

EDUCAÇÃO LÚDICA, DINÂMICA: UMA BREVE DISCUSSÃO

PLAYFUL, DYNAMIC EDUCATION: A BRIEF DISCUSSION

Receipt of originals: 06/27/2024
Acceptance for publication: 07/25/2024

SILVANY LOPES DE SOUZA SANTOS

Graduada em Pedagogia, Graduada em História pela Universidade Fabras de Brasília

Instituição: Colégio Municipal Presidente Figueiredo

Endereço: Pilão Arcado, Bahia, Brasil

E-mail: bs1926019@gmail.com.br

BRUNO FREITAS SANTOS

Mestre em Educação Inclusiva e em Educação Profissional e Tecnológica pelo IF do Sertão Pernambucano em Salgueiro Pernambuco

Instituição: Colégio Municipal Presidente Figueiredo

Endereço: Pilão Arcado, Bahia, Brasil

E-mail: brunofreitas2017@outlook.com.br

HEVELIN INAVLIS DE SOUZA FREITAS

Graduando em Direito pela Centro Universitário Maurício de Nassau (UNINASSAU)

Instituição: Centro Universitário Mauricio Nassau

Endereço: Petrolina, Pernambuco, Brasil

E-mail: inavlis@gmail.com

RESUMO

Este artigo apresenta uma abordagem teórico-prática sobre a ludicidade no contexto escolar, tem como objetivo geral: compreender a importância do lúdico. Portanto, foi realizado um estudo de caráter qualitativo no qual se pensou na necessidade de aprender com maior sentido e significado. O uso das atividades lúdicas, ativas e dinâmicas nas vivências e experiências da sala de aula, do qual cria e favorece novas aprendizagens. O objetivo central do artigo é estudar a relevância da educação lúdica como instrumento pedagógico, que será ponte de conexão para o êxito educacional. Tendo como metodologia a pesquisa bibliográfica por meio de autores que discutem e defendem a temática como objeto de estudos. Os principais resultados do estudo, é a inserção de uma metodologia diversificada, no que tange à ludicidade, os processos de aprendizagem e desenvolvimento da criança serão cada vez mais aprimorados, efetivando-se a construção de novos conhecimentos. Ao concluir esse estudo, chegamos a resultados que comprovam que as atividades lúdicas, dinâmicas e ativas é um fator positivo na construção do conhecimento das crianças, pois desenvolve a criatividade, a curiosidade e a imaginação, e a percepção de mundo além das inúmeras contribuições para a formação nos aspectos sociais, afetivos, físicos e mentais.

Palavras-chave: Educação. Lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article presents a theoretical and practical approach to playfulness in the school context, with the general objective of understanding the importance of playfulness. Therefore, a qualitative study was conducted in which the need for learning with greater meaning and significance was considered. The use of playful, active and dynamic activities in classroom experiences creates and promotes new learning. The main objective of the article is to study the relevance of playful education as a pedagogical instrument, which will be a connecting bridge for educational success. Using bibliographic research as a methodology through authors who discuss and defend the theme as an object of study. The main results of the study are the insertion of a diversified methodology, with regard to playfulness, the child's learning and development processes will be increasingly improved, effectively constructing new knowledge. Upon concluding this study, we reached results that prove that playful, dynamic and active activities are a positive factor in the construction of children's knowledge, as they develop creativity, curiosity and imagination, and the perception of the world, in addition to the countless contributions to the development of social, emotional, physical and mental aspects.

Keywords: Education. Playful. Learning.

1 INTRODUÇÃO

Lúdico é um adjetivo da língua portuguesa cuja origem vem do latim “Ludos” que se refere a toda brincadeira, jogos, música, dança, entre outros. O lúdico é uma forma de desenvolver a criatividade, aprendizado de uma forma prazerosa se divertindo e interagindo com o outro. Os jogos e as brincadeiras são apontados como caminhos para a vivência de rotinas prazerosas na instituição educativa, como uma trilha importantíssima para o desenvolvimento das aptidões físicas, afetivas e mentais do sujeito.

Compreender a importância do lúdico, enquanto opção metodológica para aquisição do conhecimento nas rotinas serve de suporte para um melhor desenvolvimento. Já, como específicos são: Identificar os pontos positivos no uso do lúdico na Educação em todas as suas modalidades. Uma educação prazerosa e significativa para os indivíduos

Todos os indivíduos são seres brincantes, podendo também experimentar diferentes tarefas constates de construção e reconstrução das muitas realidade

interna e extrema, que nos confrontam o tempo todo sendo pontes de descobertas e de conhecimentos múltiplos.

Os jogos e brincadeiras produzida por qualquer indivíduos são momentos em que os mesmos podem exercitar as relações entre prazer e realidade, entre consciente e inconsciente. E tudo, isso é muito válido para construção de novos saberes.

É através das atividades lúdicas e dinâmicas permitem uma comunicação com o mundo ao seu redor, onde se constrói conhecimentos, e se desenvolvem integralmente as competências e habilidades .

Brincar gera uma maior facilidade, porque permite a interação que por sua vez gera uma melhor participação, pois se apresentam as infinitas possibilidades de introduzir trocas e experiências enriquecedoras tanta para quem aprende, quanto para quem ensina.

As brincadeiras e jogos além de propor desafios e habilidades motoras, conseguem alcançar uma melhor observação nas inúmeras possibilidades que cada atividade busca, como potencial de desenvolvimento e conhecimento dos indivíduos.

Esse é o caminho pelo qual se compreende melhor o mundo em que podem traçar as chamadas mudanças. É a oportunidade de desenvolvimento por meio de experimentações, imitações da realidade e descobertas, tão necessárias e importantes para todos nós dentro desse importante processo.

Desse modo o dinamizar e o ludificar o processo de ensino aprendizagem vai muito além do inventar, do viver de uma experiência enriquecedora onde a sociabilidade, a interação se unificam de forma harmoniosa, e a partir daí se constroem pontes.

A curiosidade é estimulada, através de uma maior autoconfiança e autoestima, onde se desenvolve a linguagem, o pensamento e a concentração de forma mútua. Brincar tem múltiplas possibilidades para fazer a mediação entre a realidade e o pensamento que vai significando o mundo através de metáforas, que são elaboradas e recriadas por meio dos conhecimentos prévios dos indivíduos.

O presente artigo tem como objetivo central estudar a relevância da educação lúdica como instrumento pedagógico, que será ponte de conexão para o êxito educacional. Já como objetivos específicos destacou-se; Propiciar uma discussão

benéfica sobre a temática; Discutir a presença da ludicidade dentro dos espaços escolares; Relacionar os resultados da educação lúdica e dinâmica com a escola construtivista. Como justificativa principal se percebe a real necessidade de se implantar dentro dos diferentes currículos escolares a presença da ludicidade e da dinamicidade para um melhor resultado escolar. Assim, a presente pesquisa, abordou tal temática de forma clara e precisa com importantes contribuições teóricas e práticas para o trabalho pedagógico.

2 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao referir-se à ludicidade é possível perceber que o termo decorre da palavra lúdico, que significa jogo, brincadeira, divertimento e lazer. A ludicidade é um novo modo de aprendizagem que nos permite um caminho ampliado, libertário, espontâneo e diversificado para a aprendizagem da criança, conforme Rau (2013) apresenta:

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito (Rau, 2013, p. 32).

As aulas de Educação escolar ao ar livre, ou um laboratório de pesquisa ao ar livre para observação e experimentação pode ser uma importante ferramenta com a utilização do lúdico, e isso pode ser válido para todas demais disciplinas do currículo escolar desde a educação infantil até o ensino superior. De acordo com pesquisa feita no dicionário Aurélio Buarque (p.433):

Ludicidade é um potencial humano, de sentir-se pleno, num estado do brincar, que nos leva a um bem-estar conosco e com os demais e o entorno, ou seja, passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento do ser humano, de modo, que apresenta valores significativos para todas as fases da vida.

O uso de tal ferramenta incentiva os alunos a praticarem exercícios ou esportes de maneira prazerosa e participativa, e com resultados maiores e melhores dentro de uma perspectiva de interdisciplinaridade e multidisciplinaridade. O tema alicerçado no uso do lúdico funciona como um processo de construção de novas construções, que

são de extrema importância para todas as fases e modalidades do ensino. Para Friedman (1996, p. 56),

trazer o jogo para dentro da escola, é uma possibilidade, de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento.

É através da ludicidade que pode se desenvolver os muitos aspectos, competências e habilidades que são super importantes da criança, adolescentes e jovens promovendo dentre outros benéficos a socialização, transformações significativas e o bem-estar para esse indivíduo dentro do processo educativo.

Brincar é a atividade mais pura, mais espiritual do homem neste estágio, e, ao mesmo tempo, típico da vida humana como um todo – a vida natural interna escondida no homem e em todas as coisas. Ele dá, assim, alegria, liberdade, contentamento interno e descanso externo, paz com o mundo. Ele assegura as fontes de tudo que é bom. Uma criança que brinca por toda parte, com determinação autoativa, perseverando até esquecer a fadiga física, poderá seguramente ser um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção deste bem-estar de si e de outros. Não é a mais bela expressão da vida da criança neste tempo o brincar infantil a criança que está absorvida em seu brincar? A criança que desfalece adormecida? [...] Brincar neste tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (Formosinho; Kishimoto; Pinazza, 2007, p. 48-49).

A importância do lúdico para a aulas é inquestionável e se tratando de Educação ao ar livre isso ganha maior impacto e importância, quando se trata de construção e reconstrução de conhecimentos, competências e habilidades.

O reconhecimento e a importância da atividade lúdica ao ar livre para crianças, adolescentes e jovens precisam ganhar maior espaço e notoriedade, fugindo de aulas rotineiras, teóricas, decorativas e cansativas.

As atividades lúdicas trazem benefícios a curto, médio e longo prazo para todo desenvolvimento dentro do processo de ensino de aprendizagem. Desse modo identificar as melhores estratégias, propostas e diretrizes de ensino e de aprendizagem é uma forma a ser utilizadas para facilitar as múltiplas aprendizagens da Educação em, todas as suas fases e modalidades. Almeida (2003,

p.23) diz que “o grande educador faz do jogo uma arte um admirável instrumento para promover a educação para as crianças.”

Os desafios em acrescentar o lúdico, o dinâmico nas aulas de preferência ao ar livre é uma oportunidade de proporcionar o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para a formação dos indivíduos em sua plenitude.

há brinquedos que são desafios ao corpo, à sua força, habilidade, paciência [...]. E há brinquedos que são desafios à inteligência. A inteligência gosta de brincar. Brincando ela salta e fica mais inteligente ainda. Brinquedo é tônico para a inteligência. Mas, se ela tem de fazer coisas que não são desafios, ela fica preguiçosa e emburrecida (Alves, 2004, p. 39).

O brincar traz consigo manifestações positivas, que incentivam as crianças, os adolescentes e os jovens e até mesmo os adultos a gerarem muito mais criatividade, o prazer, espontaneidade, despertando a curiosidade da mesma, proporcionando inúmeros benefícios preparando a criança para o mundo adulto com tantos desafios e contradições que nos cercam, além da tomada de decisões e resolução de problemas da vida cotidiana.

A importância do lúdico, do dinâmico nas aulas é uma forma de utilizar os jogos e as brincadeiras lúdicas ao ar livre, tendo em vista que a atividade lúdica é toda e qualquer movimento cujo objetivo é produzir um momento prazeroso na sua execução, fugindo de aulas rotineiras e cansativas e proporcionar uma melhor fixação daquelas aprendizagem ou daquele conhecimento que se propõe trabalhar.

“lúdicas”, mas na realidade possuem objetivos pedagógicos claramente impostos pelos adultos. Ainda que a criança seja induzida a “brincar” com esses jogos educativos, chega um determinado momento em que ela mesma interrompe, dizendo: “– Bem, agora vamos brincar, tá?” (Bacelar, 2009, p. 27).

O gesto do brincar entende-se portanto, que vai muito além da ludicidade é algo que torna a prática educativa muito mais prazerosa e que o simples brincar pode ser uma grande fonte de conhecimento, de aprendizagem para o sujeito, pois é o momento de socialização, afetividade e concentração.

Brincar ao ar livre proporciona inúmeros benefícios para as crianças, a prática de atividades físicas, por exemplo, torna a criança mais ativa, além de fornecer energia para qualquer tarefa diária.

O brincar propõe o desenvolvimento completo da criança, pois é a partir do brincar que ela conhece a si mesma, expondo seus sentimentos e aprendendo a se relacionar com o mundo. Através do lúdico, ela nem percebe que está aprendendo algo, de forma natural, por se tratar de um momento de extremo prazer. Desse modo, é preciso reafirmar a importância das atividades lúdicas durante as aulas. Segundo Oliveira (2006),

“o professor também pode proporcionar a criança a noção de quem é, deixando manifesta-se o gosta pelo conhecer (-se). A educação, nessa perspectiva, significa construção de conhecimento e autoconhecimento, per via de levar, ou seja, “a tarefa da educação pode ser pensada como um trabalho de escultor”, como aquele que dá “dá forma, busca-a e a faz emergir” (OLIVEIRA,2006, p.93).

Além disso, a ludicidade e dinamicidade é o caminho que trilha sobre as pontes do êxito da profissão. Também se alcança uma maior facilidade, onde se estimula a manter as práticas regulares, que é fundamental, já que é uma atividade completa e oferece inúmeros benefícios a saúde física e mental dos indivíduos.

Os benefícios ainda, podem ser estendidos a outras habilidades específicas, como exemplo podemos citar com maior rapidez palavras, frases e textos. Além de possibilitar um maior trabalho, no que se refere a timidez e a capacidade de negociação, aumenta o vocabulário dos indivíduos facilitando o desenvolvimento da comunicação.

As brincadeiras e os jogos são responsáveis por estimular o senso crítico, a criatividade e principalmente a socialização. Pontos chave, que vão irão contribuir de forma direta para avanços amplos e significativos.

Piaget afirma que: O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET,1976,p.160)

Diante da importância do lúdico nas aulas, torna o processo de escolarização muito mais leve e com maior sabor. As atividades lúdicas na aprendizagem se

configura num mundo de possibilidades e que com certeza trazem muitos benefícios para o ensino e o aprendizado duradouro e significativo.

Sendo assim, quando a aprendizagem ocorre de maneira lúdica, sem perder sua essência, suas características como meios de comunicação e expressão. E isso, precisa assumir mais do que uma função pedagógica. Friedman (1996, p. 64):

em relação ao jogo aponta que o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações.

Tais habilidades sendo desenvolvidas pelo viés do lúdico pode proporcionar muitas outras práticas, que vão além do princípio da valorização do sujeito e o papel da interação social no processo de aprendizagem e do desenvolvimento dos sujeitos.

O indivíduo é um ser social que nasce com a capacidade afetiva, emocional e cognitiva, sendo assim, a recreação ou atividades ao ar livre, corrobora para um crescer diferenciado. Porém, é importante destacar que geralmente o termo lúdico ainda está associado a momentos avulsos, sendo enxergado com uma certa rejeição, mas que na verdade é um momento de incrível descobertas e de um mundo de possibilidades .

Num simples jogo de pega-pega, estamos trabalhando muitos aspectos importantes para a formação integral da criança, pois exercita, nesse jogo, o deslocamento, a mudança de direção, a saída rápida, a parada brusca, a agilidade, enfim, tudo o que precisará no futuro para usar em sua prática ou se pretender ser um atleta. (SOLER, 2006, p. 44).

Historicamente e culturalmente as brincadeiras com jogos intencionais vão muito além das teorias, e tal tema deve ser valorizado na íntegra. Compreender o aluno de forma integral, buscando identificar suas necessidades de desenvolvimento no nível intelectual, físico, emocional e cultural é um grande desafio, mas a dinamicidade e a ludicidade consegue ter essa amplitude, quando se fala da formação dos sujeitos.

Expor as diferentes maneiras do brincar e do praticar jogos intencionais e pedagógicos vão muito além das novas vivências e experiências. A reação da criança

quando brinca ao ar livre nas aulas é um momento enriquecedor e que só tem acalhar de pontos positivos na construção de novos conhecimentos e saberes. As brincadeiras e jogos utilizados facilitam mais do que as múltiplas aprendizagens, eles servem de pontes de conexão para os benefícios trazidos através da ludicidade.

A evolução semântica da palavra “lúdico”, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolam as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2009, p. 1)

Os benefícios de brincar e do jogar pedagogicamente ao ar livre é uma metodologia, que auxilia o processo de construção e reconstrução das crianças, adolescentes e jovens dos diferentes tipos de ensinos e demais modalidades da educação

As quadras de futsal e de outras modalidades esportivas próximos das escolas são excelentes formas de inserir os jogos e as brincadeiras com objetivos previamente estabelecidos, que melhoram a coordenação motora como pular corda, corrida no saco, força, resistência e equilíbrio dentre outras atividades, que são realmente para propor o bem-estar e a diversão como pega-pega, queimada e brincadeiras com bola, vôlei e baleou e tantas outras alternativas saudáveis para trabalhar e inserir conteúdos, valores e princípios éticos.

O desenvolvimento da aptidão física e mental além de habilidades motoras inseridas ao esporte competitivo ou não. São sempre benéficos para todos os envolvidos dentro do processo de aprender e de ensinar, que vai instigando não só o competir, mas também vários outros aspectos da saúde humana.

Apesar de todas as mudanças sócio-políticas, históricas e culturais vivenciadas nestas últimas décadas, por um discurso que supervaloriza a Educação tecnológica e digital, munida e equipada de tantas ferramentas tecnológicas e digitais, deixou morrer nas crianças, adolescentes, jovens e adultos a oportunidade de lidar com o natural, com a fantasia e com a imaginação para ficar reféns do superficial, do tecnológico e do abstrato das telas azuis. Enfim, Santos (2015, p. 2) chama a atenção:

“sob a justificativa de que hoje é importante saber trabalhar com as novas tecnologias desde cedo ou simplesmente para evitar aborrecimentos”, não se importam que as crianças utilizem tais equipamentos, deixando-as livres para usar estes da forma como quiserem e o tempo que desejarem, “o que pode causar problemas não só aos pequenos, mas para toda a família”.

Obviamente que todo esse processo tecnológico e digital é irreversível, sendo necessário que haja uma valorização das práticas da atividade acadêmicas ao ar livre, seja por meio de visitas ou experimentos reais com a própria natureza deve ser algo a se pensar, quando se fala das relações homem e natureza. E de uma estratégia metodológica diversa e rica que pode inserir currículo e conteúdos didáticos.

Essas transformações são presenciadas nas escolas, universidades, faculdades, nas famílias e na sociedade como um todo. No entanto, é através de novos caminhos, como o lúdico, o interagir e o comunicar que se pode ressuscitar dentro do sistema educacional e das pessoas que a constrói todos os dias a arte do brincar e do jogar como uma ferramenta de aprendizado que deve ser explorada. Ensina Drica Guzzi que as redes são alternativas

[...] possibilitam respostas a uma série de demandas de flexibilidades, conectividade e descentralização a atuação social, reduzindo a comunicação para uma lógica de sistemas organizacionais capazes de reunir indivíduos e instituições de forma descentralizadas, participativa e ao mesmo tempo autônoma.

Neste sentido o meio ambiente, ou seja, os espaços naturalmente construídos ao ar livre é uma condição eficaz e perfeita para serem introduzidas no cotidiano de crianças, adolescentes, jovens e idosos.

As atividades ao ar livre, são tão necessárias e importantes, seja para o lazer ou para fins didáticos ou pedagógicos, que podem levar as crianças, adolescentes e jovens a se sentirem muito mais confiantes e aprendendo a brincar, a jogar, a se divertir e a competir. E no que se refere, aquelas que chegam tímidas ou com receios, acabam por socializar-se, construindo conceitos e novas aprendizagens e novos vínculos de amizades.

Aprender num ambiente lúdico, dinâmico e ativo permitem que os indivíduos absorvam muito mais os conteúdos com mais alegria, satisfação que a torna o sujeito mais pensador, criativo e dinâmico com todo o processo educativo.

A aplicação das diversas atividades com jogos, brincadeiras, dança, teatro, construção de materiais concretos a participação das histórias, possibilitam que os indivíduos interajam com os outros indivíduos, compartilhando experiências e vivências.

A sociabilidade é uma etapa que podem levar os indivíduos a uma melhor condição de pensadora intelectual e socialmente. Já, que nesse método de ensino, há uma gama de inovações educacionais, diferentemente da educação tradicional, onde os professores eram apenas transmissores de informações, sem a devida contextualização com o real e com o concreto.

Nessa perspectiva haverá futuramente, uma educação muito melhor, onde os indivíduos serão capazes de resolver problemas e na tomada de decisões as mais variadas situações do cotidiano, tornando um adulto mais amadurecido crítico autônomo e com maior iniciativa para a vida e para o mundo em meio a tantas contradições e dicotomias sociais.

A ludicidade permite uma educação cooperativa e inter-racional, quando há a inserção dos jogos, dinâmicas e brincadeiras, por exemplo, os indivíduos estarão executando não apenas as regras, mas também estarão desenvolvendo a interação, socialização, dinamismo e a cooperação, que estimulam o respeito na convivência em grupo, regras fundamentais para a construção de boas relações sociais, dentro e fora dos diferentes espaços de socialização e de interação.[...]a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. (Jean Piaget, 1978).

Obedecer as regras do jogo da vida, é respeitar os direitos dos outros colegas, é dar oportunidades aos demais, cooperar com os companheiros, acatar a autoridade de quem está lhe orientando, assumir responsabilidades sobre as decisões no momento de jogar, além de aceitar as penalidades, que lhe são impostas o tempo todo nas diferentes circunstâncias da vida em sociedade.

Diversos estudos científicos, apontam a necessidade de alavancar a sociabilidade por meio de jogos e brincadeiras, melhorando significativamente, o seu aprendizado, sabemos que os desafios são reais e gigantescos, mas que pode ser melhorados e aperfeiçoados a curto, longo e médio prazo, por meio de ações e intervenções.

Outro aspecto importante é que para os indivíduos os jogos pedagógicos, brincadeiras intencionais, vão além da aquisição de novas habilidades sociais, comunicativas, motrizes, cognitivas que serão úteis para todo o processo de sua vida em sociedade.

- Brincar, expressando emoções, sentimentos, pensamentos, desejos e necessidades;
- Utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita) ajustadas às diferentes intenções e situações de comunicação, de forma a compreender e ser compreendido, expressar suas idéias, sentimentos, necessidades e desejos e avançar no seu processo de construção de significados, enriquecendo cada vez mais sua capacidade expressiva;
- Conhecer algumas manifestações culturais, demonstrando atitudes de interesse, respeito e participação frente a elas e valorizando a diversidade (BRASIL, 1998a, p. 63, v. 1).

Os jogos e as brincadeiras oferecem múltiplas possibilidades de assumir um papel ativo e protagonista frente à realidade e à aprendizagem, seja na escola, ou fora dela. Jogar e brincar é um ato cultural, direto e plenamente vinculado ao desenvolvimento infantil, e necessário para todos independente mente da cor, religião, raça ou condição social.

Um brinquedo ou brincadeira adequado aproxima a criança, ao adolescente e ao jovem são maneira diversas de proporcionar-lhes uma melhor aprendizagem. A ludicidade vai muito além da manipulação dos objetos concretos, que ao explorar, consegue alcançar o prazer pedagógico nessas manipulações. O brincar é de fato, uma ferramenta que facilita o aprendizado, a aquisição de novas competências e habilidades.

Tais benefícios trazidos são inúmeros, sendo importantes e necessários para alavancar os resultados da educação desde a sua fase inicial até o ciclo final em meio a tantas situações adversas como as piores condições de trabalho possíveis, a falta de infraestrutura, a falta de materiais didáticos, e má formação por parte de alguns profissionais, faz com que dificulte o crescimento das possibilidades educacionais, com isso o futuro do Brasil e da educação é ainda preocupante, necessitando de um olhar prioritário para as questões de maior vulnerabilidade.

“o brincar é a principal atividade da criança na vida; através do brincar ela aprende as habilidades para sobreviver e descobre algum padrão no mundo confuso em que nasceu.” (LEE, 1977, p.340). “o brincar é o principal meio de

aprendizagem da criança...a criança gradualmente desenvolve conceitos de relacionamentos causais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular.” (DES, 1967, parágrafo 523).

Para tanto é precisa buscar meios de repensar a educação, usando ferramentas que facilitem a aprendizagem e aquisição de novas aprendizagens. Observar as particularidades e as especificidades de cada indivíduo é necessária, pois se compreende que cada uma delas possui características diferentes, age, pensa e se comporta de forma diferentes.

As atitudes, as estratégias, os comportamentos da ludicidade visa muito além da busca e da oferta de uma gama de possibilidades é uma estratégia sábia para um melhor desenvolvimento global do indivíduo. Que durante sua jornada de vida, passo por fases e ciclos e que nesse processo é importante conduzir de forma sábia e prazerosa os recursos necessário para essa construção de competências e habilidades, da qual deve acontecer de forma tranquila, segura e plena. Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.”

A ludicidade é mais do que um suporte para o bom desempenho, melhores aprendizagens e o emprego dos conteúdos, que permitirá que os indivíduos se adaptem, agucem a vontade de aprender de forma aberta e flexível, com saúde, equilíbrio e principalmente pelo prazer aprender pelo novo.

O despertar da criatividade e da criticidade do indivíduo, provocando a todo momento a construção de novos conhecimentos, competências e habilidades respeitando individualidades, proporcionando inclusão e um espaço pedagógico que respeite o tempo e o espaço de cada indivíduo.

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente, a pré-15 escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. (VYGOTSKY, 2004, p.67)

É fundamental, que se leve em consideração as questões voltadas para a expressão corporal como uma forma de manifestação de aspectos afetivos. Um

ambiente agradável dentro da escola é um mecanismo, que vai muito além de uma aula divertida, pois promove muitos benefícios para todos os indivíduos.

O processo de ensino-aprendizagem precisa que se aponte novos caminhos para efetivamente chegar ao padrão de qualidade, e de excelência. Desse modo, ao enfrentar tais desafios é colocar seus conhecimentos e experiências a serviço de uma melhor aprendizagem dos indivíduos focando em suas expectativas, potencialidades e necessidades. “ a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos” (KISHIMOTO,2008, p.32).A descoberta das possibilidades gera a conquista das sensações imediatas, o que possibilitaria que o corpo entrasse em contato direto com os elementos naturais, que por sua vez gera experiência e momentos prazerosos.

Os brinquedos fabricados dentro desse espaço escolar é uma forma, que possibilita que elas inventem as próprias brincadeiras e ponham a imaginação para funcionar, despertando outros mecanismos cerebrais, para se consolidar as diferentes aprendizagens.

Um espaço lúdico é uma terra de aventuras que permite várias construções pedagógicas. Um espaço lúdico é sobretudo uma ideia bastante singular e rica de possibilidades para aprender e se desenvolver

(MOYLES, 2002, p.76): - A oportunidade de identificar, compreender, reconhecer e entender as propriedades dos materiais; - Descobrir e distinguir elementos e características semelhantes e diferentes, e combinar, separar e classificar; - Discutir com o grupo de pares e as suas explorações e aprender com e a partir de outras crianças e adultos; - Usar e descrever as coisas de diferentes maneiras;

Considerar a importância do brincar vai muito além da compreensão de regras, de estar em grupo é o poder de absorver para sua vida manifestações culturais e emoções novas por meio das brincadeiras infantis.

O prazer no processo de ensino-aprendizagem, vai muito além da inserção das atividades lúdicas na educação tem sido colocada em pauta e discutidas por muitos pensadores e educadores, onde a formação do educador seja também pautada nesse viés.

Os fundamentos essenciais da educação lúdica, devem ser oferecidas as condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

“Brincar é muito importante, pois enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários ao seu crescimento” (BETTELHEIM, apud MALUF, 2003, p.19)

O brincar permite ao indivíduo a satisfação de seus desejos e a resolução de alguns conflitos, coisas que são tão complexas, mas que precisam ser trabalhadas e exploradas. A educação lúdica, que sempre foi marcante em todas as épocas, é ainda muito desvalorizada em alguns lugares, defasando o processo de construção de conhecimento. Vygotsky diz que:

“O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.” (VYGOTSKY 1987, p.35).

A importância do lúdico é mais do que o elucidar de uma problemática, vai além do desenvolvimento integral do indivíduo. O Ambiente através do lúdico permite aos indivíduos momentos interativos.

O lúdico também contribui para o desenvolver do seu pensamento abstrato, em um local que lhe proporcione uma atividade prazerosa de inúmeros benefícios que contribuem em diferentes âmbitos: físico, fisiológico, cognitivo, social, afetivo e emocional.

O processo de ensino aprendizagem ocorra de maneira satisfatória, deve propor atividades com o ponto de vista educacional. Segundo Moyles (2002, p.33)

Por meio do brincar dirigido as crianças têm uma outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade. Através do brincar a criança desenvolve suas potencialidades, as atividades lúdicas conseguem promover de forma significativa novas experiências afetivas, sociais, e motora, tornando o ambiente educacional agradável.

Criar um espaço pedagógico inclusivo, no sentido de facilitar ao alunado experiências que foquem no seu desenvolvimento. Onde são privilegiadas as aprendizagens significativas, espontâneas e exploratórias da criança, além de estabelecer relações interpessoais.

o lúdico para o desenvolvimento da realidade escolar é parte dos degraus para o sucesso. O brincar ao ar livre, possui não possuir inúmeros benefícios e inúmeras possibilidades, dentre elas fazer com que a criança perca o medo da interagir. Para Gomes (2004, p.47)

“a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145).

Ainda falando do lúdico, Gomes nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem quando escreve: Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de reorganizar a vivência e reelaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade.

Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

A ludicidade precisam ser reconhecidos e ganhar espaços, nas esferas educacionais, tanto nas escolas públicas como nas escolas privadas. É urgente a implantação de propostas efetivamente renovadoras, rompendo com o modelo mecanicista vigente por muitos anos nas escolas do Brasil, e que até hoje ainda está enraizado em muitas das nossas realidades..

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico para auxiliar no desenvolvimento da criança, é uma ferramenta que possibilita as crianças o prazer de aprender de uma forma divertida, que desperta na criança o desejo de aprender, brincando ela desenvolve sua capacidade de interagir com os demais membros do grupo se torna criativo, desenvolvendo habilidades e prontidões nas áreas física, afetiva, intelectual e social.

Pois, ao utilizar o lúdico no processo ensino-aprendizagem, quando o educador tem como objetivo desenvolver atividades que permitam ao aluno: Estimular o raciocínio, a formação de conceitos sobre determinados conteúdos, como também o desenvolvimento da linguagem, da personalidade e da percepção

A ludicidade como prática metodológica definir previamente muitos outros objetivos, tendo o cuidado de definir o espaço de tempo, as intenções e as metodologias a serem alcançadas e contempladas.

Os brinquedos e outros materiais concretos e reais são excelente momentos e oportunidades para serem utilizados dentro da rotina da sala de aula. São ações educativas necessária para um melhor planejamento e uma melhor organização e por último excelência nos resultados.

Começar o trabalho lúdico, por meio dos jogos e brincadeiras podem ser muito úteis, mas também são desafiadores exige uma certa agilidade para se consolidar o desenvolvimento integral do sujeito.

Brincar é um direito de todas independentemente da idade, pois fazem parte do modos de aprender e se desenvolver. E é Através das brincadeiras que os indivíduos vivenciam situações cotidianas e através destas atividades elas exploram o seu mundo interior. O brincar e o jogar tem muito mais funções lúdicas e educativas, do que se pode imaginar.

A brincadeira promove processos muito mais do que a socialização e descoberta do mundo e das pessoas a sua volta. Concluimos então que o lúdico, os jogos, brinquedos e brincadeiras do universo do sujeito criança se constituem como uma estratégia importante para o desenvolvimento de múltiplas aprendizagens, competências e habilidades, que nada mais é do que as diferentes etapas da formação global e omlateral dos indivíduos.

Diante de tudo que aqui foi exposto é possível refletir e mostrar a ludicidade e a dinamicidade como instrumentos pedagógicos, conduzindo a resultados obtidos e comprovados através de pesquisas científicas, que podem auxiliar a sociedade e a academia literária. Por último, é necessário apresentar limitações, em meio aos recursos humanos e pedagógicos limitados. Vale a pena, ressaltar que a pesquisa é pertinente para o processo educativo e recomenda-se que a mesma temática, ainda precisa ser melhor aprofundada em trabalhos futuros, com esse mesmo viés e linha de pesquisa bibliográfica e de campo.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP:Loyola, 2003.
- ALVES, R. O desejo de ensinar e a arte de aprender. Campinas: Educar DPaschoal, 2004.
- BACELAR, V. L. Ludicidade e Educação Infantil. Salvador: Edufba, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. ____ Brasília: MEC/SEF, 1998.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Miniaurélio: o dicionário da língua portuguesa. 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010
- FORMOSINHO, J.; KISHIMOTO, T.; PINAZZA, M. Pedagogia(s) da Infância: dialogando com o passado, construindo o futuro. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- FRIEDMAN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Editora Moderna, 1996.
- GOMES, Christiane Luce. Lúdico. In: GOMES, Christiane Luce (org). Dicionário crítico do lazer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004,p.145 e 146.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes,1993.
- _____. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. 2010.(Documento de Consulta Pública). Disponível em: [http:// portal.mec.gov.br/](http://portal.mec.gov.br/).
- KISHIMOTO, Tisuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- LEE, C. O crescimento e desenvolvimento das crianças. Londres. Lo ngman, 1977.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2003.
- MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002,p.33.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2003.
- OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. Planejamento Estratégico: conceitos, metodologias, praticas. 22. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro : Bertand Brasil, 1998.

RAU, M. C. A ludicidade na Educação Infantil: uma atitude pedagógica. 2ª ed. Curitiba: Ibplex, 2013.

RODULFO, R. O brincar e o significante: um estudo psicanalítico sobre a constituição precoce. Porto Alegre: Artes Medicas, 1990.

SANTOS, J. Uso de tecnologia por crianças: benefício ou perda da infância? 20 de abril de 2024. Disponível em: <http://www.semprefamilia.com.br/uso-de-tecnologiapor-criancas-beneficio-ou-perda-da-infancia/>>. Acesso em: 29 jul. 2024

SOLER, Reinaldo. Educação física: uma abordagem cooperativa. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

VIGOTSKY, L.S. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Aleche. 6ª Ed. São Paulo : Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Samenovitch. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994. VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Brasil MEC/ SEB. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. _ Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 1987. p. 35 e a p.117.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.