

CENTRO UNIVERSITÁRIO ATENAS

LUDMILA URSINO REIS

LUDICIDADE DENTRO DO CONTEXTO INFANTIL

Paracatu

2021

LUDMILA URSINO REIS

LUDICIDADE DENTRO DO CONTEXTO INFANTIL

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Educação Física do Centro Universitário Atenas, como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Educação Física.

Área de concentração: Ludico com o feramenta de aprendizagem na educação infantil.

Orientador: Prof. Dr. Cristhyano Pimenta Marques

Paracatu

2021

LUDMILA URSINO REIS

LUDICIDADE: Dentro do contexto infantil

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Educação Física do UniAtenas, como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Educação Física.

Área de concentração: Ludico com o feramenta de aprendizagem na educação infantil.

Orientador: Prof. Dr. Cristhyano Pimenta Marques

Banca Examinadora:

Paracatu, MG, ____ de _____ de ____.

Prof. Dr. Cristhyano Pimenta Marques

Centro Universitário Atenas

Prof^a. Msc. Hellen Conceição Cardoso Soares

Centro Universitário Atenas

Prof^a. Dra. Viviam de Oliveira Silva

Centro Universitário Atenas

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que com sua graça me deu saúde e força, me fortalecendo e mostrando que com fé tudo é possível ao que crê.

Agradeço meus pais, pelo apoio e pela força que sempre me deram.

Agradeço também ao meu marido, Gilberto Dos Reis que sempre me incentivou nesta caminhada.

Agradeço imensamente ao Prof. Dr. Cristhyano Pimenta Marques que me orientou com tanta paciência e disposição.

RESUMO

Essa pesquisa objetivou a compreensão dos exercícios lúdicos e sua influência no processo de aprendizado e progresso da criança. Os dados foram adquiridos através de pesquisas teóricas fundamentadas em livros, artigos e notícias. Isto tornou possível a diversidade de opiniões sobre o que acarreta dificuldades visíveis na aprendizagem, ou seja, esse estudo teve como base a análise de referenciais teóricos sobre o tema proposto. Foi notável que em muitas pesquisas têm sido dedicadas ao entendimento das causas da deficiência na aprendizagem das crianças ao longo do tempo. E que entre as muitas causas pontuadas de forma geral, a influência que tem a maneira e as estratégias usadas no processo de ensino/aprendizagem crianças, a maneira de ensino mais lúdico é a melhor delas. O relacionamento existente entre aluno e escola e o método lúdico de aprendizagem são descritas visivelmente nesses estudos realizados. A aprendizagem está atrelada o ato social. A orientação educativa é essencial para os indivíduos, tantas vezes em entidades de educação como nas famílias. Sei que, o aprendizado e a conduta escolar precisam, inicialmente, do relacionamento dentro da família, e posteriormente, do relacionamento entre educador e educando. Se anteriormente as escolas e famílias possuíam alguns objetivos que visivelmente não tinham relação, agora principalmente com o ensino remoto temporário, ambas são paralelas e também participantes na educação. Apesar de distintas, procuram atingir objetivos unânimes.

PALAVRAS-CHAVE: Dificuldades de aprendizagem. Lúdico em Educação física. Lúdico como ferramenta no ensino/ aprendizagem.

ABSTRACT

This research aimed at understanding playful exercises and their influence on the child's learning and progress process. The data were acquired through theoretical research based on books, articles and news. This made possible the diversity of opinions about what causes visible difficulties in learning, that is, this study was based on the analysis of theoretical references on the proposed theme. It has been remarkable that in many researches they have been dedicated to understanding the causes of disabilities in children's learning over time. And that among the many causes punctuated in general, the influence that has the manner and the strategies used in the process of teaching / learning children, the most playful way of teaching is the best of them. The relationship between student and school and the ludic method of learning are visibly described in these studies. Learning is linked to the social act. Educational guidance is essential for individuals, both in educational institutions and in families. I know that learning and school conduct need, initially, the relationship within the family, and later, the relationship between educator and student. If schools and families previously had some goals that were visibly unrelated, now mainly with temporary remote education, both are parallel and also participate in education. Although distinct, they seek to achieve unanimous goals.

KEYWORDS: Learning difficulties. Playful in Physical Education. Playful as a tool in teaching/learning.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	8
1.1.	PROBLEMA.....	8
1.1	HIPÓTESE.....	9
1.2	OBJETIVO.....	9
1.2.1	Objetivo Geral.....	9
1.2.2	Objetivos Específicos.....	9
1.3	JUSTIFICATIVA.....	9
1.4	METODOLOGIA.....	10
2	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	11
3	O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	11
3.1	LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA APRENDIZAGEM.....	15
4	LÚDICO EM EDUCAÇÃO FÍSICA.....	17
5	LÚDICO COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO.....	18
	REFERÊNCIAS.....	24

1 INTRODUÇÃO

A Infância é a fase das brincadeiras e sendo assim, é através dos jogos e brincadeiras que a criança desenvolve grande parte de suas habilidades. Portanto é de extrema importância incluir jogos e brincadeiras na educação infantil para trabalhar as capacidades motoras, a interação social a cooperação, a criatividade, o desenvolvimento da percepção da imaginação e da fantasia, para assim ajudar no desenvolvimento construtivo da criança. Como dito por Santos e Pessoa (2015).

Ainda no segundo capítulo do artigo das referidas autoras, elas explanam que educar através do lúdico é deixar a criança se expressar e olhar o mundo de forma crítica. Na infância, a criança brinca, porque faz parte do desenvolvimento do seu potencial infantil. O brincar é tão importante, pois assim a criança começa a desenvolver suas habilidades, a interagir com os coleguinhas e aprende-se a respeitar as diferenças e nesse momento constrói conhecimentos. A criança nessa fase está vivendo um mundo de descobertas onde tudo é novidade e quer ser criança, fazer tudo o que tem direito. O lúdico é uma forma de trabalhar com a criança o “saber perder”, a sua imaginação, a criatividade, a sua aprendizagem e prepara essa criança para as atividades cooperativas e a interação social.

Portanto o esse artigo tem como tema “Ludicidade: dentro do contexto infantil”. Considerando que a criança quando vai para a escola leva consigo todo o aprendizado adquirido no cotidiano na curiosidade e convivência com a família e amigos, já na escola, a criança continua com a necessidade de alimentar a curiosidade e o descobrimento, assim sendo o pedagogo deve estar preparado para identificar as necessidades do aluno e o lúdico torna esse relacionamento mais favorável e sustentável, pois a influencia da escola no comportamento e o aprendizado infantil é fundamental.

1.1. PROBLEMA

O lúdico é uma forma de ativar o prazer e a liberdade que existe em cada criança através das brincadeiras e dos jogos, por isso é de extrema importância incluir o brincar nas atividades principalmente na educação infantil. Portanto, qual a importância do lúdico na Educação Infantil?

1.1 HIPÓTESE

No mundo capitalista em que vivemos o lúdico esta sendo excluído da história infantil. As crianças não esta brincando como antes por vários motivos: uma delas a redução do espaço e o amadurecimento precoce, principalmente com inúmeras atividades que ocupa seu tempo, o que não é de tudo ruim, o que as torna não saudáveis, é sua falta de motivação para o desenvolvimento da criatividade. E quando sobra tempo em vez de brincar vai para frente da televisão vendo desenhos violentos ou jogos.

A responsabilidade desses acontecimentos muitas das vezes é dos pais que estão esquecendo a importância do brincar e em vez de oferecer uma atividade lúdica para seu filho, preferem eletrônicos. Esta certamente não é a melhor escolha, pois jogos eletrônicos não vão desenvolver a criatividade a afetividade e nem o raciocínio da criança.

Mesmo em tempos de pandemia, onde o isolamento social é necessário ainda sim é possível realizar atividades no conforto do lar, tendo inumeros benefícios, dentre esses, o desenvolvimento da criatividade, raciocinio logico, coordenação motora e analise critica.

1.2 OBJETIVO

1.2.1 Objetivo Geral

Promover o conhecimento acerca da importância da ludicidade na Educação Infantil.

1.2.2 Objetivos Específicos

- a) Identificar a importância e os benefícios do trabalho com o lúdico na educação infantil, principalmente nas aulas de Educação Física.
- b) Compreender a influência do lúdico nessa fase infantil, bem como, utilizar-se dele como fator de interação entre as crianças.
- c) Identificar o lúdico como uma ferramenta de interação no ensino / aprendizagem nas instituições de ensino.

1.3 JUSTIFICATIVA

Faz-se o necessário o presente estudo, porque o lúdico é uma forma de proporcionar e ativar o prazer e a alegria que existe dentro da criança. É através dos jogos e brincadeiras que a criança melhora suas capacidades motoras, onde se promove a diversão, a interação social e o prazer de fazer as atividades com alegria além de aprender brincando.

1.4 METODOLOGIA

Para Marconi e Lakatos :

a pesquisa bibliográfica é o levantamento de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. A sua finalidade é fazer com que o pesquisador entre em contato direto com todo o material escrito sobre um determinado assunto, auxiliando o cientista na análise de suas pesquisas ou na manipulação de suas informações. Ela pode ser considerada como o primeiro passo de toda a pesquisa científica. (1992, p.43 e 44)

A pesquisa se dará através de artigos científicos e revisão bibliográfica, para melhores comprovações dos fatos relatados e obtidos com a pesquisa bibliográfica. Desta forma, a pesquisa foi desenvolvida através de pesquisa em varias fontes, para verificar a influência que um ensino mais lúdico tem no aprendizado da criança. Pois é um fator de extrema importância, portanto foram realizados estudos e pesquisas para embasamento teórico.

Esta monografia foi realizada com a exposição de um assunto, e buscando conhecimento sobre ele em pesquisas bibliográficas. Objetivando pontuar a importância do lúdico no ensino da criança, e o quanto o aprendizado pode ser mais agradável e dinâmico, com um ensino mais leve e eficiente. Buscando em referencial teórico em uma diversidade de autores, quais as ações necessárias para tornar o lúdico e ensino, sócios nessa jornada. Observar e descrever as mudanças necessárias no ensino/aprendizagem, para incentivar o aprendizado. Pois o ensino além de eficaz ele deve ser prazeroso, para manter sempre a curiosidade e desenvolvimento da criança.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Sabemos que o lúdico é uma forma de ativar o prazer que existe em cada criança através dos jogos e brincadeira. De acordo com Sneyders (1996) o processo de ensino é uma tarefa que proporciona alegria. Quando se usa o ensino de uma maneira lúdica faz com que o aluno possa sentir o prazer que existe em aprender, onde o entretenimento proporciona além de aprendizado, alegria; assim sendo o lúdico deve ser tratado com a seriedade que merece, pois as brincadeiras utilizadas como ferramenta no ensino/aprendizagem não pode ser em nenhum momento tratado como uma brincadeira qualquer.

A educação lúdica vem de dentro da criança de forma em que ela começa a passar seu próprio conhecimento através de vivências lúdicas, como dito por Almeida (1995), o aprendizado de maneira lúdica é uma ação natural da criança, levando sempre ao conhecimento, causando novas percepções, partindo de um olhar individual para um olhar coletivo, ou seja, tornando possível a interação entre indivíduos.

A criança brinca porque brincar faz parte de seu desenvolvimento tanto de forma psíquica como motora:

"Como dito por Chateau na infância existe o brincar, trata-se de parte daquela fase, assim como a nutrição a saúde, a habitação e a educação são essenciais para a evolução do potencial da criança. Tais realizações lúdicas transformam-se mais importantes na infâncial, pois é algo indispensável, brincar, jogar, criar e criando, reinventando e descobrindo. Aquele que na infância não sabe usar brincadeiras, é como se fosse já um adulto, no entanto ao se tornar adulto irá faltar raciocínio lógico." (1987,p. 14)

Cada criança tem um jeito de conhecer reconhecer e compreender o mundo em que vive, visando interpretar a cultura lúdica de cada atividade, através dos aspectos antropológicos e trazendo para o meio social onde tudo isso acontece.

3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Há uma grande ligação quando se tratando da criança e o início da educação infantil. Por causa do pensamento que há sobre a criança – hoje em dia – que não foi aceita sempre, onde nessa maneira de pensar a criança é um

indivíduo completamente diferente do adulto, pode-se afirmar que esse acontecimento é uma visão um tanto quanto nova, no momento em que se analisam os dados históricos.

A fase infantil é complexa de entender, já que nessa fase a criança possui várias características, ela tem uma maneira única e exclusiva de ver o mundo ao seu redor, essa visão proporciona a ela vários ângulos para mudar o mundo – esses ângulos devem ser entendidos durante toda a vida. Neste sentido, a instituição de ensino não faz a formação da criança no sentido de moldar, entretanto, oferece caminhos para que ela desenvolva completamente. É uma consideração mutável e que se constrói nas magnitudes psicológica, social e afetiva, Rousseau (1995).

Fase sensório-motora (maternal – de 1 a 2 anos, aproximadamente). É nesse estágio que o bebê executa movimentos como: tocar, empurrar, deslocar, amontoar, incorporando os sentidos (ouvir, sugar, pegar, ver). Ele é totalmente dependente da mãe. Os jogos dessa fase chamam-se jogo de exercícios.

Segundo Almeida, 2003, p.43:

À primeira vista, parece que os jogos e atividades, que são meras repetições mecânicas de gestos automáticos, representam os efeitos esperados do bebê, ou seja, o comportamento da criança é observar o que seu próprio comportamento vai produzir, e não um comportamento exploratório.

Enfim os jogos, brincadeiras e brinquedos estão presentes, desde o nascimento, sendo um auxílio para o aprendizado do indivíduo. Ressaltando a finalidade do exercício lúdico nas escolas e instituições de ensino, que são também de extrema importância, para o aprendizado e relacionamento das crianças.

A partir desse estudo, chega-se a apresentação e ensinamento em sala de aula usando a metodologia lúdica, conhecida como ludo educação – uma maneira que procura nas atividades lúdicas uma forma de esboçar atividades escolares que motivem os educandos para a elaboração da aprendizagem, ou seja, o uso do lúdico nas instituições de ensino, Santos (2010).

Sendo um dos docentes que mais se esforçou para tornar o ensino e o convívio da criança na sociedade mais dinâmico e divertido, pois ele mostra em seus trabalhos o quanto isso é de grande importância para o desenvolvimento da mesma, pois aguça a criatividade e o aprendizado facilitando assim a comunicação e o entendimento.

O educador alemão Froebel (1782-1852), retrata que o caminho para o desenvolvimento do conhecimento é por meio da diversão e do lúdico, sendo uma das colunas que sustentam a ideia de que o brincar auxilia no processo de ensino/aprendizagem. Esse professor foi um dos grandes autores de obras com canções e exemplos de atividades lúdicas para o auxílio no ensino, e brincadeiras pedagógicas, mostrando o quanto atividades bem desenvolvidas podem trazer grandes resultados, e explanando exemplos de ações mais pedagógicas que incluía o desenvolvimento de tarefas e brincadeiras.

Froebel defendia que o ensino para os menores de oito anos, deveria ser livre e dinâmico, no entanto sabe-se que a época era outra. Devido a isto, ele foi analisado como uma ameaça ao governo alemão, de acordo com o próprio governo, devido a esta análise infelizmente as escolas infantis foram fechadas em meados de 1851, pelo autoritarismo governamental.

Nessa mesma época, influenciada por Froebel, alguns testes educacionais foram colocados nas instituições de ensino. Têm ocorrido modificações nas escolas, pois estão tentando se adaptar, para acompanhar o cenário da modernidade; em uma luta constante para vencer os desafios que exige cada geração.

Hoje em dia, nota-se a dificuldade que a escola tem em apropriar os conteúdos ministrados, principalmente se tratando de preparar o indivíduo, para o mercado de trabalho e também para a vida. O grande desafio das instituições de ensino consiste em atender as necessidades de todos, ao mesmo tempo, respeitar a diversidade local, étnica, social, cultural e biológica de todos colaboradores tanto internos quanto externos.

Falando sobre, Portilho *apud* Gadotti (2016, p. 1) enfatiza que:

O papel principal da escola não é somente transmitir o ensino, mas buscar um conhecimento mais geral do discente, com foco em aprender a teoria, mas também a vivência em sociedade. No entanto, nesse intuito, é necessário conhecer como desenvolver se adaptando as diferenças: é importante identificá-las, não escondê-las, percebendo que, para entender o meu funcionamento preciso também entender como o outro funciona.

Como já descrito anteriormente, precisa-se destacar, que atualmente, a instituição de ensino traz como uma de suas responsabilidades, desenvolver competências, procurar sempre se adaptar com novas ferramentas, utilizando sempre a dinâmica como aliada, tornando o ensino das matérias mais comuns em

algo bem diferente do esperado, fazendo com que haja curiosidade, tendo como resultados pessoas mais desvoltas e cientes de suas ações.

As modificações que estão acontecendo nas escolas, futuramente, transformaram estas instituições completamente, e um dos caminhos viáveis será utilização das atividades lúdicas, pois elas ajudam e é canal para mudanças – pois, tendem a ser mais abertas, criativas e dinâmicas.

Parte-se do entendimento ao analisar a atitude da própria criança, que mostrando o grande entusiasmo na espera do intervalo, onde existe uma grande interação entre eles por meio de comunicação e brincadeiras, por que não usar em sala de aula? Existe realmente uma obrigatoriedade em ter uma sala de aula ríspida? Santos (2010).

Por muito tempo, os alunos tinham consigo que a escola era enfadonha, obrigatória, sem sentido e tediosa, e às vezes quando alguns professores tentavam incluir brinquedos em suas aulas, recebiam críticas dos pais e colegas de trabalho. Entretanto, com o aparecimento do resultado do brincar e da sua real intenção educativa, revelou-se um processo no qual a aprendizagem as aulas transformaram-se em algo prazeroso e esperado pelos educandos. E isso tornou um suporte para a escola cumprir sua missão e sua meta, de ensinar e educar. Existe uma necessidade que deve ser sempre lembrada, o lúdico deve ser tratado como algo de grande relevância para o ensino, ele muda posicionamentos e pessoas, em questões físicas, cognitivas e comportamentais.

Brincar é um direito da fase infantil, ainda mais pela sua parcela de importância ao que se refere ao desenvolvimento dos mesmos, assim sendo, as instituições de Ensino Infantil necessitam entender que o brincar não deve ser exclusivo para o momento reservado ao intervalo, que são apenas poucos minutos.

Para melhor compreensão da importância do lúdico, precisa-se esclarecer, que uma escola lúdica, não é aquela que tem jogos e brincadeiras, mas aquela que toda a docência e ensino é realizado de maneira lúdica e dinâmica, ou seja não são jogos e brincadeiras isoladas, e estabelecidas por períodos, mas são ensino/aprendizagem, sempre em busca da maior ludicidade possível.(SANTOS 2010).

Atrelando-se a afirmações de vários escritores, como exemplo, é por meio da brincadeira lúdica que na infância torna-se apto para viver de maneira emponderada, tornando-se alguém para se incluir na sociedade em que participa,

adaptando a diversas situações em que será incluso onde terá que tomar decisões, participar e cooperar com as diversas pessoas que existem na sociedade. Além de ser divertidos, jogos e brinquedos, também traz consigo a obrigação de ser desafiador, a ponto de o indivíduo aprender a lidar com frustrações, pois isso também faz parte da vida.

O lúdico gera flexibilidade, constituindo conceitos intuitivos e auxiliando na mudança e na constituição de ideias. Por esse lado, as atividades lúdicas fornecem na infância a compreensão de valores para a compreensão de conceitos, tornando possível se conhecerem, e melhoria na convivência, tornando possível melhorar o raciocínio com relação a tomada de decisões necessárias no dia a dia, fornecendo ferramentas para a compreensão da comunicação, seja por meio da linguagem, do desenho, da atuação e outras.

3.1 LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA APRENDIZAGEM

Já foi apresentado muitas vezes a importância do lúdico para o ensino aprendizagem, pois se sabe o quanto a brincadeira pode chamar atenção da criança, já que é algo ligado a ele, como parte de seu instinto infantil. No momento da brincadeira é possível conseguir um misto de diversão, conhecem a sociedade, e aprendem como descobrir todas as etapas da vida de maneira flexível.

No decorrer da ação lúdica o foco não é no resultado final, mas no seu transcorrer, pois é nesses momentos que acontecem a diversão e o aprendizado, o qual ficará guardado nas lembranças daquela criança. Fornecendo momentos de autoconhecimento, conhecimento do outro, aprendizado de raciocínio lógico, fantasia e realidade.

O lúdico é natural do ser humano, e em hipótese alguma deve ser visto como uma brincadeira apenas, ele influencia o indivíduo em sua vida por completa, facilita a aprendizagem, no entanto, também auxilia o indivíduo em suas relações pessoais, culturais e sociais, ajuda em manter uma saúde mental, melhora a comunicação e expressão do pensamento e também na formação do conhecimento. Assim sendo fica mais que claro o quanto ele, se usado corretamente, pode ser uma ferramenta fundamental no ensino aprendizagem.

O objetivo do lúdico também é cativar os discentes, fazendo com que a vontade de retornar no outro dia a escola, seja grande, que o ambiente escolar seja esperado e anelado, fazendo assim com que o índice de faltas e reforços

escolares diminua, pois se sabe que o ensino aprendizagem não depende apenas do professor transmitir o conteúdo, mas do aluno retê-lo e conseguir aplicar no seu cotidiano, sabe-se que para saber se realmente foi compreendido e aprendido algo, deve-se tentar aplicá-lo ou ensiná-lo a outras pessoas.

Ensinar não se restringi apenas á mostrar uma informação ou direcionar o individuo, á um determinado caminho. É o ato de apoiar e auxiliar a criança para o caminho do autoconhecimento, do conhecimento da sociedade e da cultura. O mais importante papel da escola e o fornecimento de ferramentas, para que o aluno possa escolher qual a que melhor para o seu desenvolvimento, escolhendo aquela que se adaptar melhor aos seus valores, cultura e meio social.

Na atualidade, com desenvolvimento rápido, não existe lugar para um professor que apenas faz uma locução e um aluno que apenas escuta. Hoje, o professor precisa ser dinâmico, e o aluno deve ser curioso. Ao que se refere ao docente, ele precisa planejar sua didática, usando o lúdico como estratégia para o ensino/aprendizagem. Quando acontece a inclusão do lúdico no processo de ensino, o professor precisa ter consciencia do objetivo que quer alcançar.

Como dito por Rosamilha (1979), a criança é um índivio cujo intuito mais importante é brincar, sendo o jogo um artifio de grande importância para o seu desenvolvimento físico e psiquico. E colocar o aluno a desenvolver algo natural á ele é usar seu instinto como aliado, nessa tarefa tão importante que tem o esino/aprendizagem.

O ensino por meio da ludicidade abre caminhos com estratégias mais motivacionais e ao mesmo tempo desafiadoras, tanto para o educando quanto para o professor. Ao usar o lúdico é importante também que o professor participe ativamente, para que os alunos vejam a seriedade de algo tão prazeroso. Cabe ressaltar que os benefícios, não são apenas para os alunos, mas também para o professor que reconhece os caminhos e entende cada estratégia usada, tendo também um autoconhecimeto pessoal e didático.

Quando o ensino é mais dinâmico e mostra caminhos de valores, pode-se chegar à conclusão que ele muda a sociedade e a maneira como o individuo trata o outro. Pois ele constroi autonomia, responsabilidade, visão critica, criatividade, responsabilidade e cooperação. Por isso é tão importante que o uso dos jogos na escola tenha sempre sua seriedade e não se torne apenas brincadeiras sem objetivo. Pois isso pode distorcer a visão do aluno e professor,

fazendo com que o objetivo principal não seja alcançado, causando frustração. O jogo e sua influencia na aprendizagem do aluno é real e participa ativamente do crescimento e desenvolvimento infantil, o que reflete na vida adulta.

No entanto, além de saber que o uso do lúdico traz muitos benefícios as instituições de ensino, ao usá-lo como estratégia, deve olhar atentamente para o aluno em suas particularidades, pois se sabe que cada ser humano as tem. Assim sendo desenvolver atividades que possam ser executadas por todos é também uma tarefa tão importante quanto usar o lúdico. Respeitando o tempo de aprendizado de cada discente.

Acredita-se então que a maneira de trabalhar diferenciada, irá consequentemente alcançar o objetivo proposto. Independentemente de normas e regras que querem impôr ao ensino aprendizagem, o docente deve ser dinâmico, pois a realidade da sala de aula é bem diferente do que pregam as normas e regimentos. Pois o segredo não é fornecer algo pronto, mas aguçar e motivar a criatividade e olhar critico do aluno, e isso a atividade lúdica pode fornecer.

4 LÚDICO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

O brinquedo educacional recebe vigor com o crescimento da educação infantil e é reconhecido como um meio de ensino, desenvolvendo e ensinando de maneira prazerosa. O brinquedo educacional pode ser consolidado no quebra-cabeça, proposto a ensinar maneiras ou cores e nos brinquedos de tabuleiros que requerem o entendimento do número e das operações matemática, etc. O desempenho do brinquedo educacional está em requerer uma visão para o crescimento do aprendizado infantil e a concretização do papel pedagógico.

Como o brinquedo educacional tem finalidades pedagógicas estimula a acuidade desse organismo para circunstâncias de ensino-aprendizagem e de progresso infantil. Portanto,

Ao aceitar a ação com propósito (afetiva), a realização de representações mentais (cognição), à elaboração de atitudes e a realização de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas convivências (social), o jogo inclui varios tipos de encenação da criança ou suas diversas inteligências, corroborando para o conhecimento e desenvolvimento dela. Quando as questões lúdicas são intencionalmente feita pelo adulto com o objetivo de levar a certos meios de aprendizagem surge à dimensão educativa. Depois de ser priorizadas as maneiras para a expressão do jogo, ou seja, o ato premeditado da criança para brincar, o professor está melhorando as oportunidades para a aprendizagem. (KISHIMOTO, 2001, p.36)

Desse jeito, as situações lúdicas produzidas pelo adulto com o intuito de fundamentar motivando modelos de aprendizagem, estabelecem um papel educativo, a partir das condições para a expressão do jogo o docente potencializa as situações de aprendizagem.

A utilização do jogo na educação infantil estabelece um meio de levar para o meio de ensino-aprendizagem diversas etapas para melhoria da elaboração e formação do conhecimento, fazendo com que as prioridades do brincar, o prazer, da eficiência de começo e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 2001, p.37).

O papel lúdico possui como principio oferecer a diversão, o prazer e até insatisfação, quando proposto de livre espontânea vontade, possuindo como objetivo a função educacional, fazendo do brinquedo um acessório para ensinar algo que aumente o conhecimento da pessoa em seu aprendizado, suas experiências e sua compreensão do mundo. Oferecendo dentro da situação já acontecida o educar e o brincar, tornando possível a liberdade da imaginação e fantasia do individuo. Assim sendo, torna-se possível conhecer e utilizar o lúdico.

Em Educação Física o uso do lúdico é de extrema importância, porque na mesma, se espera pouca teoria e muita prática. Ao se falar em prática já se conhece o entusiasmo que existe nas crianças em desenvolvê-la, pode ser em jogos em sala de aula, ou até mesmo jogos ao ar livre, todos estes tem sua parcela no desenvolvimento da criança e do adolescente. Portanto conhecer o lúdico e usá-lo no ensino / aprendizagem pode trazer vários benefícios para os discentes.

5 LÚDICO COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO

Nas instituições de ensino tem passado por uma serie de modificações no que diz respeito á maneiras de ensino, distintas das instituições nas quais o conhecimento tinha como fonte e único meio de conhecimento, o professor. Essa modificação abriu portas para um caminho onde novos métodos possam ser adotados nos quais o aluno tem a oportunidade de adquirir o conhecimento e aprender através da interação. O diálogo, o trabalho coletivo, o entendimento dos outros, fazendo com que cada um possa encontrar a sua melhor forma de aprender, possibilitando a formação da fantasia para estrutura o pensamento.

Pode-se afirmar sobre o aprendizado, que ele é o impulsor do desenvolvimento, portanto a escola tem uma função fundamental no aumento da ciência, mas também no relacionamento interpessoal, através da psicologia dos alunos. O desempenho dessa função só será usado de maneira adequada, no momento em que conhecendo o ritmo de aprendizado dos alunos, a instituição ofereça o conteúdo e ensino não somente para etapas do ensino alcançadas pelos alunos, mas também para níveis que ainda não foram. E isso será um acelerador de conhecimentos e conquistas. De acordo com Piaget (1997) a infância dentro da escola, o ensino/aprendizagem na mesma, é o elemento principal no seu relacionamento interpessoal dentro da sociedade.

Os estudos realizados por muitos homens e mulheres confirmam o que é notável, salientam que é da natureza humana a curiosidade do conhecimento, e esse ato está evidente em todas as etapas da vida do indivíduo. A pessoa habitua-se a permanente procura pelo conhecimento, pelo aprender e de certa maneira, essa jornada aparenta ser prazerosa, mostrando-se, pois, como uma ampla fonte de prazer e importante maneira de comunicação, em específico na fase infantil.

A partir dos primeiros períodos vividos do ser humano já aprende a brincar, mas tem a necessidade de alguém para brincar com ele, ou de alguém que o ensine. A linha que separa o brincar e o aprender são tênues, ou seja, o ato de brincar faz parte do aprendizado, é brincando e aprendendo. Compreende-se o ato de brincar no meio educacional, como algo que oferece não exclusivamente um canal concreto de aprendizagem, mas como também abre um leque onde o educador pode aprender mais sobre cada criança, e a criança mais sobre socialização. Procurar melhores condições e ambientes livres para a criança usar para suas brincadeiras, fator que tem sido de muita atenção para as escolas. Levar as atividades lúdicas á serio , não é apenas obrigação do aluno, como também de professores e demais colaboradores da instituição de ensino, pois para que eles entendam que o objetivo do lúdico não é a brincadeira mas sim a aprendizagem, faz-se necessário que todos também mostrem a devida importância, pois além de brincar e aprender, ele faz possível melhorar o comportamento do individuo dentro da sociedade em seus relacionamentos e tomada de decisão. Segundo Santos (2010), manter sempre o objetivo na diversão também, ou seja, o brincar divertido e ao mesmo tempo lucrativo, no quesito aprendizagem.

A influência lúdica é investigativa, ela alimenta a curiosidade, um fator de

extrema importância e relevância quando o indivíduo, atinge a idade adulta. Está fase do indivíduo acontece em uma época longa de conhecimento onde não há riscos para o indivíduo, pois é aqui que se precisa (re) descobrir e ou (re) inventar alternativas e soluções para problemas que se passa ao longo da vida. Entretanto, essa motivação á curiosidade não pode ter o seu final na fase adulta – época em que a proteção que se recebia dos outros acaba, pois, não é mais visto como criança – mas será perene, pois o indivíduo por natureza própria é lúdico, criativo, preparado.

A educação é um fator de extrema importância, na formação de ser humano, apesar de nos dias atuais onde o acesso à informação é muito mais fácil, onde os pais na maioria das vezes não sabem o que se passa com o filho da tela do computador ou celular para o mundo inteiro, torna se ainda mais importante à boa convivência e comunicação da família.

Assim sendo, o que se pode enfatizar é o quão faz toda a diferença, a participação do professor, aluno e família no decorrer das atividades lúdicas, pois será possível uma interação significativa, o que mostrará ao aluno a seriedade do desenvolvimento das atividades. Nesse momento criam-se vínculos e memórias, o que será muito importante na retenção da aprendizagem.

Interagir vai muito além da participação do indivíduo na tarefa. Traz muitos benefícios, como melhoria na comunicação, nos relacionamentos interpessoais, na dicção. Pois se sabe, que na atualidade temos muitos eletrônicos presentes no dia a dia do aluno, assim como pode trazer benefícios, traz também malefícios. Esses últimos são principalmente na comunicação e interação do indivíduo. Assim sendo, para entender melhor como aquele aluno aprende é importante à interação, tanto do aluno quanto do professor, mas uma interação efetiva e constante.

O aluno necessita de um ambiente que o estimule, pois um indivíduo que está em fase de aprendizado precisa de paciência e impulso, recebendo o apoio e estímulo. Destaca-se uma família disfuncional como sendo aquela que não responde às exigências internas e externas de convivência entre seus membros, com papéis pouco discriminados e modelos de comportamento inadequado. O relacionamento entre pais e filhos, que se mostra ríspido, e não oferece alternativa de crescimento e diferenciação. E isso causa o bloqueio no processo de comunicação entre a família.

Sabe-se que alimentar a curiosidade é de grande importância para a criança, assim sendo para motivar a criatividade nesse processo é de grande importância. Esse desenvolvimento começa quando a criança ainda está somente no seio familiar, no entanto para dar continuidade e motivação para que essa curiosidade continue, é importante que a escola ofereça oportunidades para esse indivíduo, e a ludicidade faz justamente essa tarefa com excelência.

CONCLUSÃO

Na pesquisa realizada, verifiquei a consideração das atividades lúdicas no crescimento do conhecimento e aprendizagem escolar e principalmente em Educação Física. Busquei aprofundar no tema, pois se tratando do contexto escolar é muito importante ter um amplo conhecimento. Consegui observar o quanto é fundamental que pessoas especializadas possam lidar em casos, nos quais há a dificuldade de aprendizagem, em casos em que apenas a inclusão das atividades lúdicas ajuda a amenizá-la.

Ao que se trata do ensino, sabe-se que é algo muito importante e que exige comprometimento e disponibilidade tanto dos pais quanto dos professores, acredito que a educação e o uso das atividades lúdicas como sócia é um assunto que deve sempre ser pautado. Nos dias atuais os casos de dificuldade de aprendizagem têm aumentado. Sei que essa pesquisa irá mostrar o quanto é importante às atividades lúdicas para que o ensino e a aprendizagem tenha o devido reconhecimento, tanto na família quanto no contexto escolar.

É fácil encontrar, em inúmeros livros e artigos, conselhos e argumentação citando o que fazer e como agir quando se diz respeito ao ensino e a aprendizagem das crianças. No entanto, penso que há muito para construir, para ser possível preparar as novas gerações para o futuro, para a vida em sociedade. Mas quando digo sociedade, direciono-me também à organização familiar e escolar. A realidade que vivemos e seus problemas aos quais todos devem enfrentar na infância e adolescência pode ser uma grande ameaça, e no momento de isolamento social que estamos vivendo, a família é o primeiro e o mais essencial contato do aluno com o ensino. Precisamos, em primeiro plano, aprender a lidar com nossas limitações e tratar nossos sentimentos de maneira transparente e verdadeira.

Como futura docente, vejo o quanto é importante para o aprendizado das crianças, estudar em instituições pacíficas e prazerosas, o quanto estar rodeado de pessoas que se preocupam com elas faz toda a diferença para o aprendizado e desenvolvimento infantil. E isso é notável. Portanto, optei por esse tema para enfatizar que as atividades lúdicas é um grande auxílio para o conhecimento infantil, e que essa merece toda a atenção, porque são, os médicos, políticos e professores de um futuro bem próximo. Será o futuro. Será a sociedade que conduzirá o país.

Baseando nos estudos que realizei, pude entender que a escola tem o

poder de intermediar o processo de transformação da criança, utilizando jogos e brincadeiras para desenvolvimento dela na escola, como dito por Rosamilha (1979). Com a ajuda de profissionais como professores (os quais podem identificar se o aluno tem dificuldades de aprendizado), é possível que a escola consiga influenciar a melhoria nos aspectos que influenciam no aprendizado como a maneira da vivência e ensino da família, por exemplo. Esse é um processo lento, mas muito produtivo e recompensador, onde a escola vai oferecer opções de ensino, e auxiliá-la em toda a fase de crescimento.

Á alguns anos atrás não teria essa visão, mas hoje noto o quanto aprendi desde o início do curso. No decorrer do meu conhecimento sei que é possível notar quando uma família precisa de auxílio para conseguir se aproximar da criança, ou até mesmo quando ela necessita da atenção de alguém. O professor não ensina somente à didática e teoria, mas auxilia e acolhe seu aluno a fim de prepará-lo para o mundo.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003, 43.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: summus, 1987, p. 14.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 5. Ed. São Paulo: Cortez. 2001, p. 36 - 37.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia do trabalho científico. São Paulo: Editora Atlas, 1992. 4 ed. P. 43 e 44.
- PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. Atividades lúdicas na educação da criança. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 1997.
- PORTILHO, Evelise. **Aprender A Ensinar Em Uma Perspectiva Metacognitiva**. 2016, p. 1. Apud Gadotti. Disponível em : http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/sem_pedagogica/julho_2016/dee_anexo2.pdf . Acesso em 19 de abril de 2021.
- ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e a aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.
- ROUSSEAU, J.J. **Emílio ou Da Educação**. São Paulo: Martin Fontes, 1995.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola**. Metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. 1. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- SANTOS, Gislane De Lima; PESSOA, Jéssica Das Neves. **A importância do brincar no desenvolvimento da criança**. 2015. João Pessoa-PB. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2427/1/GLS25082016.pdf> . Acesso em maio de 2021.
- SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e terra, 1996.