



Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai - IDEAU



REI

REVISTA DE EDUCAÇÃO DO IDEAU

Vol. 9 – Nº 20 - Julho - Dezembro 2014
Semestral

ISSN: 1809-6220

Artigo:

OLHAR PSICOPEDAGÓGICO NA PRÁTICA DA LUDICIDADE

Autoras:

Caroline Tonin Cadorin¹

Luciana Pandolfi Morandini²

¹ Pedagoga. Especialista em Planejamento e Gestão da Educação. Coordenadora Pedagógica da Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais - Centro de Educação IDEAU – Colégio Santa Clara – Geúlio Vargas e professora da rede pública municipal - Estação. Rua Santa Teresinha, 53. Centro – Estação/RS. CEP. 99930-000. carolinet@itake.net.br

² Pedagoga, Psicopedagoga – Faculdade IDEAU. Professora de Educação Infantil do Centro de Educação IDEAU – Colégio Santa Clara. Endereço residencial: Rua Frei Gentil 280. Bairro Champagnat, Getúlio Vargas/RS. Cep: 99900-000. lucianapandolfi@ideau.com.br

OLHAR PSICOPEDAGÓGICO NA PRÁTICA DA LUDICIDADE

O educador tem um papel político e social em cada uma das temporadas históricas e deve buscar no contexto da sociedade brasileira como desenvolver a sua prática pedagógica em uma direção comprometida com as gerações atuais (PONTUSCHKA, 1996, p. 58).

Resumo: O lúdico não se refere apenas ao brincar, jogar e ao movimento espontâneo. O lúdico é essencial no desenvolvimento humano acrescentando ingredientes indispensáveis no relacionamento interpessoal, facilitando também a criatividade e estabelecendo relações. A ludicidade é uma necessidade do ser humano independente da idade e não pode ser vista como mera diversão, está ligada ao processo dinâmico da educação estabelecendo relações concretas no processo de construção do conhecimento sendo indispensável à saúde física, emocional e intelectual e está presente na cultura dos povos desde os tempos mais remotos. Trabalhar com o lúdico em sala de aula é estimular o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da socialização, da iniciativa, da autoestima, pois, só por si, a brincadeira já é uma situação de aprendizagem. Com base nisso, o professor e psicopedagogo devem ter ciência que usar a ludicidade em sala de aula é fundamental em qualquer série, sendo uma das formas mais naturais de estimulação no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade. Processo de Aprendizagem. Olhar Psicopedagógico.

Abstract: The ludic process doesn't refer only about playing and the spontaneous movement. The ludic process is essential in human development adding indispensable ingredients in the interpersonal relationships, also facilitating creativity and establishing relationships. The playfulness is a necessity of the human being regardless of age and can not be seen as mere diversion, this is linked to the education dynamic process by establishing concrete relations in the construction of knowledge being essential to the physical health, emotional and intellectual and it's present in the culture of the people since ancient times. Work with the ludic process in the classroom is to encourage the development of language, thought, socialization, initiative, self-esteem, because the games alone already are a learning situation. Based on this, the teacher and the psychopedagogue should be aware that the playfulness use in the classroom is fundamental in any series, being one of the most natural ways of stimulating in the learning process.

Keywords: Playfulness. Learning process. Psychopedagogical view.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A vida, os acontecimentos, a evolução dão conta da importância de trabalhar cada vez mais com o lúdico, com as crianças, seja qual for sua faixa etária. Inseridos em atividades lúdicas, os alunos conseguem assimilar melhor os conteúdos trabalhados e sem dúvidas viajar através da imaginação. As manifestações lúdicas desenvolvem funções importantes no desenvolvimento da criança e se constituem um instrumento didático importante para o professor. A brincadeira é de extrema importância para o desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança, pois é através dela que a criança expressa seus sentimentos em relação ao mundo em que vive. É também através das atividades lúdicas que as crianças reconhecem sua realidade e compreendem o funcionamento do mundo e suas emoções, também desenvolve-se como indivíduo e aprende a superar suas limitações, brincando e reproduzindo

sua realidade. Assim quanto mais brinca mais desenvolve seus aspectos emocionais, motores e tantas outras habilidades.

O lúdico enquanto recurso pedagógico na aprendizagem deve ser visto de forma séria, competente e responsável. Usado de maneira correta, oportuniza ao educador e ao educando aprendizagens em múltiplos aspectos e considerando-se sua importância na aprendizagem, o lúdico favorece o desenvolvimento das potencialidades das crianças, cabendo ao educador, intervir de forma adequada, sem prejudicar a desenvolvimento do aluno.

2 DEFININDO LUDICIDADE

A palavra lúdico origina-se do latim *ludos* que significa brincar. Nesta ‘ATIVIDADE’ estão incluídos os jogos, divertimentos, brinquedos e movimentos espontâneos. O lúdico também pode ser usado no contexto educativo, oportunizando assim a aprendizagem do indivíduo, ampliação do seu conhecimento e sua concepção de homem e mundo.

O lúdico é uma necessidade do ser humano indiferente de sua idade e não deve ser visto meramente como diversão.

O brincar é a essência da infância, ele permite a produção de conhecimentos, estimula a afetividade, assim, estabelece-se com o brincar uma relação natural extravagando as angústias e paixões, alegrias, tristezas, agressividades.

Em todas as épocas o lúdico, o brincar faz parte da vida da criança, viver no mundo da fantasia, do encantamento, da alegria, dos sonhos. Parte da descoberta de si mesmo, do experimentar, do criar e recriar oportunizando ao indivíduo, seu saber, sua compreensão do mundo, seu conhecimento, facilitando a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e coletivo, trazendo benefícios para a saúde mental, para a socialização, comunicação, expressão e valorizando sempre a criatividade que está inata nesta atividade.

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda... (MARCELINO, 1996, p.38).

As estratégias lúdicas permitem os envolvidos conhecerem-se como pessoa, desenvolverem-se emocionalmente, oportunizando o desenvolvimento de capacidades, dentre elas a afetividade, a partilha, a concentração, enfim, os envolvidos tornam-se operantes e participantes ativos.

3 A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA NA APRENDIZAGEM, NUM OLHAR PSICOPEDAGÓGICO

As manifestações lúdicas desempenham funções muito importantes no desenvolvimento das crianças e, além disso podem ser utilizadas como uma importante ferramenta didática e psicopedagógica. Por isso a atividade lúdica é de fundamental importância, uma vez que possibilita o desaparecimento da fronteira entre o trabalho que é obrigatório e exige esforços, e o divertimento, prazeroso e alegre levando os alunos a se envolverem, se arriscarem, se interessarem e aprenderem com satisfação, prazer e autoconfiança.

Enquanto recurso pedagógico, o lúdico, deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, pois como afirma Almeida (1994), o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica está garantida, se o educador estiver preparado para realizá-lo.

Através da brincadeira, da ludicidade a criança desenvolve-se e sente a necessidade de partilhar com os outros e esta relação afeta as emoções testa limites, oportuniza o desenvolvimento das capacidades tais como a afetividade, o hábito de concentração, enfim torna-se operativa, participadora.

As manifestações lúdicas desempenham funções muito importantes no desenvolvimento das crianças e, além disso, podem ser utilizadas como um importante instrumento didático. Por isso, a atividade lúdica é de fundamental importância, uma vez que possibilita o desaparecimento da fronteira entre o trabalho, que é obrigatório e exige esforços, e o divertimento, prazeroso e alegre, levando os alunos a se envolverem, se arriscarem, se interessarem e aprenderem com satisfação, prazer e autoconfiança.

É importante ressaltar que o brincar a atividade lúdica deve promover, não só momentos de alegria, satisfação, prazer, felicidade, imaginação, criatividade e crescimento, mas também favoreça a aprendizagem.

Proporcionar o desenvolvimento de habilidades mentais e motoras e de atitudes que possibilitem maior socialização e interação entre o grupo de alunos, entre professores e aluno e, acima de tudo, o estabelecimento de valores que venham a contribuir na formação de cidadãos responsáveis, críticos construtores de um mundo melhor, tais atividades vistas sob ótica lúdica, oportunizam a criança vivências intrínsecas.

O professor tem papel fundamental para abrir caminho ao seu aluno perante o ato de ler, muitas estratégias são usadas para que isso aconteça, o lúdico propicia o gosto pela aprendizagem, propicia à criança, vivenciar as brincadeiras e jogos de forma que a torne autônoma, fazendo-a viver aquele momento como se fosse realidade. Acredita-se que um passo importante para desenvolver as habilidades necessárias, além do trabalho lúdico é acreditar no trabalho desenvolvido, valorizar a capacidade de cada um, pois este objetivo avança quando se aposta nos alunos, cria-se expectativas, procura-se boas estratégias motivar-se os mesmos.

Os professores exercem grande influência na vida de seus alunos, são pessoas importantes para que a aprendizagem ocorra de forma eficiente e, juntamente com o lúdico desenvolve-se este papel de forma mais tranqüila e prazerosa, este é o papel da ludicidade. Aprender algo, ao mesmo tempo que se distrai além de prazeroso torna-se espontâneo, as atividades lúdicas proporcionam uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, a importância da ludicidade propicia uma aula agradável permitindo aos alunos uma maior assimilação.

Diante de todos estes aspectos importantes a ludicidade propicia também o desenvolvimento de outros aspectos importantes como o desenvolvimento do raciocínio da criança, na brincadeira, a criança vai interpretar de uma forma mais positiva o conteúdo, ou aquilo que a professora quis passar para o aluno, irá sentir-se mais satisfeito e envolvido, parte do processo de aprendizagem. E além disso, foi passado de forma indireta, ou seja, não foi imposto pelo professor diretamente. Fugiu do obrigatório. E sem dúvida foi significativo porque a brincadeira irá marcar para o aluno por que foi interessante e desperto a sua curiosidade.

É importante que o lúdico enquanto recurso pedagógico seja encarado de forma séria, responsável e com objetivos claros do que se pretende alcançar, aonde desejamos chegar com o mesmo, e assim o lúdico favorece de forma eficiente para o desenvolvimento pleno, contemplando todas as potencialidades da criança.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se interrelacionam com o meio objetivo e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade.

Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos, comunica-se com seus pares, expressa-se através de múltiplas linguagens, descobre regras e toma decisões.

Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entreterimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à realidade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos da 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).

Educar é a peça chave deste processo, devendo ser encarada como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica fora sua história de vida, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino aprendizagem.

Enfim, educar não se limita apenas em repassar informações e conhecimentos, mas ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

O ato de brincar estimula o uso da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado, tudo isto está relacionado com o aparecimento gradativo dos processos da linguagem que ao reorganizarem a vivência emocional e eleva a criança a um nível de processos psíquicos.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de

socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES 2006, p.110)

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita à aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural colaborando para a boa saúde mental e física.

Na perspectiva de Vygotsky, a criança, inserida no social é produto de um contexto cultural. Isso facilita a exploração da imaginação, a memória e o registro e de suas experiências. Vygotsky (1989, p.109), afirma que: é enorme a influencia do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens a para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem.

O professor é a peça chave deste processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida profissional, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

Educar não se limita apenas em repassar informações e conhecimentos, mas ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

A entrada da criança no mundo do faz-de-conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pelas quais as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil.

A criança precisa de estabilidade emocional para se desenvolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira de se chegar perto do sujeito e da ludicidade, em conjunto, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo de aprender, e aprender brincando. Brincar funciona como um cenário nos quais as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida, como também de transformá-la.

Contudo, o lúdico enquanto “atividade criativa”, apesar de propiciar prazer ao indivíduo, foi deixado de lado na dimensão educacional, e, passa a ceder espaço à uma prática pedagógica centrada nos aspectos cognitivos do processo ensino-aprendizagem. Muitos professores tornam-se reticentes no que diz respeito ao lúdico na sala de aula. Alguns o encaram como recurso pedagógico a mais, cuja finalidade é ser usado no desenvolvimento das aulas, perdendo assim, a sua espontaneidade. Outros o conceituam como um modo de ensinar e aprender mais compatível com a própria essência da vida, eu é movimento, atividade, desenvolvimento e transformação.

Defender uma prática pedagógica a partir da atividade do brincar traz mudanças significativas para o processo ensino-aprendizagem, pois nos remete a transformação do espaço escolar em um espaço integrador, dinâmico, onde não se prioriza apenas o desenvolvimento cognitivo do alunado, mas contempla uma dimensão plena do indivíduo.

Na visão de Kishimoto:

Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver forma de consciência social e permitir o prazer de brincar. ...Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, na situação imaginária (1999, p. 33).

Nesse contexto, a postura do professor possui grande relevância, pois ele pode conduzir suas atividades priorizando o lúdico ou negando-lhe o espaço, o que o faz negar, de certa forma, as “possibilidades” de pleno desenvolvimento do seu aluno. Sendo assim, faz-se necessário que a escola trabalhe com a diversidade cultural de seus alunos, valorizando a pluralidade, o movimento e a corporeidade, evitando, conseqüentemente, a linearidade, a passividade, a homogeneidade. Pode-se, então, pensar que, dessa forma, a escola tende a resgatar, no seu espaço, a vida, o dinamismo e o prazer, que há muito foram esquecidos, por conta de uma primordial preocupação em transmitir conteúdos, tidos como verdades universais.

É possível perceber que o campo ludicidade ainda é pouco explorado pelas escolas, e, quando isso ocorre, por vezes, é feito de forma errônea, havendo pouca receptividade de alguns pais, devido à concepção do lúdico de ser pouco compreendida. Talvez seja, ainda, pela falta de compreensão ou pela interpretação precipitada que as pessoas não conseguiram se apropriar, de fato, do seu real significado e importância.

O brincar é tão relevante para a criança quanto o trabalho é necessário para o adulto, por isso com intencionalidade educativa, ou não, de um modo geral, ele traz os dados do cotidiano para um fazer ativo, refazendo-os ao relacioná-los com o imaginário.

Ao brincar e experimentar o mundo dentro de seu contexto sócio cultural a criança constrói o seu fazer, repercutindo no futuro, o que seria a própria essência da vida.

O lúdico, enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, pois o sentido real, verdadeiro e funcional da educação lúdica estará garantido, se educador estiver preparado para utilizá-lo. Sendo que o papel do educador é, intervir de forma adequada, deixando que o aluno adquira conhecimento e habilidades, suas atividades visam sempre um resultado e uma ação dirigida para a busca de finalidades pedagógicas.

Poder vivenciar o processo do aprender colocando-se no lugar da criança, permitindo que a criatividade e a imaginação aflorem através da interdisciplinaridade enquanto atitude. A intersubjetividadeintersubjetividade se mostre por meio do afeto e da alegria de poder liberar o que cada sujeito trás consigo mesmo e quanto pode contribuir com o outro.

O despertar para o valor dos conteúdos das temáticas trabalhadas é que fazem com que o sujeito aprendiz tenha prazer em aprender. Conteúdos estes despertados pelo prazer de querer saber e conhecer. Devemos despertá-los, para com sabedoria, podermos exteriorizá-los na nossa vida diária. A alegria, a fé, a paz, a beleza e o prazer das coisas estão dentro de nós.

Por entender e interpretar que se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer, deve-se, nesse sentido direcionar nossa prática pedagógica, dando ênfase à formação lúdica: ensinar e sensibilizar o professor-aprendiz para que, através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem no sujeito-aprendiz o gosto e a curiosidade pelo conhecimento. Curiosidades estas, que cabem ao educador torná-las epistemológicas. Tudo se decide no processo de reflexão que o professor leva a cabo sobre a própria ação.

O homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico. Que a sala de aula seja um ambiente em que o autoritarismo seja trocado pela livre expressão da atitude interdisciplinar. Que as aulas sejam vivas e num ambiente de inter-relação e convivência.

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

A afetividade como sustentáculo significativo e fundamental de uma pedagogia que se alicerça na arte-magia interdisciplinar do ensinar-aprender.

4 LÚDICO E O TRABALHO DO PROFESSOR

A sala de aula também pode ser um lugar de brincar, se o professor conseguir conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos dos alunos. Para isso, é necessário encontrar equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas e cumprir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo. Creditar ao aluno, isto é, à sua ação, a parte de responsabilidade no desenvolvimento. Mesmo procurando fazer sua parte, o professor e a escola dão/respeitam a possibilidade de que outra coisa aconteça.

Pode-se afirmar que o brincar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula.

Sendo a brincadeira resultado da aprendizagem, e dependendo de uma ação educacional voltada para o sujeito social “criança”, deve-se acreditar que adotar jogos e brincadeira como metodologia curricular, possibilita à criança base para a subjetividade e compreensão da realidade concreta.

Poder vivenciar o processo do aprender colocando-se no lugar da criança, permitindo que a criatividade e a imaginação aflorem através da interdisciplinaridade enquanto atitude. A intersubjetividade se mostre por meio do afeto e da alegria de poder liberar o que cada sujeito trás consigo mesmo e quanto pode contribuir com o outro.

O despertar para o valor dos conteúdos das temáticas trabalhadas é que fazem com que o sujeito aprendiz tenha prazer em aprender. Conteúdos estes despertados pelo prazer de querer saber e conhecer. Devemos despertá-los, para com sabedoria, podermos exteriorizá-los na nossa vida diária. A alegria, a fé, a paz, a beleza e o prazer das coisas estão dentro de nós.

Por entender e interpretar que se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer, deve-se, nesse sentido direcionar nossa prática pedagógica, dando ênfase à formação lúdica: ensinar e sensibilizar o professor-aprendiz para que, através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem no sujeito-aprendiz o gosto e a curiosidade pelo conhecimento. Curiosidades estas, que cabem ao educador torná-las epistemológicas. Tudo se decide no processo de reflexão que o professor leva a cabo sobre a própria ação.

O homem da ciência e da técnica perdeu a felicidade e a alegria de viver, perdeu a capacidade de brincar, perdeu a fertilidade da fantasia e da imaginação guiadas pelo impulso lúdico. Que a sala de aula seja um ambiente em que o autoritarismo seja trocado pela livre expressão da atitude interdisciplinar. Que as aulas sejam vivas e num ambiente de inter-relação e convivência.

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

A afetividade como sustentáculo significativo e fundamental de uma pedagogia que se alicerça na arte-magia interdisciplinar do ensinar-aprender.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos dizer que o lúdico é um grande laboratório que merece atenção dos pais e dos educadores, pois, e através dele que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com emoção, prazer e seriedade. Através das brincadeiras é que ocorre a descoberta de si mesmo e do outro.

Assumir um compromisso com o mundo do saber infantil é vital no sentido de possibilitar às crianças a manifestação de sua ludicidade e evitar que percam em termos de movimento e experiências imprescindíveis ao seu desenvolvimento e construção social. Contudo, é importante assumir um compromisso profissional, conhecendo-se as necessidades desta criança e a importância de se contribuir tanto para a formação de si como do “ser humano” – capaz de manifestar seus sentimentos, pensamentos e ações – quanto para a reflexão como participante do processo histórico em que vive e para o estabelecimento de relações sociais com as pessoas.

Considerando-se as necessidades físicas e psicológicas de crianças e jovens, é necessário que trabalhem com o intelecto, com o corpo e com o social. As atividades lúdicas têm por objetivo ajudar a criança a entrar em contato com o mundo imaginário e o mesmo tempo real, e desenvolver suas habilidades de criar e relacionar esses conhecimentos, pois só assim elas serão capazes de desenvolver uma linguagem e aprender a dominar todo tipo de informação.

As atividades lúdicas funcionam como exercícios necessários e úteis a vida. E as brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com

divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender. E que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

Assim, cabe aos educadores criar mecanismos para que os alunos contribuam para a construção de um mundo mais equilibrado e saudável, isto porque, é através da brincadeira que as crianças desenvolvem algumas capacidades tais como: afetivo, cognitivo e emocional.

Os estudos teóricos, entrelaçados com as experiências vivenciadas durante o período de estágio, bem como com a bagagem de conhecimentos adquiridos durante o curso de Pedagogia, possibilitaram-nos concluir este trabalho com êxito. Todos os conceitos formados durante o curso e todas as atividades desenvolvidas na docência do estágio curricular, aliadas a esta pesquisa nos direcionam a uma pedagogia transformadora, que visa educar e formar cidadãos mais autônomos e capazes. O diferencial nesta formação, com certeza, está na maneira de agir do professor, e, tudo o que possa vir a enriquecer nossos conhecimentos como tal, é de grande valia.

Deste modo, não restam dúvidas de que é no ato de brincar que a criança se apropria da realidade atribuindo-lhes significado. O educador escolar deverá escolher brincadeiras adequadas para que a aprendizagem da criança ocorra de maneira agradável e compreensível.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, PAULO NUNES DE. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 5ª Ed. São Paulo: Loyola, 1994.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos, a criança e a educação**. Petrópolis: RJ. Vozes, 1999.

LOPES, V.G. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba: PR. Fael, 2006.

MARCELINO, NELSON CARVALHO. **Estudos do lazer**: uma introdução. Campinas. São Paulo: autores associados 1996.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **VYGOTSKY**: Aprendizado e desenvolvimento. Um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

_____. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. **A construção do real na criança**. São Paulo: Ática, 2001.

_____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: RJ. Bertrand Brasil, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins, 1984.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 3^a.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.