O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

IARA DE CÁSSIA SOUZA BONATTO

RESUMO
Por conta da crescente preocupação com a alfabetização de crianças, encontramos diversas áreas do conhecimento pesquisando e procurando encontrar meios de facilitar tal processo. Se houver desde o início da escolarização, atividades e jogos psicomotores que estimulem a consciência corporal e a noção temporo-espacial, o processo de aquisição da escrita e leitura se dará de maneira facilitada. Com a finalidade de promover o desenvolvimento integral da criança, levando em consideração os aspectos motores, afetivos, sociais e intelectuais, se faz necessário a facilitação das aprendizagens escolares, por meio de atividades lúdicas que estimulem a consciência dos movimentos corpóreos e da expressão de suas emoções. Os benefícios do lúdico são cruciais para permitir que uma criança se desenvolva apropriadamente. Os primeiros anos das crianças devem ser sobre fomentar e desenvolver sua curiosidade através de uma ampla variedade de experiências de brincadeiras. Por meio das brincadeiras, as crianças pequenas são capazes de ganhar valiosas experiências de vida através de uma variedade de funções que apoiarão o crescimento e em última análise, se traduzem em habilidades necessárias na idade adulta.

PALAVRAS-CHAVE: Brincadeiras; Escolarização; Lúdico.

INTRODUÇÃO

O brincar estimula o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo das crianças. Elas se colocam em desafios e questões de seu comportamento diário, levantam hipóteses para compreenderem melhor os problemas apresentados pela realidade na qual estão inseridas.
Por meio do brincar se estimula a interação, o que gera o confronto de diferentes crianças com diversos pontos de vista. Com isso vão desenvolvendo sua própria autonomia e cooperação, lidando com a realidade de forma ativa e construtiva.
O lúdico tem a função educativa única para as crianças, garantindo a possibilidade de educação, em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente. Portanto, o lúdico tem um papel essencial e fundamental na escola de educação infantil, tornando-se uma situação organizada, na qual existe, para aquele que brinca, um certo número de decisões a tomar, e uma ordem à ser dada, mesmo que seja indeterminada ou aleatória. Isso auxilia no desenvolvimento do autocontrole da criança.

A APRENDIZAGEM POR MEIO DA BRINCADEIRA

Uma das formas pela qual a criança começa a aprender é a brincadeira, pois por meio dela exercita sua imaginação e se apropria das funções sociais e das normas de comportamento. As brincadeiras devem se desenvolver conforme a especificidade da conduta infantil, conforme cada faixa etária. Essas brincadeiras podem ser tradicionais, simbólicas, de regras ou de construção. Elas estimulam a resistência corporal, habilidades físicas, a moralidade da criança, etc.
Sendo um ato simbólico que se inicia nos primeiros meses de vida, o recém-nascido conhece o mundo através dos sentidos. Inicia pela exploração da boca (sucção) e depois realiza certos gestos como engatinhar e sentar.
Em torno dos quatro meses, inicia-se a atividade lúdica. Algo fundamental acontece na vida da criança: os objetos funcionam como símbolos e ao mesmo tempo produzem em seu corpo mudanças que facilitam o contato com o mundo.
Suas atividades comuns são jogar e soltar objetos. O principal brinquedo das crianças de até doze meses é seu próprio corpo, pois através deles conseguem produzir sons e aprendem a emiti-los, ocorrendo os primeiros balbucios.
A primeira atividade lúdica feita pela criança é brincar de esconder, onde ela elabora a angústia do desprendimento, a desolação por um objeto que deve perder.
De um a três anos, a criança inicia seu processo de autonomia, começando pelo andar

e melhorando sua coordenação.
Surge um novo interesse pelos brinquedos ocos onde pode ter objetos dentro. Assim começa-se a explorar tudo que seja penetrável e a utilizar tudo o que seja penetrável como: olhos, ouvidos, boca, tudo que permite fazer suas experiências de exploração.
Para a estimulação, nesta fase, o educador deve recorrer às atividades motoras, principalmente as que favorecem andar, correr, saltar, entre outras. Para o desenvolvimento, os brinquedos de empurrar, puxar, lançar, como os carrinhos e triciclos.
As atividades cantadas estimulam além do movimento, a interação entre as linguagens, onde se desenvolve o processo de socialização. A atividade cantada atua no incentivo da criança no processo ensino-aprendizagem.
Dos quatro aos seis anos, as crianças continuam praticando atividades motoras, mas ocorre o surgimento da imaginação e com isso o aparecimento do simbolismo (faz-de-conta), nessas situações as crianças podem brincar de representar animais, pessoas, objetos, etc. Podem dramatizar situações da realidade externa como brincar de vendinha, casinhas, escolinha, onde a criança observa, analisa, interioriza e significa.
A criança é um ser em transformação, e a escola é um lugar apropriado, ou o mais adequado para ajudá-la a descobrir o mundo e a sociedade em que ela se insere, dessa forma, ao brincar, jogar, cantar a criança facilita a forma de se comunicar com aqueles que precisam relacionar-se com ela, por meio de uma linguagem própria aos seus devaneios e às suas próprias fantasias imaginárias, colocando em prática seus conhecimentos, podendo pensar nas situações da realidade imediata.
Algumas brincadeiras ajudam as crianças na exploração do próprio corpo, além de estimularem a interação com os outros, a exploração de objetos, ou seja, na construção do conhecimento.
Dessa forma este trabalho de conclusão de curso procura abordar aspectos relevantes ao tema.
Durante o capítulo I pretende-se abordar sobre o papel do educador trabalhando com o lúdico. Já no capítulo II pretende-se decorrer sobre a criança, a escola e as brincadeiras. No capítulo III discute-se sobre as brincadeiras e suas contribuições para alfabetização, citando exemplos de atividades que os professores podem trabalhar com as crianças na fase de alfabetização.
O papel do professor enquanto educador é de auxiliar a criança na estruturação das brincadeiras, o que organiza sua base, oferta diferentes objetos, fantasias, jogos, delimitação do espaço e o tempo para brincar.
Por meio do lúdico, o professor pode observar e construir uma visão do processo de desenvolvimento das crianças em conjunto e individual.
Assim poderá oferecer às crianças materiais adequados e um espaço estruturado para brincar, permitindo o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais.
O professor deverá organizar situações para que as brincadeiras ocorram de diversas maneiras, possibilitando à criança oportunidade de escolher os temas, papéis, companheiros com quem deseja brincar ou jogos de regras e de construção, para que elaborem de maneira pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.
Toda ação do educador deverá ser refletida, planejada, executada e avaliada, pois compete a ele respeitar o brincar da criança, oferecendo diversidade de brincadeiras para que ela possa adquirir novas experiências e novos conhecimentos.
Portanto, a brincadeira não é inata, mas aprendida, através da imitação (segundo estudos de Piaget). Por isso é importante ensinarmos as crianças a brincarem, desenvolvendo uma grande variedade de brincadeiras para, posteriormente, fazerem suas próprias escolhas. A criança, ao fazer a relação com tudo que o cerca, se socializa, é capaz de cooperar e com isso consegue distinguir diferentes opiniões. A linguagem se desenvolve mais, sendo possível respeitar as regras. A atividade lúdica se caracteriza, pois, pelo jogo de regras.
As brincadeiras cantadas incentivam a representação, contribuem para a socialização e auxiliam o desenvolvimento da linguagem. As atividades lúdicas desenvolvem as noções de espaço-temporal.
Fontes distintas de saberes convergem para

a construção dos conceitos de alfabetização e de letramento dos professores alfabetizadores que participaram da pesquisa, mas a ênfase recaiu sobre as concepções que foram explicitadas pelos professores na investigação ao falar sobre o que entendem por letramento e como a leitura e a escrita estão presentes na sua vida e nas suas práticas pedagógicas.

Dentre das reflexões sobre a docência na alfabetização e o modo ou método abordado um recurso hoje muito utilizado é o lúdico na sala de aula, com brincadeiras e jogos que introduzem o aluno no mundo acadêmico fazendo com que a criança seja participante da construção do seu processo de aprendizagem.

As crianças passam por etapas diferentes, que vão evoluindo ao longo todas as suas vidas e adquirem amplo desenvolvimento de suas funções cognitivo, social e desenvolvimento psicomotor.

A inserção da ludicidade nas aulas faz-se, necessária para criar um ambiente alfabetizador, proporcionar a inter relação entre o aluno e professor, facilitando o processo de ensino aprendizagem. Bem como a formação profissional também se faz necessária. Pois, hoje temos vários profissionais que, não sabem trabalhar com este método de ensino.

As crianças pequenas passam um tempo considerável em ambientes educacionais, nos quais tradicionalmente sua principal ocupação é brincar. Um ambiente lúdico na pré-escola tem sido relacionado a um melhor desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Embora se presuma que os comportamentos lúdicos dos professores são importantes na criação de um ambiente escolar lúdico, falta conhecimento empírico sobre esse assunto.

De acordo com Santos (2012):

> Ao longo dos anos podemos comprovar que a utilização de procedimentos metodológicos que envolvem brincadeiras, jogos e brinquedos tende a contribuir com mais facilidade para o processo de ensino e aprendizagem da criança na formação de atitudes como: cooperação; socialização; respeito mútuo; interação; lideranças, criatividade, personalidade e autonomia, que favorecem a construção do conhecimento do educando. (SANTOS, 2012, p.32)

As crianças pequenas passam um tempo considerável em ambientes educacionais, nos quais tradicionalmente sua principal atividade é brincar. A brincadeira e a brincadeira são consideradas características básicas da educação infantil e têm sido relacionadas ao desenvolvimento social, emocional e cognitivo.

Um ambiente escolar lúdico tem sido relacionado ao maior envolvimento da criança nas brincadeiras e a um melhor aprendizado e desenvolvimento. No entanto, apesar da extensa literatura sobre como criar um ambiente educacional lúdico e a suposição intuitiva comum sobre a importância dos comportamentos lúdicos dos professores na promoção de um clima lúdico nas aulas e no desenvolvimento das brincadeiras e brincadeiras das crianças, falta conhecimento empírico sobre o assunto. Primeiro, a brincadeira de adultos e especificamente de professores é menos estudada em comparação com as crianças. Além disso, a relação entre a brincadeira dos professores e das crianças dificilmente foi examinada empiricamente, tanto quanto sabemos.

A maneira como as crianças brincam pode ser capturada de maneiras diferentes; uma delas é através da brincadeira. A brincadeira não apenas captura o mecanismo da brincadeira, mas também aborda a abordagem geral da criança em relação à brincadeira.

A brincadeira é composta de quatro dimensões: (1) a motivação interna da criança, independentemente das expectativas externas; (2) controle interno - a capacidade da criança de determinar ou direcionar a ação lúdica; (3) a liberdade de suspender a realidade em jogo; e (4) enquadramento - a capacidade da criança de se comunicar e interpretar sinais sociais. A brincadeira tem sido relacionada ao desenvolvimento social, emocional e cognitivo e ao bem-estar das crianças. Por exemplo, está significativamente relacionado ao enfrentamento ativo, à regulação afetiva e à vontade de expressar emoções.

A criança vive num mundo de significações, onde os gestos querem dizer alguma coisa,

o corpo tem um sentido que pode sempre ser interpretado e traduzido. Na visão de La-Pierre e Aucouturier (2004, p. 231) "existem os comportamentos inatos que a criança manifesta e comportamentos aprendidos".
Os comportamentos adquiridos das aprendizagens básicas podem ser considerados como os de higiene pessoal e alimentação, fazem parte da formação da personalidade e da imagem corporal. O desenvolvimento psicomotor da criança é de fundamental importância para sua vida. É preciso que a criança possa assimilar cada um de seus progressos antes de adquirir um novo.
Gonzaga nos diz que a habilidade de planejar, estabelecer metas para o ensino-aprendizagem, realizar intervenções e é claro, mudar quando for necessário, mudar a prática pedagógica, deve ser uma constante na vida do profissional da educação. A prática pedagógica do profissional é fundamental para que os objetivos sejam alcançados com eficiência, Gonzaga nos faz refletir sobre,

(...) a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica. (GONZAGA, 2009, p.39)

Gonzaga afirma que um bom profissional deve manter-se em constante atualização, sempre procurando algo novo que possa acrescentar em sua prática ou até mesmo no seu aprendizado. O professor, planeja, atinge metas estabelecidas, não só pela instituição que leciona, mas metas pessoais estabelecidas dentro de sua sala de aula.
Quando as crianças brincam, aprendem sobre a realidade e maneiras de afetá-la e manipulá-la. Ser brincalhão significa ser livre para criar funções e atividades, independentemente de restrições externas. O comportamento lúdico das crianças é guiado por uma motivação interna para um processo com objetivos auto impostos, com tendência a atribuir seus próprios significados a objetos e comportamentos. Essas características da brincadeira ajudam as crianças a aprender, a serem criativas e a lidar com as dificuldades.
Embora a literatura sobre a brincadeira de adultos tenha crescido nos últimos anos, ela ainda é pouco estudada em comparação à brincadeira de crianças. Os indivíduos que são divertidos são tipicamente engraçados, bem-humorados, espontâneos e têm maior probabilidade de agir de maneira lúdica, brincando, provocando, fazendo palhaçadas e sendo tolos.
Estudos existentes mostraram que a diversão dos adultos está relacionada ao bem-estar, sensação de felicidade, satisfação no relacionamento e auto estimativas mais elevadas de engenhosidade e criatividade. Especificamente, a pesquisa indica que a diversão está positivamente relacionada à satisfação e ao desempenho no trabalho.
Por meio de comportamentos lúdicos, o professor poderia criar um ambiente que permitisse às crianças expressar maior alegria e ser mais criativo e flexível nas brincadeiras.
É fundamental colocar a criança em situações de aprendizagem, em que possa utilizar suas próprias elaborações sobre a linguagem, ou seja, integrar o conhecimento espontâneo da criança ao ensino, dando-lhe maior significado.

A ESCOLA, A CRIANÇA E AS BRINCADEIRAS

Para que uma aprendizagem ocorra é necessário um bom planejamento, sustentado no trabalho do coletivo dos educadores. De cada professor é exigido um sério preparo profissional que garanta o saber e o saber-fazer, ou seja, domínio do conteúdo e da metodologia de ensino.
Crianças e adolescentes aprendem observando, ouvindo, explorando, experimentando e fazendo perguntas.
Estar interessado, motivado e engajado na aprendizagem é importante para as crianças quando elas começarem a escola. Também pode ajudar se eles entenderem por que estão aprendendo alguma coisa.
A escola é a primeira avenida de socialização para uma criança. Até então, os pais e membros imediatos da família são as únicas pessoas com quem a criança interage. E a familiaridade é um terreno fértil de estagnação. Nas escolas, as crianças são expostas não apenas a novas ideias, mas também aos

mesmos compatriotas idosos. Isso instila práticas sociáveis, como empatia, amizade, participação, assistência que se revelam importantes na idade adulta.

Uma criança, após a concepção, passa por vários desenvolvimentos físicos. Enquanto o lar fornece uma saída restrita, na escola, uma criança pode canalizar sua energia para caminhos mais sociáveis. Estudos apontam que, enquanto em ambiente familiar, a criança está equipada para lidar com súbitas explosões de energia, e aprende a ter o melhor comportamento somente quando exposta a indivíduos da mesma idade. Além disso, a familiaridade leva a tirar proveito das situações, enquanto na escola o campo é nivelado. Além disso, a presença de atividades como esportes, artesanato ajuda as crianças a direcionar sua energia ilimitada para algo produtivo.

Anteriormente, as escolas eram consideradas lugares para aprender eventos no capítulo da história, resolver problemas matemáticos difíceis ou recitar poemas e sonetos. No cenário educacional atual, uma criança aprende a ir além da maneira tradicional de aprendizado mecânico. Eles são ensinados a desenvolver uma mente própria e, através do currículo flexível, a curiosidade é promovida. A criança é libertada dos grilhões dos bloqueios mentais e deixa sua imaginação seguir seu curso. A importância da imaginação é enfatizada extensivamente. As brincadeiras e um currículo abrangente levam a um sistema cognitivo bem desenvolvido.

A vida também é sobre aprender, além de viver. Embora possamos aprender até certo ponto com nossos pais, eles tendem a ser unilaterais. Na escola, as crianças são expostas a várias fontes, das quais podem absorver imenso conhecimento, fundamental para o seu desenvolvimento.

A educação forma a base de qualquer sociedade. É responsável pelo crescimento econômico, social e político e pelo desenvolvimento da sociedade em geral. O fio do crescimento da sociedade depende da qualidade da educação que está sendo transmitida. Portanto, as escolas desempenham um papel importante na moldagem do futuro de uma nação, facilitando o desenvolvimento geral de seus futuros cidadãos.

É amplamente aceito que o processo de aprendizagem é fundamental para moldar a personalidade e a maneira como ele / ela lida com as situações da vida. A mudança de pensamento do conhecimento livresco para o conhecimento da vida, nas escolas, trouxe um mar de mudanças. As pessoas se acostumaram com a ideia de que a educação é a chave para um desenvolvimento completo, em vez de apenas um meio de adquirir graus e sucesso monetário na vida. A educação deve facilitar o cultivo de um processo de pensamento saudável e preparar nossas habilidades cognitivas. No mundo competitivo atual, a educação é uma necessidade básica para os seres humanos depois de comida, roupas e abrigo.

A educação escolar deve se concentrar nos seguintes aspectos, que contribuem imensamente para o desenvolvimento das mentes jovens à medida que entram na idade adulta.

EDUCAÇÃO INFANTIL E O BRINCAR COMO APRENDIZAGEM E DIVERSÃO

De acordo com Aurélio (2003, p. 12) o brincar significa “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar” e segundo o dicionário Michaelis (2012, p. 17) significa: “entreter-se com jogos infantis e divertir-se fingindo exercer atividades cotidianas do dia a dia adulto”. Dessa forma, o brincar é extremamente presente na vida do indivíduo.

As crianças devem ser reconhecidas verdadeiramente como crianças e não meramente por sua natureza infantil, o que requer o rompimento com políticas de atendimento que consideram a criança como objeto de tutela e proteção, que precisa ser guiada e controlada por um sujeito mais experiente.

A brincadeira e os jogos por si apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, cuja criança aproprie-se deste conhecimento de uma forma muito agradável e interessante. No jogo, brincando ela mesma consegue avaliar seu crescimento e sente-se naturalmente desafiada a ir adiante.

A sala de aula deve ser um local onde se busque constantemente a eficácia no processo educativo por meio de momentos em que os jogos e as brincadeiras possam estar inseridos para auxiliar na construção de conhecimentos de maneira eficaz e contagiante.

A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos, surge, nas crianças, por meio dos jogos e das brincadeiras.
Por intermédio do brincar, a criança atua, mesmo que simbolicamente nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes, podendo, assim, preparar-se para a vida e seus diversos desafios, sem ter diretamente vivenciado as situações em si.
Os jogos e brincadeiras são características inerentes ao ser humano, conseguindo construir sua personalidade por meio da autonomia que esses recursos oferecem, e o desenvolvimento integral da criança.
Os benefícios didáticos dos jogos e das brincadeiras são procedimentos altamente importantes, mais que um passatempo, é o meio fundamental para promover a aprendizagem.
Considerando que a finalidade básica da educação é o desenvolvimento integral da criança, promovendo satisfação e autoconfiança, o processo de ensino aprendizagem deve ser dinâmico.
Segundo Kishimoto (1994 p.01):

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, solucionar problemas e criar.

O brincar é considerado ação que induz ao prazer, exercendo o poder criativo do imaginário humano construindo um universo, do qual o criador ocupa o lugar central, por meio de simbologias originais inspiradas no universo de quem brinca e, é nesta ação que a criança desenvolve-se como ser criativo.
Piaget descreveu estágios de desenvolvimento que se definem pela lógica utilizada pela criança ao lidar com seus pensamentos em cada etapa de sua vida.
À medida que o bebê se desenvolve cognitivamente, as mudanças ocorridas afetam o comportamento em todas as áreas. Os conceitos não se desenvolvem independentemente um do outro. O comportamento sugere que a criança já tem noção de constância da forma dos objetos. Os objetos não sofrem mudanças na forma quando mudam de perspectiva. Desde que todas as ações ocorrem no espaço, a criança deve ter também um conceito funcional de espaço e das relações entre os objetos. Cada uma dessas capacidades surge mais ou menos na mesma época e tem o mesmo caminho de desenvolvimento. Todos os seus esquemas são elaborados à medida que a criança assimila e faz acomodações.
É importante reconhecer que o desenvolvimento intelectual é um processo auto-regulatório. O processo de assimilação e acomodação é internamente, e não externamente, controlado. O afeto desempenha um importante papel neste controle. Em cada período do desenvolvimento sensório-motor, surgem novas e mais sofisticadas aptidões e aumenta o autocontrole. Cada pequeno progresso torna o indivíduo melhor equipado para lidar com as demandas da vida.
Ao completar o desenvolvimento sensório-motor, a criança já deve ter alcançado um desenvolvimento conceitual necessário ao desenvolvimento da linguagem falada e de outras habilidades cognitivas e sociais, principais aspectos do nível seguinte de desenvolvimento: o pensamento pré-operacional. Neste momento o desenvolvimento intelectual da criança se dá mais na área simbólica do que na área sensório-motora. Isto não significa o fim do desenvolvimento sensório-motor, indica apenas que o desenvolvimento intelectual passa a ser predominantemente afetado pelas atividades representacional, simbólica e social, e não contará mais somente com a atividade sensório-motora.
No período dos dois aos sete anos, o desenvolvimento cognitivo e o desenvolvimento afetivo não estão parados. Ao contrário, eles estão em contínua mudança, com os processos de assimilação e acomodação constantemente resultando na construção de uma nova e enriquecida maquinaria cognitiva. O comportamento da criança pré-operacional é, no início do período, semelhante ao da criança sensório-motora. Aos sete anos, há pouca semelhança.

O nível das operações concretas é um período de transição entre o pensamento pré-operacional e o pensamento formal. Durante o desenvolvimento operacional concreto, a criança atinge o uso das operações completamente lógicas pela primeira vez. O pensamento deixa de ser dominado pelas percepções e a criança torna-se capaz de resolver problemas que existem ou existiram em sua experiência.

A criança operacional concreta não é egocêntrica em pensamento como são as crianças pré-operacionais. Ela pode assumir o ponto de vista dos outros e sua linguagem é comunicativa e social. A reversibilidade do pensamento é desenvolvida. As duas operações intelectuais importantes que se desenvolvem são a seriação e a classificação, as quais forma a base para o conceito de número.

Neste nível, pode ser observado um paralelismo entre o desenvolvimento cognitivo e o desenvolvimento afetivo. O desenvolvimento da vontade, que engendra um senso de obrigação para com as próprias normas ou valores, permite a regulação do julgamento afetivo. A autonomia de julgamento e o afeto continuam a se desenvolver nas relações sociais que encorajam o respeito mútuo. A criança torna-se capaz de avaliar suas ideias. Isto é acompanhado de uma compreensão da noção de intencionalidade e do aumento da capacidade de considerar os motivos ao emitir julgamentos. Pode ser observado o progresso dos conceitos morais, tal como a compreensão de regras, mentiras, acidentes e justiça.

Para Vygotsky (1991), a construção de pensamento e da subjetividade é um processo cultural, o homem extrapola suas capacidades sensoriais pelo uso de instrumentos construídos por meio do trabalho coletivo no qual interage com outros homens e pela linguagem desenvolvida em sociedade.

Nesta visão, desenvolvimento e aprendizagem constituem uma unidade. Sendo inseparável do desenvolvimento, a aprendizagem, quando significativa estimula e desencadeia o avanço do desenvolvimento para um nível mais complexo que serve de base para novas aprendizagens.

Piaget e Vygotsky demonstram em seus estudos que as capacidades de conhecer e aprender são constituídas pelas trocas realizadas entre sujeito e meio, caracterizando os desenvolvimentos motores, afetivos e cognitivos infantil num processo dinâmico que se dá de forma simultânea e integrada, tendo a própria atividade da criança como seu principal elemento.

De acordo com o modelo epistemológico Construtivista Interacionista sustentado pelos dois estudiosos Jean Piaget (cognitivista) e Lev Vygotsky (sócio-histórico), o desenvolvimento do sujeito se dá a partir da interação deste com o meio que o cerca, ou seja, o desenvolvimento se dá por causa da relação que se estabelece entre o sujeito, com toda sua carga genética e dispositivos biológicos, bem como sua história pessoal acumulada, e o meio onde está inserido, que compreende uma série de fatores que vão desde os objetos materiais até os valores morais, passando necessariamente pela existência do outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo abordar a contribuição dos jogos e das brincadeiras no processo de alfabetização e ensino aprendizagem, levando em consideração o papel do professor utilizando o lúdico durante as atividades pedagógicas.

Por meio de referências bibliográficas foi possível identificar que os jogos e brincadeiras são objetos de análise há muito tempo, havendo diversos trabalhos acadêmicos e livros pertinentes ao assunto, mostrando a importância dos jogos e das brincadeiras no processo ensino aprendizagem.

Os jogos e as brincadeiras auxiliam a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagem, tendo o professor como mediador e este se utilizando de planejamentos que auxiliem e estimulem a participação das crianças.

Os jogos e as brincadeiras durante o processo de alfabetização são fatores que contribuem para o desenvolvimento, tanto escolar como social. Quando proporcionamos algo diferente para as crianças elas se sentem importantes em seu mundo, brincam e aprendem, sem mesmo perceber que através dos jogos elas estão aprendendo a ler, a contar, a escrever e a conviver com seus colegas.

O brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. É por meio do brincar e do jogar que as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação.

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. Muito já se pesquisou, escreveu-se e se discutiu sobre a educação, mas o tema jogos e brincadeiras é sempre atual e indispensável, pois seu foco principal é o ser humano.

Aprender a pensar sobre diferentes assuntos é muito mais importante do que memorizar fatos e dados a respeito dos assuntos, cabendo a escola educar de forma inteligente e divertida.

Educar ludicamente deve ser um ato consciente e planejado, tornando o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo, seduzindo as crianças para o prazer de conhecer, resgatando o verdadeiro sentido da palavra escola, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Conclui-se então que por meio do lúdico na educação, conseguiremos uma escola melhor e mais atraente para as crianças.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília, 1998. V. 2.

FERREIRO, Emília, Reflexões sobre Alfabetização. São Paulo. Cortez, 2001.

GONZAGA. Rúbia Renata das Neves. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. Revista Maringá Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009. (p. 36-39)

HEINKEL, Dagma. O brincar e a aprendizagem na infância. Ijuí: Unijuí, 2000.

KISHIMOTO, Tisuko (Org.). O brincar e suas teorias. 1995.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. Jogo brinquedo, brincadeira e a educação. 8 ed. São Paulo: Cortez, 1995.

KISHIMOTO ,Tizuko M. O Jogo e a Educação Infantil . São Paulo : Pioneira, 1994.

MACEDO, Lino de, et al. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. PortoAlegre, RS. Artmed, 2005.

MARCELIIINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da animação. São Paulo: Papirus, 1990.

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

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

PANIAGUA, P.; PALACIOS, J. Educação Infantil – resposta educativa à diversidade. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Ática, 1987.

RONCA, P.A.C. A aula operatória e a construção do conhecimento. São Paulo : Edisplan, 1989.

SANTOS, Santa Marli pires dos. Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994.