

LÚDICO: UMA POSSIBILIDADE DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS ANOS INICIAIS

Maria do Socorro de Lima, Maria Júlia Carneiro de Moura Cruz

RESUMO: O presente artigo tem como finalidade abordar contribuições às práticas educativas através da ludicidade como umas das possibilidades no processo de aprendizagem na educação infantil e anos iniciais de forma sistemática e planejada. Ressaltar a importância dos jogos e brincadeiras como recurso metodológico de ensino, pois, já é reconhecida como um dos métodos eficazes de ensino e aprendizagem por não romper o convívio social da criança. Propor uma reflexão ao docente diante à metodologia através dos jogos e brincadeiras no ensino aprendizagem apresentado através do arcabouço teórico e documentos oficiais e as implicações à temática em estudo, na qual explicitam a concepção de criança e a relevância do lúdico no espaço escolar, de modo que se fez necessário à metodologia revisão de literatura como sustentáculos aos que consideram o tempo cronológico na criança; os aspectos psicológicos na criança; e a ludicidade no espaço escolar. Para tanto, como pressupostos: Comênio (1996), Claparède (1996), Freire (1983), Piaget (1949), Kishimoto (1996, 1998, 2017), dentre outros. Portanto, cabe ressaltar que esses teóricos veem a ludicidade como proposta educativa, numa dialética do brincar para inteirar na aprendizagem, sem cobranças engessadas para o enriquecimento no processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade, Criança, Ensino.

INTRODUÇÃO

O reconhecimento do brincar como atividade relevante para o desenvolvimento da criança ao longo dos tempos mostra que, embora tenha reavido avanços em relação à concepção de criança - que leva em consideração os seus aspectos sociais e o seu desenvolvimento cognitivo a partir da contextualização do brincar – é nas metodologias desenvolvidas pelo educador que deve-se estar presente os jogos e brincadeiras, e essa perspectiva ainda não tomou as proporções necessárias que materializassem uma textura significativa da relevância para o processo de aprendizagem.

Desse modo, cabe dizer que, o lúdico¹ como uma das principais ferramentas para o desenvolvimento humano tem como ponto de partida o jogo e a brincadeira, o que possibilita a criança um desenvolvimento de forma integral, no que diz respeito aos aspectos físico, cognitivo, afetivo e social. A aquisição do conhecimento da criança se dá nessas relações externas, que aos poucos, adquirem e modificam as situações internas no seu desenvolvimento intelectual.

Nessa perspectiva, o trabalho aqui exposto trata-se de apresentar e discutir acerca à concepção de criança como um indivíduo histórico, social e cultural desde os tempos medievais aos tempos modernos; o ato de brincar - como um dos principais meios de interação social para a criança. Sendo possibilidade para uma aprendizagem significativa sobre as pessoas e o mundo em sua volta, e refletir às práticas educativas do professor às metodologias no lúdico, além de, tecer algumas considerações em que poderá servir como subsídio ao professor sobre a importância dos jogos e brincadeiras nas atividades.

Diante disso, fez-se necessário se debruçar à várias leituras teóricas metodológicas sobre a temática em questão, para que, neles se busque um melhor entendimento sobre a riqueza da ludicidade – o brincar e o jogar na educação infantil e nos anos iniciais.

Visto que, não deva haver rupturas no conhecimento com o uso da metodologia pelo simples fato de uma criança ter mais ou menos idade que outras, e sobretudo são emergentes que o brincar propicia a aquisição de conhecimentos para o desenvolvimento humano, seja nos aspectos culturais, sociais e cognitivos.

¹ alguns autores se referem à etimologia *jogo, brincar, faz-de-conta*. No presente trabalho, será adotado a terminologia “lúdico/ludicidade”.

METODOLOGIA

Ao falar em educação os profissionais desta área, sempre se depara com questões muito intrigantes. Nas idas e vindas no processo educativo haja vista que, na seara há humanos em processo de formação física, mental, emocional e social, o trabalho do docente diante de um leque de mentes e comportamentos diferenciados, em que cada criança é um ser único com anseios, experiências e dificuldades diferentes, e torna-se a cada dia mais árduo e desafiador para o professor. Por isso se faz necessário conhecer o interesse de cada indivíduo, à luz do lúdico no desenvolvimento humano como no processo educacional sério, motivador e de qualidade.

Em vista disso, a metodologia propícia à ludicidade, pois já que no seu escopo traz contribuições e possibilidades de que a partir do contexto – o brincar para a criança. Sendo que adquire o conhecimento tão cobrados à escola, de tal maneira que numa inesgotável vivência de prazer por ser de caráter livre, à conduz ao interesse pela brincadeira e coopta a sensação de liberdade.

Nessa conjuntura são os jogos e brincadeiras que vêm ganhando espaço em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo, como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras, de modo que, ainda há caminhos a serem percorridos entre pedagogos e professores de perceberem a importância do lúdico no espaço escolar como um dos instrumentos básicos na vida da criança.

Não há como negar que criança sempre existiu em qualquer lugar do mundo ou em qualquer período histórico, o que varia são as atitudes dos adultos em relação a ela. Em um recorte no campo das relações sociais, na qual se modificaram ao longo do tempo à representação do que é criança, é necessária uma compreensão histórica breve, adentrando-se primeiramente as instituições familiares. Na história antiga, a criança era submetida à autoridade do pai, a educação grega e romana a família era a responsável por educar os pequenos considerados inoperantes e incapazes de ter qualquer autonomia.

Posteriormente, já na Idade Média, o papel da criança continuava sendo mínimo, em certa medida se desconhecia a infância, já que os adultos não atentavam a trazer um lugar social para que lhe fosse ocupado na sociedade como indivíduo com saber e querer, e é difícil crer que essa ausência se devesse à incompetência ou à falta de

habilidade, de modo que, alguns avanços ocorreram na Idade Média à concepção de criança.

Aqui apresentado a concepção o que é a primeira idade através de uma metáfora com base no livro VI Le Grand Propriétaire de toutes choses² que trata das idades na criança:

A primeira idade é a infância que planta os dentes, e essa idade começa quando a criança nasce e dura até os sete anos, e nessa idade aquilo que nasce é chamado de enfant (criança), que quer dizer não falante, pois nessa idade a pessoa não pode falar bem nem formar perfeitamente suas palavras, pois ainda não tem seus dentes bem ordenados nem firmes, como dizem Isidoro e Constantino³. (Áries, p.25-26).

Sublinhando sobre a concepção de infância no século XVII, na Arte como parte de representação artística daquela época, as crianças quando eram representadas se assemelhavam a mini adultos, e muitas vezes eram representadas com as mãos dadas a morte devido à alta mortalidade infantil. Com a evolução do tempo e a necessidade de sobrevivência do homem, novas ideias surgiram no que diz respeito a infância de modo que, no século XVIII um fator decisivo foi o processo da industrialização e a popularização da leitura.

Diante dessa nova conjuntura social, as crianças começaram a ser ensinadas pelos adultos, onde, o sistema educacional tinha como características a vigilância, a delação, e os castigos físicos. Foi a partir daí que, os pais tomaram a consciência que estes métodos eram extremos, de maneira que a família começou a reconhecer as particularidades da criança como também começou a dar ênfase aos seus sentimentos colocando-as agora em evidência substituindo-os aos dogmas tradicionais.

Nessa perspectiva histórico social, pode-se dizer que as proposições substanciais de Locke foi um lumiar em que ajudaram a consolidar o discurso pedagógico da modernidade, e que ainda, podem repercutir positivamente na discussão filosófica e psicológica na educação contemporânea, quando os autores sublinham:

² Le Grand Propriétaire de toutes choses tratava-se de uma compilação latina do século XIII, que retomava todos os dados dos escritores do Império Bizantino e que ainda inspirava os primeiros livros impressos de vulgarização científica no século XVI.

³ Constantino foi um imperador romano após a morte de Constâncio Cloro, seu pai, em 25 de julho de 306. Também é conhecido como Constantino, o Grande. Sua chegada ao poder marcou o início da ascensão do cristianismo no Império Romano.

Estudos em Ciências Humanas e Sociais no Brasil: Produções Multidisciplinares no Século XXI

No entanto, o homem quando nasce é “tábula rasa” e o conhecimento humano principia, necessariamente, com a experiência sensível. À reflexão está reservada a possibilidade de ser uma segunda fonte do conhecimento, desde que dependente das informações da primeira, a experiência. (GHIGGI e OLIVEIRA, 1999).

Na mesma perspectiva, pode-se dizer que para principiar o conhecimento nas crianças se faz necessário as experiências na qual, são fundamentais no processo de ensino-aprendizagem, haja vista, quando as escolas ensinam apenas com atividades tradicionais caem no devaneio de que a criança aprende, como sublinha o autor:

Quando pensamos em proporcionar experiências, estamos assumindo ter a criança como agente ativo do processo de ensino e aprendizagem. Mas esse processo não é simples, como os modismos educacionais entendem. Falar em criança ou aluno como agentes ativos do processo de ensino e aprendizagem tornou-se um “chavão” de escolas públicas e privadas, sendo slogan até mesmo dos sistemas apostilados de ensino, que não se dão conta da contradição presente. Um trabalho significativo com as crianças e não para as crianças requer formação, pesquisa, observação e registro. O educador, nesse sentido, é um pesquisador e mediador, o qual observa as necessidades das crianças e, pela sua mediação, faz surgir novas necessidades. (Barros,2009, p.52)

No processo de educação naquela época em que a criança em seu curso de intelectualidade, seria necessário ter o conhecimento pela experiência e pela reflexão inverso ao rigor da ignorância como sublinhado a seguir:

A criança submete-se a determinados comportamentos por meio da repressão física; mas logo que o medo cessa, mais se acentua a ‘má tendência’. Ele propõe que se troque o sentimento de punição pelo de honra, ou seja, o desejo de obter dos outros a aprovação e evitar a desaprovação. (Ghiggi e Oliveira, p. 151, apud LOCKE, 1705).

Dentre os estudos, atualmente há uma preocupação sobre o que é ser criança e como educá-la, de maneira que, uma significativa contribuição diz respeito as proposições educacionais sublinhada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a educação infantil no Brasil. O documento de caráter normativo define os direitos de aprendizagens de toda criança, a qual ela é a protagonista de seu próprio

aprendizado, dando-lhe direito de ter mais voz e mais participação. Esse documento entende que há dois eixos estruturantes fundamentais para a aprendizagem da criança, baseado interações e nas brincadeiras, dessa forma a criança tem como direito o processo de aprendizagens.

Para melhor alinhamento, vale destacar a revisão ao documento oficial entre outros, duas considerações à concepção de criança e o seu processo de aprendizagem apontados a seguir:

[...] a criança é sujeito histórico de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, aprende, observa, fantasia, deseja, experimenta, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade. [...] A etapa da educação infantil os eixos estruturantes ocorrem com as interações e brincadeiras que devem ser assegurados direitos de aprendizagem e desenvolvimento entre elas o conviver; o brincar; o participar; o explorar; expressar; conhecer-se. Considerando os direitos de aprendizagem e desenvolvimento (...) estabelece campos de experiências, nos quais as crianças podem aprender e desenvolver. Os campos de experiências o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. (BNCC ,2009, 2017).

Outro documento importante para a educação brasileira, diz respeito aos parâmetros oficiais, este, encontrado na Diretrizes Curriculares Nacionais como respaldo para a educação infantil, com novos paradigmas no fazer pedagógico numa ótica de transição para o ensino fundamental nas escolas, tendo isto como garantia no processo de aprendizagem, como sublinhados a seguir:

Art. 10. As instituições de Educação Infantil devem criar procedimentos para acompanhamento do trabalho pedagógico e para avaliação do desenvolvimento das crianças, sem objetivo de seleção, promoção ou classificação, garantindo:

I - a observação crítica e criativa das atividades, das brincadeiras e interações das crianças no cotidiano;

Art. 11. Na transição para o Ensino Fundamental a proposta pedagógica deve prever formas para garantir a continuidade no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, respeitando as especificidades etárias, sem

antecipação de conteúdos que serão trabalhados no Ensino Fundamental.
(Ministério da Educação, 2009).

Com base no entendimento mencionado acima dos diversos conceitos de infância partindo de uma visão histórica, social e cultural, que é a primeira fase do desenvolvimento humano, dar-se-á continuidade, é de sublinhar que durante toda a vida do indivíduo desde a infância até a sua senilidade, ele está sempre em processo de aprendizagem.

O jogo educativo a luz da funcionalidade lúdica e a educativa.

Na criança não é de estranhar que são as aprendizagens básicas como, o balbuciar para depois vir a falar de forma clara; engatinhar para depois vir andar de forma ereta, entre outras ações, de modo que, há um desenvolvimento contínuo naquele indivíduo para que possa a partir daí, construir sua independência. Na medida em que essas ações transpõem do meio familiar para o meio educacional há importância e exclusividade de jogos e brincadeiras à educação infantil.

Diante disso, é válido mencionar de que o jogo educativo é um recurso na qual a sua abordagem à prática educativa já era argumentada pelos antigos. Na Roma e Grécia Antiga um dos precursores foi o filósofo Aristóteles sugerindo que, para a educação de crianças pequenas o uso de jogos que imite atividades sérias, de ocupações adultas seria uma forma de preparo para a vida futura.

Posteriormente, já no século XVI o jogo no seu arcabouço histórico passa a ser visto como um recurso auxiliar para aquisição de conhecimento, e gradativamente aos espaços escolares em especial na educação infantil, cabe registrar que:

Um dos grandes acontecimentos que remota no século XVI que coloca em destaque o jogo educativo é o aparecimento da Companhia de Jesus. Ignácio de Loyola militar e nobre, compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano e preconiza sua utilização como recurso auxiliar do ensino. Em síntese, o jogo educativo surge no século XVI, como suporte da atividade didática, visando à aquisição de conhecimento e conquista um espaço definitivo na educação infantil. (Kishimoto, 1998, p. 15), apud, (Kishimoto, 1998, p.17).

Vindo mais a frente, o jogo educativo é ressignificado cada vez mais, de maneira que, a sua utilidade agora não mais vista apenas com a funcionalidade de exercício físico para a formação do homem, mas, vista com outro olhar. Dessa forma, é na concepção de Campagne (1989, p.112), vê no jogo educativo associar-se a duas funções: a lúdica e a educativa, em que há uma dialética entre as duas funções de maneira que se tornam concomitantes, vale sublinhar aqui:

a função lúdica - proporciona a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido involuntariamente e, a função educativa - o jogo ensina qualquer coisa que complete o saber no indivíduo, seus conhecimentos e sua apreensão no mundo. (KISHIMOTO, 1998, p.19, *apud* CAMPAGNE, 1989, p. 112).

Dessa forma, a utilização do jogo educativo na sala de aula, o professor precisa estar atento à sua prática educativa numa visão mais geral, no qual é a identificação do objetivo do jogo a ser alcançado. Sobretudo colocar em evidência o equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa, a autora menciona que:

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário quando a função educativa elimina todo hedonismo⁴, resta apenas o ensino. (Kishimoto, 1998, p. 19).

Partindo para as brincadeiras contidas na ludicidade, é relevante dizer que é um suporte para o ensino e aprendizagem. O brincar, como parte do seu imaginário possibilita a criança constituí interações com o objeto/material, sobretudo nas interrelações pessoais, tornando-a capaz de falar o que ela pensa. Vale mencionar que:

Por mais tradicionais que pareçam tem uma grande contribuição como expressão à oralidade, é nela que acarreta o conhecimento popular (o não oficial) assim permite a universalidade das brincadeiras orais, a título de exemplo as adivinhas. Cabe destacar também as brincadeiras do “faz-de-conta” que não só permite o imaginário da criança que está implicitamente ao conhecimento já adquirido em diferentes contextos que advém de algum convívio social como a família, os seus pares e o próprio material. E finalizando as brincadeiras de construções que tem uma estreita relação com

⁴ Hedonismo: é uma teoria ou doutrina filosófico-moral que afirma que o prazer é o bem supremo da vida humana. Surgiu na Grécia, e seu mais célebre representante foi Aristipo de Cirene.

o “faz-de-conta”, não se trata de apenas manipular o objeto/material a brincadeira de construções é necessário considerar tanto a fala como a ação da criança que revelam complicadas relações. (Kishimoto, 2017).

Na perspectiva freiriana (1978, p. 47) diante de suas práticas pedagógicas, pode-se afirmar que corrobora com o pensar de Kishimoto (2017), para ambas são nas brincadeiras que a criança tem a sua própria ação. A criança ao imitar, demonstra suas capacidades de interiorizar as representações do seu meio social. Ao inferir que:

Quando uma criança brinca, joga ou desenha, ela está desenvolvendo a capacidade de representar, de simbolizar. É construindo suas representações que as crianças se apropriam da realidade. É através do jogo simbólico, do “faz-de-conta”, que a criança assimila a realidade externa – adulta – à sua realidade interna (...). É construindo representações, símbolos que a criança registra, pensa e lê o mundo.

Considerando-se que, nessas interações o ensino ocorre no *locus* da escola, a ferramenta como as brincadeiras, há de notar que, as possibilidades de interação, de comunicação e de ter o reconhecimento certo ao desenvolvimento humano independentemente da idade, assim a incompletude do ser humano e por não haver etapas no ensino aprendizagem, é cabível o uso dessa ferramenta, contudo, deve considerar as faixas etárias do educando. Desse modo, percebe-se que o brincar não pode ficar atrelada apenas à educação infantil, onde, a brincadeira está presente em qualquer idade no indivíduo como explicitado no pensar a seguir:

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 a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (Almeida, 2008 p.1).

De modo que, o ser humano ao brincar traz por si só não é apenas um momento divertido como também é um momento que se adquire o conhecimento para vida futura, sobretudo, é através da ludicidade que se desenvolve às condições potencializadores das capacidades humanas. Como afirmativa à percepção piagetiana em que aborda – o jogo

– termo para conceituar a ação de brincar é inerente a infância e tem uma potencialidade pôr proporcionar à uma reversibilidade construída no desenvolvimento cognitivo da criança, contudo, os jogos e brincadeiras devem ser consideradas à cada fase biológica da criança.

Dessa forma, os seus estudos apontam que o estágio sensório-motor ocorre do nascimento aos 2 anos de idade; o estágio pré-operacional dos 2 anos aos 6 e 7 anos de idade; o estágio operatório- concreto do 6 ou 7 anos até 11 ou 12 anos de idade e o estágio-lógico-formal dos 12 anos em diante.

Diante disso, o primeiro estágio é específico para a educação infantil, onde, o comportamento do bebê são os reflexos como respostas biológicas automáticas a estímulos externos, que tem como função garantir a sua sobrevivência. Para o estágio pré-operatório, a criança ao passar por esse estágio responsável pelo um dos processos de transição, pois ele (a criança) lembra e imita comportamentos de outras pessoas, e nesses comportamentos símbolos dão início os verdadeiros processos de pensamento, para tanto na percepção piagetiana pode-se registrar que:

No que diz respeito à imitação, o mesmo ocorre, exatamente, com uma só diferença: é a acomodação como tal que então se interioriza, diferenciada em relação ao sistema total das assimilações e acomodações combinadas que constituem o ato de inteligência. Por uma parte, com efeito, a criança consegue imitar logo os novos modelos, substituindo assim a acomodação tateante e exterior por uma combinação interna de movimentos. Por outra parte, e sobretudo, verifica-se o aparecimento de "imitações diferidas", isto é, a primeira reprodução do modelo não se faz mais, necessariamente, em presença do mesmo, mas na sua ausência e após um intervalo mais ou menos longo de tempo. Por outras palavras, a imitação desliga-se da ação atual e a criança torna-se capaz de imitar interiormente uma série de modelos, dados no estado de imagens ou de esboços de atos a imitação atinge, assim, os primórdios do nível da representação. (PIAGET *apud* CABRAL e MONTEIRO, 1964 p. 82).

Contudo, as construções representadas em cada fase da criança em que implicitamente ou explicitamente demonstra os processos de aprendizado, aqui vale ressaltar entre as imitações à representativa, segundo a perspectiva piagetiana:

dos dois aos sete anos a imitação representativa amplia-se e generaliza-se numa forma espontânea, que o seu progressivo desembaraço, assim como o

seu egocentrismo, torna por vezes inconsciente, ao passo que, entre os sete e oito anos, a imitação torna-se refletida e integra-se ou reintegra-se na própria inteligência. (Piaget, 1949, p. 95)

Relativizando o processo de ensino e aprendizagem, é importante dizer que a criança nos anos iniciais à sua faixa etária condiz com atividades lúdicas, pois, está ainda em um processo de amadurecimento, graças a constante atividade assimiladora e acomodada, as estruturas cognitivas torna-se assim capazes à reversibilidade. No pensar piagetiano vale sublinhar que:

Realmente, a maturação do sistema nervoso só está concluída aos 15 e 16 anos, e até parece evidente que ela desempenha um papel necessário na formação das estruturas mentais, embora esse papel ainda seja pouco conhecido. Mas uma condição necessária não é por si mesma, suficiente; e torna-se fácil mostrar que a maturação não é o único fator em jogo no desenvolvimento operatório: a maturação do sistema nervoso limita-se a abrir possibilidades, excluídas até certos níveis de idade, mas é preciso atualizá-las, o que supõe outras condições, das quais a mais imediata é o exercício funcional ligado às ações. (Piaget, 1985, p.44).

É válido compreender que, segundo Claparède há diversas categorias de jogos. Na primeira categoria, chamada "jogos de experimentação" ou "jogos de funções gerais", estão agrupados os jogos sensoriais (assobios, gritos etc.); os jogos motores (bolas, corridas etc.); os jogos intelectuais (imaginação e curiosidade); os jogos afetivos e os exercícios da vontade (jogos de inibição, como sustentar uma posição difícil o máximo de tempo possível etc.). Uma segunda categoria, a dos "jogos de funções especiais", compreende os jogos de luta; perseguição; cortesia; os jogos sociais, familiares e de imitação.

Diante dessas categorias apontadas pelo autor, a ludicidade como eixo condutor à aprendizagem traz implicações haja vista as etapas correspondentes ao tempo biológico da criança apontadas na concepção piagetiana, cabe ao professor de forma sistêmica fazer as devidas verificações qual os jogos e brincadeiras são adequadas para a criança na sala de aula.

Nessa mesma abordagem ao se tratar do lúdico em sala de aula, é preciso que o professor tenha em mente o momento propício de atingir os objetivos pedagógicos e que não se trata apenas de uma atividade de lazer. Nesse sentido cabe mencionar que:

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. (Kishimoto, 1996, p.36).

Abrindo mais,

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (Kishimoto, 1996, p.36)

Para tanto, é cabível pensar sobre qual é o papel da escola e do professor. Na pedagogia comeniana aponta ser necessário que o ensino não se torne como um pesadelo, sobretudo no espaço escolar, nessa mesma mão é considerável dizer que os jogos e as brincadeiras é uma ferramenta que o professor pode utilizá-las nas suas atividades com os seus alunos. A implementação do lúdico diante do seu dinamismo, dar-se-á o desenvolvimento da criança no qual é despertado no seu comportamento lúdico no momento certo e gradativamente o processo da aprendizagem aflora. Vale sublinhar que:

Nós ousamos prometer uma didática magna, ou seja, uma arte universal de ensinar tudo a todos: de ensinar de modo certo, para obter resultados; de ensinar de modo fácil, portanto sem que docentes e discentes se molestem ou enfadem, mas, ao contrário, tenham grande alegria; de ensinar de modo sólido, não superficialmente, de qualquer maneira, mas para conduzir à verdadeira cultura, aos bons costumes, a uma piedade mais profunda. Amos (2006, p. 46, COMÊNIO)

Na proposição claparediana esclarece que, a escola e especificamente o professor deve integrar os conhecimentos aos interesses dos alunos, transmitindo a utilidade futura em utilidade presente, do contrário, tais conhecimentos não terão significado. E toda essa mediação, só é possível quando se recorre ao jogo, ou seja, ao lúdico (CLAPARÈDE, *apud* NASSIF, 2008, p. 147). Nessa conformidade, ele considera como o brincar é inerente à criança, pois à natureza tem as suas próprias convicções, de modo que, a criança tem necessidade de um conhecimento que se sinta atraída por ele e alinhada,

a natureza conhece seu interesse, “ela faz bem o que faz e é melhor bióloga que todos os pedagogos do mundo”. A natureza – conseqüentemente, a criança em seu estado natural – conhecem suas necessidades. Essas são em primeiro lugar: agir, construir, desenvolver-se atuando e construindo. O interesse da criança é, antes de tudo, brincar. (Claparède p. 487).

De tal maneira que, no curso das atividades desenvolvidas pelos alunos, a forma como o professor irá orientá-los se dará pelas suas interações, dessa forma ele passa a ser um agente que media e participa do processo da aprendizagem, onde irá oferecer oportunidades para a criança observar, explorar, pensar e aprender. É notório o olhar do professor nas suas práticas no seguinte sublinhar:

É procurando compreender as atividades espontâneas das crianças que vou, pouco a pouco, captando os seus interesses, os mais diversos. As propostas de trabalho que não apenas faço às crianças, mas que também como elas discuto, expressam e não poderia de deixar de ser assim, aqueles interesses. Por isso, é que, em última análise, as propostas de trabalho nascem delas e de mim como professora. Não é de estranhar, pois, que as crianças se encontram nas suas atividades e as percebem como algo delas, ao mesmo tempo em que vão entendendo o meu papel de organizadora e não de “dona” de suas atividades. (Freire, 1978,p. 21)

Dessa forma, passa a ser imprescindível o fazer educativo com o lúdico para o desenvolvimento cognitivo da criança. A brincadeira como um veículo de aprendizado dará respaldo como um desafio a ser alcançado pela criança, de maneira que, a criança perceba que não é tudo fácil e tudo difícil, há um equilíbrio, garantido assim nessas suas

tentativas o desejo de realizar as suas atividades. Sendo assim, é importante destacar que:

Não se aprende a experimentar simplesmente vendo o professor experimentar, ou dedicando-se a exercícios já previamente organizados: só se aprende a experimentar, tateando, por si mesmo, trabalhando ativamente, ou seja, em liberdade e dispendo de todo o tempo necessário (Piaget, 1949, p.39)

Essa concepção de infância nos dias atuais é vista como uma cidadã de direito. Nesse contexto, é importante frisar não só o cumprimento da lei, mas, a prática educativa, na qual a criança ensinada com brinquedos, jogos e brincadeiras tornar-se-á protagonista de sua aprendizagem. Como proposições para as atividades com o lúdico, é importante destacar que é preciso que o professor lhe garanta liberdade de escolhas; e o direito de tomar as suas decisões. Como mencionado em Claparède, há inúmeras categorias que envolve o jogo, pode-se afunilar aqui dentre tantas categorias - os jogos intelectuais – imitação e curiosidade - no qual poderá dá possibilidades a criança à percepção, em que as representações do mundo real irão trazer as sensações cognitivas concretas, sendo assim, estará assegurando a sua liberdade e banindo à coerção de escolhas.

Portanto, se faz jus que o brinquedo, a brincadeira e os jogos estejam presentes de maneira concreta no dia a dia da criança seja ela da educação infantil, seja ela dos anos iniciais.

CONCLUSÃO

O tema aqui escolhido a muito se tem estudado e falado, acredita-se que desde Antiguidade aos dias atuais com várias concepções inovadoras, vale dizer que na Grécia Antiga, Zeus carregava como símbolo do seu poder um raio, como representação da velocidade, que daria aos homens comuns da época o status de herói na origem dos jogos olímpicos em 776 a. C. (antes de Cristo).

De modo que, os estudiosos acompanharam a essa evolução dos jogos e brincadeiras; suas características; e a importância do que é jogo, do que é brincadeira em especial atenção quando se trata de usar como instrumento na educação. Não só os teórico-metodológicos como também os documentos oficiais sinalizam a brincadeira e

as interações sociais (jogo) hoje no espaço escolar como uma necessidade cada vez mais e mostram de como trabalhar a ludicidade no ensino.

Diante disso, foram elencados alguns recortes e registrado aqui, aonde evidenciam os jogos e as brincadeiras como um instrumento/ferramenta de aprendizagens no contexto escolar. São várias as propostas que direciona para com o desenvolvimento humano e em especial, o desenvolvimento infantil. No que se refere as ações de interações é no brincar que dá possibilidades da criança a conhecer a si mesmo e se inteirar com o outro. São nas brincadeiras que a criança se desenvolve em vários aspectos aqui sinalizando o cognitivo, o afetivo, o emocional e o social, com um valor que muitas vezes é subestimado.

As metodologias apontadas aqui, fornecem, hoje, aos educadores que deles se querem servir, elementos de referência para o ensino através das brincadeiras. É importante se rever a prática, não vai adiantar quase nada se os teóricos e os documentos legais estudados ficarem apenas no papel, faz jus que cada um reflita qual é a sua contribuição como educador.

Aqui três situações que pode acontecer por negligência do professor. Primeiramente, quando a posição ocupada ao lúdico na atividade proposta com os jogos e brincadeiras é apenas o brincar pelo brincar não surtirá efeito, pois não levou em consideração o aprendizado; segundo, quando as atividades com o jogo no qual é visado apenas a serviço da premiação e competição (o ganhador e o perdedor) vai custar caro ao nosso psicológico porque as vezes termina em confusão; e por último quando a brincadeira ou o jogo o aluno não se interessa por ele por falta de estímulos externos.

Portanto, conclui-se que a partir das abordagens do estudo aqui realizado em que foram citados alguns teóricos da área e os recortes por ser bastante amplo a temática, cabe aos professores refletirem quanto mais bem melhor à prática educativa ao fazer uso da ferramenta - o lúdico – como possibilidade de ensino aprendizagem à não cair em tais reveses, sendo imprescindível que nesses fazeres pedagógicos haja consciência sobre, e sobretudo sejam susceptíveis de lançar luz sobre o modelo de ensino que ainda se encontra nas escolas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em <http://cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 02 de mar. 2021.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1987.

ÁRIES, Phillipe. História social da criança e família. (Dora Flaksman Trad.). 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach. Cadê o brincar ? : da educação infantil para o ensino fundamental [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 215 p. ISBN 978-85-7983-023-5. Available from SciELO Books . Acesso em: 03 de fev. de 2021.

BRASIL. Ministério da Educação/Conselho Nacional de Educação/Câmara de Educação Básica. RESOLUÇÃO N. 5, de 17 de DEZEMBRO DE 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: 2009.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC-20dez-site.pdf>>. Acesso em: 02 de fev. de 2021.

BRASIL Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=78231-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf-1&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 05 de março de 2021.

CLAPARÈDE, É. Réflexions d'un psychologue. Annuaire de l'instruction publique en Suisse (Lausanne). Lausanne : Payat, 1925, p.3-51. _____ In NASSIF, Lilian Erichsen. Universidade Federal de Minas Gerais. O conceito de interesse na Psicologia funcional de Edouard Claparède: da chave biológica à interpretação interacionista da vida mental, março, 2008.

CLAPARÈDE, Édouard. E. Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale, op. cit., 1905, p. 487. (Dal Mas Dias e Petraglia, Trad. e Org.). ISBN.

CLAPARÈDE, E. Textos escolhidos. In: HAMELINE, D. Édouard Claparède. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

COMÊNIO, Jan Amos. Coleção EDUCADORES MEC. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. São Paulo. Disponível em: <www.martinsfontes.com.br>. Acesso em: 11 de fev. de 2021.

COMÊNIO, Jan Amos. Didática magna. São Paulo: Martins Fontes, 2006. Disponível em [primeiros1000dias.com.br/ ser criança hoje história](http://primeiros1000dias.com.br/ser-crianca-hoje-historia). Acesso em: 13 de jan. 2021.

Estudos em Ciências Humanas e Sociais no Brasil: Produções Multidisciplinares no Século XXI

FREIRE, Madalena. A paixão de conhecer o mundo. 4ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GASPARIN, João Luiz. Comênio ou da Arte de Ensinar Tudo a Todos. Campinas: Papirus, 1994.

GIORDANI, Mario Curtis. História de Roma: A antiguidade Clássica II. Petrópolis, Ed. Vozes, 2001.

LOCKE, John. Alguns Pensamentos Acerca da Educação. Tradução de Gomercindo Ghiggi e Avelino da Rosa Oliveira. Cadernos de educação Universidade Federal de Pelotas. Anos de 8 a 14, números de 13 a 24. Pelotas: Fae/UFPel, 1999 a 2005 _____ In. "Some Thoughts concerning Education, 1705.

PIAGET, Jean. Jan Amos Comênio. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Massangana, 2010.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. (Á. Cabral e C. Monteiro, Trad). Rio de Janeiro, 3ª ed. (Trabalho original publicado em 1964).

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1985.

REVISTA CIENTÍFICA ELETRÔNICA DA PEDAGOGIA – ISSN: 1678-300 Ano XIV – Número 26 – janeiro de 2016 – Periódico Semestral. Disponível em: < http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/adtM0vhDqNfYMa8_2017-11-8-13-11-56.pdf > Acesso em 02 de mar. de 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Organizadora). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 8ª ed. Editora Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a Educação Infantil. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Organizadora) Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. [Livro Eletrônico]. São Paulo. Cortez, 2017.