um arsenal de recur-sos materiais para que o lúdico possa ocorrer, fica a ques-tão de onde está a criatividade do educador do ponto de vista da confecção do brinquedo por meio da sucata que não é uma proposta que é nova em que o brinquedo é para se jogar e ser manipulado. Portanto, a confecção e a manipulação pela criança é também um objeto lúdico cheio de possibili-dades pedagógicas que muitas vezes não se utiliza na regência em sala de aula.

Na Rede Pública se tem as Oficinas Pe-dagógicas em que o Currículo é voltado para as questões do desenvolvimento, no entanto, o professor não se apossou dessas questões do Currículo na Rede Pública. Existe um vácuo entre o que o Currículo preconiza e aquilo que acontece no contexto escolar, no proces-so de aprendizagem.

Estamos passando por um momento crítico em que se precisa voltar a olhar para es-sas questões, não só nas séries iniciais na Educação Infantil, inclusive na Educação Infan-til os pais falam que o filho vai à Escola só para brincar, nas séries iniciais já deixa de brincar e quando chega nas séries finais do Ensino Fun-damental é dito aos alunos que brincar tem um determinado horário e no Ensino Médio acabam as brincadeiras, no Ensino é para se prepa-rar para uma Faculdade é lá é dureza. Esse discurso é cruel e não impossibilita o brincar, o lúdico na aprendizagem.
Normalmente na Academia se trabalha com o fato de perceber se o aluno não apren-deu, não houve significado, não houve um pro-cesso de construção conjunta desse conhe-ci-mento em que a pessoa não cresceu, não ampliou os seus horizontes sobre o mundo, não fez o conhecimento novo, não construiu coisas novas, reproduziu-se modelos antigos da educação, isso precisa ser repensado.

Nesse sentido, esse processo de cons-

trução passa da flexibilidade não só de pensa-mento, mas por uma flexibilidade de ter mais coisas dentro da escola, mas do que vai se aproveitar do espaço que se tem na escola para construção de algo próprio dos alunos, algo novo, algo que se faça parte, no sentido de pertença e isso falta tanto na questão do profes-sor, quanto da questão da Escola, da família e da sociedade de ter esse olhar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Existe uma grande angústia dos professores com relação ao agora, ao fazer, o profes-sor sabe que a teoria é de extrema importância, no entanto, a urgência é a prática.

O lúdico contribui de forma significativa no processo de aprendizagem dos alunos, desde o nascimento até a morte nossa existência é permeada por ludicidade. Entretanto, é na infância que esta característica toma vulto e, sabidamente, torna-se o epicentro desenvol-vimental humano.

O universo lúdico é uma lacuna que precisa ser ocupado uma vez que a tecnologia, os brinquedos eletrônicos são mais utilizados do que os brinquedos que são construídos de forma conjunta pelos alunos em seu processo de aprendizagem.

O resgate do espírito lúdico, do fazer, da manipulação do brinquedo desenvolve habi-lidades essenciais no desenvolvimento infantil. Quando o professor tem criatividade, tudo que se joga fora tem uma utilidade e pode ser reaproveitado como desenvolvimento da capaci-dade lúdica nos alunos em sala de aula de forma prazerosa e alegre.

A criança precisa criar e recriar a imaginação e extrapola deixando um caminho aber-to que extrapola o brinquedo em si. É possível aprender brincando quebrando os tabus para os paradigmas que a aquisição do conhecimento proporciona aos alunos.

Coragem e teimosia fazem parte da aventura de ensinar. Hoje existem diversas for-mas de fazer os alunos aprenderem e estamos imersos em uma onda tecnológica que priori-za o individual em detrimento de um trabalho em grupo. No entanto, ousar é possível e só se chega quem se arrisca a percorrer um caminho que vai determinando e determinado aonde pode se chegar.

O uso de jogo ou de qualquer atividade lúdica só será possível quando pensado e in-tegrado aos processos de ensino e aprendizagem, envolvendo os alunos e a mediação doen-te. Não é possível comprometer o aprendizado nas práticas pedagógicas.

Ensinar é iluminar caminhos, portanto, o profissional da Educação Infantil precisa ter o perfil necessário e deve ter o prazer de ensinar e aprender com as crianças no seu processo cognitivo em que as descobertas são experienciadas a partir da prática em que o lúdico deve ser uma constante no aprendizado.

A criança que brinca é estimulada a ter saúde física, a ter saúde emocional e a brin-cadeira é uma ferramenta de incentivo e de estímulo para o desenvolvimento cognitivo. Na medida em que a criança vai crescendo a brincadeira vai sendo deixada de lado e se a criança não vivencia esse processo no seu desenvolvimento infantil ela se tornará um adulto que terá falta desse elemento. Portanto, a brincadeira forma a criança para a vida adulta. O professor deve buscar a formação integral do ser humano com saúde mental, saúde física, saúde emocional e para isso, o ser humano precisa ser cuidado para que possa se tornar pleno em todas as etapas do seu desenvolvimento que se inicia na infância e perdura enquanto existir.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

BARBOSA, Silvia. E quando a gente brinca lá fora? Dicotomias nas Tramas do Cotidi-ano. In: KRAMER, Sonia. (Org.). Retratos de um Desafio: Crianças e Adultos na Educação Infantil. São Paulo: Ática, 2009.

BORBA, Angela Meyer. A Brincadeira como Experiência de Cultura. In: CORSINO, Patrícia. (Org.). Educação Infantil: Cotidiano e Políticas. Campinas: Autores Associados, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 2.

DALLABONA, Sandra Regina Sueli. & MENDES, Maria Schmitt. O Lúdico na Educa-ção Infantil: Jogar, Brincar, Uma Forma de Educar. Curso de Especialização em Psicopeda-gogia. Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG, Vol. 1, Nº 4, jan.-mar.,2004.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e Materiais Pedagógicos nas Escolas Infantis. Educa-ção e Pesquisa. V. 27, Nº 2, 2001.
KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a Educação Infantil. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. Ed. São Paulo: Cortez, 2002.
PIAGET, Jean. A Construção do Real na Crian-ça. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.
PIAGET, J. & SZEMINSKA, A. A Gênese do Número na Criança. Tradução: Christia-no Monteiro Oiticia. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. 5. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
VYGOTSKY, L. S. Psicologia Pedagógica. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
WAJSHOP, Gisela. Brincar na Pré-Escola. São Paulo: Cortez, 1995.
WALLON, Henri. A Evolução Psicológica da Criança. São Paulo: Martins Fontes, 2007.