**O Lúdico no Processo de Aprendizagem**

ELIANE AMORIM SILVA

Para Ferreiro (1997),

“o problema da alfabetização foi sempre uma decisão tomada somente pelos professores, sem considerar, porém as crianças”. Tradicionalmente, as investigações sobre as questões de alfabetização giram em torno de uma única pergunta: “como ensinar a ler e escrever”?

Não seria o momento de a escola refletir sobre suas ações, pensar um pouco no individual de cada criança e criar mecanismo inovadores capazes de vir ao encontro das reais necessidades de cada criança transformando o ler e o escrever em algo que a criança goste de fazer através da ludicidade.

Através do brincar ela aproxima-se mais do seu mediador e desenvolve suas habilidades de forma prazerosa. As crianças têm muita necessidade de brincar. É elas elaboram novos significados no decorrer da realidade vivida no dia-a-dia, assim conhecem o mundo. A maioria das crianças que chegam à escola pela primeira vez, principalmente os que entram direto na alfabetização têm a esperança que ela irá continuar a brincar, só que isso na maioria das vezes não acontece, ou seja, muitos professores não conseguem entender que a criança ao brincar aprende.

Esta concepção ainda não está presente no cotidiano de muitos educadores e assim não conseguem relacionar brincar e ensinar. Brincar é fundamental para a criança controlar impulsos, manter o equilíbrio, além de ser importante para poder compreender, e se relacionar com o mundo, pois, as atividades lúdicas desenvolvem a capacidade cognitiva.

Para Vygotsky o papel da brincadeira para a formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas, capaz de novas articulações em função das mudanças que ocorrem no meio e das transformações histórico-culturais. Para ele, "é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva" (VYGOTSKY, 1984, p 109)

As brincadeiras representam uma importante situação de aprendizagem que deve ser valorizada e incentivada pelo educador. Ela pode ocorrer espontaneamente, durante as atividades livres do recreio, por exemplo, bem como, oferecida intencionalmente como objetivos específicos de aprendizagem, pois os dois fatores importantes na vida de uma criança, que só poderá compreender aquele educador que foi capaz de fazer estudos relacionados a tudo isso.

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação, o espaço da instituição deve ser um espaço de vida e interação e os materiais fornecidos para as crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que as auxiliam a construir e apropriar-se do conhecimento universal (WAJSKOP. 2001 p.27) .

A LDB-9394/96, define a educação a 1ª etapa da educação básica garantindo os direitos da criança pela constituição Federal de 1988. “Art. 29- A educação infantil primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seus anos de idade em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, completando da família e da comunidade”.

No artigo 29º - confirma a importância da primeira etapa da criança um espaço social privilegiado de construção do conhecimento. Não há como crescer na dimensão cognitiva se não houver crescimento na relação com os outros e consigo mesmo. Os valores precisam ser abordados desde a Educação Infantil no sentido de construir na relação com o outro um modo agradável de socializar experiências, valores e atitudes essenciais, para promover uma aprendizagem com qualidade.

Apesar do brincar ser um comportamento espontâneo da criança, o professor deve criar situações, fornecer matérias que estimulem a brincadeira, para que assim possam expressar novas experiências. Mas é claro que deve apresentar à criança os limites existentes e que também se faz necessário.

Segundo Fidelis muitos educadores acreditam ser perca de tempo às brincadeiras na sala educativa de cada criança, ou coloca muitas vezes como passatempo para o aluno e também para o professor. Partindo da premissa de que o brincar ainda é desvalorizando nas escolas, pois muitas vezes é tido como passatempo ou atividade espontaneísta, pouco é utilizado para que a criança se expresse, invente e jogue. Esse tipo de prática desconsidera que o brinquedo proporciona o desenvolvimento socioafetivo cognitivo e psicomotor.

Hoje, as atividades lúdicas ensinam muito mais do que o ensino tradicional, aquele que o aluno pega seu caderno ou cartilha, o professor ensina e ele “aprende”. As atividades lúdicas são fundamentais para socialização da criança principalmente para as da alfabetização, pois é nesta fase que tudo se aprende.

Para Piaget, aprender brincando, com toda certeza, fará o aluno aprender mais rápido e com mais facilidade e é muito importante que o educador tenha objetivos para que pretenda atingir com este brincar. O processo de conhecimento das crianças inicia sempre desde pequenas, com uma exploração dos objetivos, quando pratica ações sobre os objetivos.

De acordo com Fidelis, podemos compreender que mesmo uma criança brinca sozinha ela já está adquirindo conhecimento se descobrindo neste processo, imagina se estiver brincando em grupos e se neste grupo estiver alguém com capacidade de estimular esse processo através da aprendizagem lúdica, sem dúvida irá contribuir para a aprendizagem da criança. Neste brincar estão concluídos os jogos brinquedo e divertimento e é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuna a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

A questão metodologia não é a essência da educação, apenas uma ferramenta. Por isso é preciso ter ideias claras a respeito do que significa assumir um ou outro comportamento metodológico no processo escolar. É fundamental saber tirar todas as vantagens do método, bem como conhecer as limitações de cada um (CANGLIARI 1998p. 36)

Saber quando e como utilizar sua metodologia para facilitar a aprendizagem é papel fundamental para o educador, principalmente para o professor de alfabetização, que utiliza o método lúdico. Alfabetização para muitos profissionais da educação era “bicho de sete cabeças” principalmente para os que estavam iniciando a profissão, mas o pior para muitos é a alfabetização através da ludicidade, ai sim é algo desesperador. Mas se tivermos um olhar voltado para a criança e conseguirmos entender que é instinto da criança já nascer brincando, porque não aprender brincando? E porque não na sala de alfabetização?

É no brincar que a criança aprende com toda a riqueza do aprender fazendo, sem ter medo de errar. Através do brincar a criança aprende a conviver respeitando aos outros e dividindo com os amigos. É também no brincar que as crianças aprendem suas primeiras regras de disciplina e a necessidade de negociação e sem falar que o imaginário se torna real, como já disse anteriormente.

De acordo com Carvalho, conforme se desenvolve emocional e cognitivamente, a criança começa a partilhar a brincadeira com outras pessoas. Ela começa a brincar com o outro e não mais ao lado do outro. É percebendo a presença do outro que começa a serem criadas as regras. Conviver com outra pessoa exige que respeite limites que são impostos pelo próprio outro. Portanto os jogos com regras exigem raciocínio, estratégia, antecipação de um resultado.

Segundo a autora, quando a criança se mostra capaz de respeitar a as regras dos jogos, seu relacionamento com outras crianças e mesmo com adultos melhora. Muitas vezes percebemos que criança que tem problema de relacionamento com os colegas, pais e professores, também demostram dificuldades em respeitar regras imposta pelos jogos. Quando a criança não respeita regras, é porque não vê o outro como algo importante na sua relação. Se ela não vê o outro, como pode aprender? A pessoa que aprende, tem de valorizar aquele que ensina para poder aprender o que se quer ensinar.

Quanto mais a criança se mostra tolerante às frustrações quando perde um jogo, percebendo o direito do outro, e a sua capacidade de vencer, pois ela também é capaz de vencer, mesmo respeitando as regras – mais se expande seu interesse em apreender, sua coragem de perceber que não sabe, mas pode aprender. A criança percebe que, para vencer, precisa usar estratégia, precisa raciocinar, pois seu adversário está ali. Quando antecipa os resultados e pensa sobre as razões de sua vitória ou fracasso, ela vai criando hipóteses e essas hipóteses podem contribuir no seu processo de aprendizagem escolar.

Diante disso cabe ao adulto seja ele educador ou membro da família que esta criança está inserida, favorecer ambiente, e as demais situações sobre o brincar. “A educação pela via da ludicidade propõe-se a nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução”.(apud Fidelis, Tempel, 2005, p32).

Para tanto é importante que saibamos que o lúdico vem tornando lugar em destaque na ação pedagógica, e cabe a nós educadores proporcionarmos e fazer a diferença para com nossos alunos. Acredita-se que as pessoas que têm um ideal, uma filosofia, um objetivo, consigam seus intentos. Acreditamos também que por vezes a tarefa é bastante difícil, porque estamos acostumados á mesmice e mudar gera comprometido. Mas quando pensamos nos resultado final é que não podemos destruir (Tempel, 2005 p. 3).

Para Tempel:

Brincando desencadeia o seu próprio desenvolvimento, construindo e adaptando-se as mais diversas formas de cognitivas que não só dependerão do conhecimento e perícia específicos, mas também do ambiente que o facilitará processo do brincar (Fidelis, Tempel, 2005 p.23).

Torna necessário que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentadas de uma maneira espontânea e destituídas de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão. Essa ideia foi lentamente sendo substituída por uma outra que preconizava que existiam "brincadeiras apenas lúdicas" e que sua finalidade seria animar, alegrar e distrair, mas que existiam também algumas brincadeiras que poderia ensinar um ou outro conceito, desenvolver esta ou aquela habilidade.

De acordo com Brougère (2010) "sob o olhar de um educador atencioso, as brincadeiras infantis revelam um conteúdo riquíssimo, que pode ser usado para estimular o aprendizado. Segundo o filosofo "ninguém nasce sabendo brincar. É preciso aprender". E o professor pode enriquecer essa experiência. Mas esta não é a questão: o que se deseja é que a aprendizagem seja englobada ao lúdico e vice-versa. Que esta interação entre a atividade lúdica e a prática educativa resgate o interesse, o prazer, o entusiasmo pelo ato de aprender.

Segundo Franco (2012), o Lúdico faz parte do processo de desenvolvimento e aprendizagem do sujeito. Para a criança, em fase de aprendizagem, o lúdico contribui com enriquecimento do imaginário infantil. Além disso, quando trazemos jogos e brincadeiras para alfabetizar letrando, a intenção é desenvolver habilidades e competências, oportunizando á criança que ela crie, investigue, desenvolva suas potencialidades, se expresse e amplie seus conhecimentos sobre o mundo e si mesmo.

O lúdico deve fazer parte da vida da criança, pois, a partir deste, além de a criança experiencial a vida, essa atitude torna-se prazerosa.

(...) Proporcionar às crianças e adolescentes vivência que permitem liberara a criatividade, [...] estimulam seu sentido crítico e conduzem a formas diferentes de ver o mundo. A construção do saber torna-se desafiadora e prazerosa, ao mesmo tempo em que rompe as barreiras da exclusão, porque está baseada na capacidade de experienciar de cada um. (PERRI, 2002, p. 90).

Dessa forma, que o lúdico é importante e necessário para o desenvolvimento intelectual e social da criança, estimulando sua criticidade, criatividade e habilidades sociais. Portanto, ao utilizar-se de atividades lúdicas, o professor propicia ao aluno oportunidade de integrar-se por meio da Língua Portuguesa de forma dinâmica, interpretando texto, expondo ideias e, ao mesmo tempo, explorando seus conhecimentos por outras áreas.

Santos destaca que:

O jogo na escola ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a descobrir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Santos (2000, p. 37).

Através do lúdico, a criança resolve problemas, desenvolve a linguagem e suas reações pessoais. Brincando, desencadeia o seu próprio desenvolvimento, construindo e adaptando-se às mais diversas formas de conhecimento. A partir do brincar, portanto, desenvolve habilidades cognitivas que não só dependerão do conhecimento e perícia específicos, mas também do ambiente que facilitará o processo do brincar. Vygotsky salienta:

Com relação à atividade escolar, é interessante destacar que a interação entre os alunos também provoca intervenção no desenvolvimento das crianças. Os grupos de crianças são sempre heterogêneos quanto ao conhecimento já adquiridi nas diversas áreas, e uma criança mais avançada num determinado assunto pode contribuir para o desenvolvimento das outras. Assim como o adulto, uma criança também pode funcionar como mediadora entre uma outra criança e as ações e significados estabelecidos como relevantes no interior da cultura (Oliveira, 1998, p. 64).

Vygotsky (1987), cita que é importante mencionar a língua escrita, como aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, pois essas são também atividades de caráter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados.

De acordo com Froebel, a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, autoexpressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, é autoexpressão e a socialização seria através do método lúdico.

A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria da criança e canalizá-la emocionalmente através de atividades lúdicas educativas. Essas atividades lúdicas, quando bem direcionadas, trazem grandes benefícios que proporcionam saúde física, mental, social e intelectual à criança, ao adolescente, até mesmo ao adulto.

Portanto, os jogos e brincadeira levam as crianças a contraírem diversas experiências, propiciam a interação com o outro, organizam seu pensamento, tomam decisões, ampliam o pensamento abstrato e procuram maneiras diversificadas de jogar, produzindo conhecimentos e apropriando da leitura e escrita de maneira prazerosa.

É fato que o trabalho com jogos são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, neles elas desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento, constituindo-se então uma das linguagens mais significativas das crianças, por programar capacidades intelectuais, afetivas e sociais para sua realização.

Com os jogos, o mundo da criança é revelado, já que ela demonstra sua afetividade e a sua realidade: “na brincadeira, a criança explora as formas de interação humana, aprende a lidar com a espera, a antecipar ações, a tomar decisões, a participar de uma ação coletiva”. (BRASIL, 2007, p. 9).

O jogar revela-se uma importante fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Embora, o professor seja a peça chave desse processo, e deve ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for a sua história de vida profissional, maiores serão as possibilidades de desempenhar uma prática educacional consistente e significativa. Desse modo, Nóvoa diz que:

Não é possível construir um instrumento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente. Não quer dizer, com isto, que o professor seja o único responsável pelo sucesso ou insucesso do processo educativo. No entanto, é de suma importância sua ação como pessoa e como profissional. (Nóvoa,1991, p. 34).

É de suma importância destacar os jogos e as atividades lúdicas, pelo educador no espaço escolar, e para isso precisa ser planejado. Antunes (1998, p. 37) destaca que:

Jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o processo dos alunos, e jamais avalie qualidade do professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

Fazer um planejamento é essencial para o sucesso de um projeto. Assim, ao incluir no planejamento uma atividade lúdica, o professor deve adequar o tipo de jogo ou outra atividade lúdica ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados sejam satisfatórios e alcance os objetivos propostos.

O professor deve ter objetivos pedagógicos que norteiam o uso das atividades lúdicas no processo de alfabetização: brincar por brincar pode ser divertido, mas não necessariamente contribui para o processo de ensino e aprendizagem. Cabe ao professor focalizar, a cada momento e com estratégias específicas, o que interessa para cada turma.

Uma aula com características lúdicas, além de jogos e brincadeiras, precisa muito mais de uma atitude do educador: educar os educandos, provocando uma mudança cognitiva e, principalmente, afetiva para que interaja em sala de aula. O educador deve aguçar a curiosidade da criança com os desafios do mundo, viagens pela imaginação, moldar e dar a forma aos diferentes elementos que podem ser transformados em brinquedos.

**3 CONSIDERAÇÃO FINAIS**

O lúdico possui muita importância para a aprendizagem, pois a criança consegue adquirir conhecimentos que serão úteis para toda vida e fará parte de seu cotidiano. Haja vista que a preparação da criança na escola passa pelo desenvolvimento das competências emocionais que desenvolvem a confiança, a curiosidade, a capacidade de relacionamento, o autocontrole e a intencionalidade.

Sendo assim, valorizar a criança é uma das formas de fazê-la buscar uma relação baseada no afeto, no respeito, na compreensão e na aceitação do outro, enquanto pessoa importante, dotada de inteligência capaz de interagir com outros seres. Esse deve ser a maior preocupação de todos os envolvidos com educação, porque a valorização condiciona o comportamento, o caráter e a atividade cognitiva do ser humano.

###### 5- REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

ALVES, Zenaide. **Professor ensina Jogos de Alfabetização com material reciclável.** Disponível em:<lhttp://www.atividadespnaic.com/2015/06/professor-ensina-com-fazer-diversos-jogos-de-alfabetizacao-com-material-reciclado/>. Acesso em 30/08/2015.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: **língua portuguesa.** Brasília: Ministério da Educação, 1997.

BRASIL. LDB:9394/96 - **Leis de Diretrizes e Bases da Educação**. Brasília: Ministério da Educação, 1996.

BRASIL, PRÓ-LETRAMENTO: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos? Séries Iniciais de Ensino Fundamental: **alfabetização e linguagem.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BROUGÈRE, Gilles. **Ninguém nasce sabendo brincar. É preciso aprender.** Revista Nova Escola. São Paulo: ano XXV n. 230, p. 32-35, Março 2010.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o Bá, Bé, Bi, Bo, Bu.** São Paulo: Scipione, 1998. (Pensamento e ação no Magistério).

CMEI, AGADIL CABRAL. **Soltando o Bicho.** – Disponível em:<http://agadilcabral.blogspot.com.br/2011/09/soltando-os-bichos.html.>. Acesso em 25/09/2015.

CARVALHO, Terezinha Véspoli de: Artigo – ARTIGOS: **PSICOPEDAGOGIA** Disponível em: [http://www.cvdee.org.br/evangelize/pdf/1\_0062.pdf. Acesso em 07/09/2015](http://www.cvdee.org.br/evangelize/pdf/1_0062.pdf.%20Acesso%20em%2007/09/2015).

CUSTODIO, Liliany Nasciemnto. Portal do professor. **Viajando pelo mundo das letras e das palavras.** Disponível em:<<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=55523>.>. Acesso em 25/09/2015.

FIDELIS, Silvio Aparecido e Tempel, Mônica. **Educação Infantil: Uma proposta lúdica.** Cuiaba: Carlini & Caniato, 2005.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita.** Porto Alegre: Artes médicas, 1997.

FRANCO, Raquel Rodrigues. **Ensino e Alfabetização II.** São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler em três artigos que se completam.** 23ª Ed.São Paulo: Cortez, 1989.

NÓVOA, Antônio. **A formação em foco:** caminhos para você ensinar melhor. São Paulo: Cortez 1991.

OLIVEIRA, Cláudio Henrique. QUEIROZ, Cristina Maria de. **Leitura em sala de aula: a formação de leitores proficientes.** RN, 2009. Disponível em:

http://www.webartigos.com. Acesso em 10/09/2015.

OLIVEIRA, Luciano Amaral. **Coisa que todo o professor de português precisa saber:** a teoria e a prática. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

PERRI, Adriana. **O Desenvolvimento da Criatividade.** Disponível em: < <http://www.psicopedagogia.com.br/new1_artigo.asp?entrID=360#.VgFIIdJVikp>>. Acesso em 25/08/2015.

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

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança.** Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. **Experiências básicas para utilização pelo professor.** Petrópolis: Vozes, 2003

QUEIROZ, Tânia dias. **Dicionário prático de pedagogia.** São Paulo: Rideel, 2003.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). **Brinquedoteca:** a criança, o adulto e o Lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SITE: **Pedagogia Didatica.** Disponível em:< <http://www.ijui.com/especiais/48244-a-importancia-das-atividades-ludicas-no-processo-de-alfabetizacao-e-letramento-dos-educandos-do-1-ano-do-ensino-fundamental-por-loriane-sulzbach.html>>. Acessado em 30/08/2015.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente.** 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, Gizela.. **Birncar na Pré-escola.** 2 ed. São Paulo: Cortez Editora, 1997.