

O dia a dia do fazer e refazer pedagógico através das atividades lúdicas

Autores:

Áquila Jorge da Silva

Especializanda em Docência - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Minas Gerais (IFMG) Campus Avançado Arcos.

Francisco Anacleto de Lima

Pedagogo e Matemático. Mestre em Ciências da Educação e doutorando em Ciências da Educação pela Ivy Enber Christian University. Professor e orientador de especialização e Professor efetivo de Matemática na rede municipal de Itapipoca-CE.

DOI: 10.58203/Licuri. 20665

Como citar este capítulo:

SILVA, Áquila Jorge; LIMA, Francisco Anacleto. O dia a dia do fazer e refazer pedagógico através das atividades lúdicas. In: OLIVEIRA, Habyhabanne Maia (Org.). *Estudos e Tendências da Educação do Século XXI*. Campina Grande: Licuri, 2023, p. 194-209.

ISBN: 978-65-85562-06-5

Resumo

O presente artigo aponta a importância do lúdico para crianças, quando da participação em atividades escolares para o bom rendimento escolar, bem como, por meio da inclusão permear melhores condições a crianças com dificuldade no ensino-aprendizagem e que sejam desenvolvidas atividades recreativas que visem o engajamento, o fortalecimento do seio escolar, da solidariedade, do comprometimento das crianças envolvidas com as tarefas a serem desenvolvidas no ambiente escolar, também, não só as dificuldades apresentadas para o desenvolvimento escolar, mas o lúdico como um todo, melhorando a qualidade de vida, na condição física, intelectual e emocional de cada criança lhes possibilitando através do meio lúdico a superação de seus desafios. A pesquisa vem trazendo como base bibliográfica principais autores: ALMEIDA (2007) FEIJÓ (1992); VYGOTSKY (1984); entre outros. O texto apresentando uma visão geral sobre o lúdico, continuando apresenta teorias de autores e a aplicação do lúdica a crianças com dificuldade no ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico. Infância. Dificuldades. Escola.

INTRODUÇÃO

A importância do lúdico para crianças, sejam elas na área pedagógica, bem como em atividades que proporcionem o avanço, a superação dos desafios com relação ao ensino aprendizagem, oportunizando a inclusão em trabalhos recreativos com vistas a melhorar a qualidade de vida destes, permitindo as mesmas, condição física e mental para a predisposição do lúdico pedagógico, podendo ser desenvolvido em organizações públicas ou privadas.

Nesse caso, o lúdico, oportuniza ao indivíduo, vivência que fogem o campo meramente teórico, o da energia, do movimento, ocasionando vida, sendo proporcionado a sensação do bem-estar no indivíduo, a superação de limites, o convívio saudável entre os pares e a coletividade, que ao mesmo tempo são impostos regras e desafios a serem observadas e vencidos, melhorando consideravelmente o convívio sócio educativo e familiar.

É notório que existem algumas barreiras a serem retiradas sobre uma visão do contexto do lúdico na aprendizagem, seja ela no contexto escolar, nas séries iniciais do ensino infantil ou ainda no fundamental, da orientação em que para a aprendizagem é necessário o silêncio e a concentração sem distração para a assimilação do conteúdo a ser ensinado, que irá depender do que está sendo disposto se um conhecimento técnico ou se uma atividade que envolva a movimentação, percepção, agilidade, coordenação motora de cada aluno/participante.

Um dos preconceitos ainda vívidos quando do ensino-aprendizagem, nos remete que por vários anos os alunos deviam receber o conteúdo em sala de forma estigmatizada e estática, ao máximo o silêncio e a observação sobre o que era repassado pelo interlocutor aos discentes, dificuldade essa que ainda encontra algumas resistências por parte dos docentes no que se diz a ludicidade para a prática da aprendizagem e do ensino em sala, sendo observado a falta de prática em atividades que gerem o exercício físico, em grupo e por vezes a resistência de que só se aprende o conteúdo programático se for do método tradicional, ou seja em silêncio e concentração, sendo observado por vezes a não interação do aluno e a sua não participação.

Nesta fase de desenvolvimento psicológico, físico e emocional, compreendemos que a cada nova brincadeira, com crianças diferentes, em ambientes diferentes, seja dentro da sala de aula, no pátio ou até mesmo em um campo de futebol, ao participarem da

recreação lúdica, as crianças crescem em experiências e psicologicamente irão formular comportamentos de acordo com cada situação em diversas maneiras de pensar e agir, sendo assim propiciado por atividades lúdicas que lhes oportunizem o prazer e o bem estar de desenvolvê-las.

A atividade lúdica envolvendo meninos e meninas, remete-nos a análise que, quando eles estão na prática de exercícios que envolvem jogos, brincadeiras, desafios, participação em grupo ou em duplas, é gerado em cada um deles um sentimento de valorização, de que está sendo útil, de ser importante para desempenhar aquela tarefa, a sensação de também fazer parte daquele contexto socioeducativo ou cultural, para o desenvolvimento do grupo, para o avanço da tarefa, que foi proposta a eles, com a finalidade de ser analisado a percepção deles, a lateralidade, a agilidade, coordenação motora, bem como, toda a desenvoltura individual e coletiva.

O aluno nessa fase inicial tem o seu modo peculiar de pensar e agir de acordo com os momentos em que se encontre de sua infância, logo, no envolvimento em exercícios lúdicos elas traçam suas regras de como alcançar, de como realizar, por vezes até mesmo, fugindo ou deixando de observar as regras já imposta pelo interlocutor/profissional pedagógico, momento em que a sua visão de mundo se diferencia das pessoas adultas, elas conseguem ao seu modo traçarem regras de convivências com seus amiguinhos, se preparam dentro do seu contexto de organização com autossuficiência em que lhes forem oportunizadas num ambiente pedagógico e também levando a importância de que o brincar envolve todo o contexto da fase de cada uma delas para a contextualização da vida em sociedade em suas evoluções.

Desse modo, é compreendido quando a lúdico envolve cada uma delas nesse caso, não somente a recreação e desenvolvida como forma de passa tempo, mas sim, os processos de evolução no desenvolvimento cognitivo do indivíduo são aprimorados de forma que nessa idade, as vivências, as experiências produzidas nesse momento, irão ajudar na percepção do caráter na fase adulta.

Sendo assim, a pesquisa buscou objetivou para a importância da realização de atividades que envolva os profissionais nas áreas pedagógicas, clínicas e terapêuticas, despertando assim, para as oportunidades que ampliem sua visão profissional de como aplicarem melhores formas de atividades que envolvam o lúdico nas suas respectivas áreas, com o objetivo principal de alcançarem melhores resultados e obterem avanços no que se refere a dificuldade no ensino-aprendizagem.

INSERÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS NAS ESCOLAS

A Educação Infantil tem gerado muitos debates ao ponto que, quais direitos da criança devem ser assistidos, como esses direitos podem e devem ser permeados para as crianças como um todo, de modo que, seja uma responsabilidade de todos, principalmente o engajamento da Escola tendo como o papel fundamental e norteador, como promissora desse desenvolvimento e como deverá ser para a criança em sua inicialização na escola.

De acordo com a Constituição Brasileira de 1988, é responsabilidade dos municípios a Educação Infantil - (§2º Art. 211 CF 88), sendo necessário a observação que a Escola não tem a função de cuidar da criança como muitas vezes é percebido por políticas públicas, como se pode perceber numa creche, logo, cabe-nos ressaltar que o papel da Escola é a facilitação do conhecimento, nesse sentido o acompanhamento de cada criança em seu desenvolvimento, dentro de cada plano propiciando os direitos da criança a educação, ao esporte, a cultura e ao lazer, entendendo que estes fazem parte de um conjunto de ações formadoras que também se desenvolvem junto a família e na convivência perante à sociedade em si, levando em consideração cada região, país, com sua cultura própria seus costumes e vivências no modo de ser e agir, que também influenciarão sobremodo nesse cenário em que a Escola estará inserida promovendo a educação no que se diz a cultura o lazer, jogos, brincadeiras envolvidos por meio da ludicidade. Constituição Federal 1988 (§2º Art. 211).

Dessa forma, a compreensão que nos é remetida, que a ludicidade irá envolver no contexto escolar, não será somente no quesito de recreação com jogos e brincadeiras meramente como forma de preenchimento de horários para as crianças terem um lazer dentro do ambiente escolar, outrossim, a finalidade de propiciar a diversidade de condições no lúdico para a criança ter a oportunidade de escolha se esta ou aquela brincadeira, a participação deste ou naquele jogo, sem ter a obrigatoriedade ou a imposição, dando-lhes a capacidade para se desenvolverem nas trocas de ações, sentimentos, onde as relações sociais ocorrem espontaneamente e livremente de forma prazerosa e enriquecedora, enfatizada essa experiência que cada criança tem ao se envolver no lúdico por Vygotski (2010, p.112) sendo conceituada por Zona de Desenvolvimento Proximal.

O processo lúdico quando operado meramente como recreação sem vislumbrar o objetivo de superação ensino-aprendizagem para cada fase no processo de desenvolvimento da criança, estará impondo uma barreira pela falta de observação que todo desenvolvimento se dará de forma simultânea com o aprendizado, logo, não há de se desprezar as motivações pelas quais o aprendizado foi estimulado através da fomentação de criar espaços e ambientes para supressão dos desejos das crianças e lhes oportunizar a ludicidade como forma de prazer em realização de tarefas que propiciem o senso psicológico, humano, de forma que todo o avanço da criança estará relacionado as mudanças que despertam as suas motivações, do mesmo modo, é importante relevar que agindo assim estaremos ignorando as necessidades das crianças e essas ferramentas como forma de incentivo para coloca-las em movimento incluindo elas no cenário lúdico escolar.

Segundo Campos (1986): “...a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula” (CAMPOS, 1986, p.111).

Pode se compreender que a ludicidade promoverá para a criança a capacidade de aprendizagem e superação face ao desenvolvimento que estará ocorrendo em sua mente, seu corpo e na sua forma de assimilação, aceitação e prática da brincadeira, ou seja, a brincadeira tem a condição de promover a facilitação das habilidades de cada criança que nesta fase agora e nos desprendimento da brincadeira, na tomada de iniciativa, frente as dificuldades apresentadas e quais soluções a criança tomou para superar e realizar as brincadeiras; de acordo com o autor acima, essa fase sendo suprimida para a criança, poderá refletir quando da fase adulta em um adulto que sentirá dificuldade frente as nuances apresentadas pela vida.

Continuando no pensamento de Almeida (2007), que nós profissionais da Educação, temos o dever de defender e estender a nossa visão, nos permitindo empreender de forma clara que o lúdico envolvendo o jogo, a brincadeira, quando ocorre em suas diversas e variadas formas e contextos sociais, por mais simples que pareça para o profissional que supervisiona e orienta as crianças envolvidas na ocasião, quando é manifesta a criança essa oportunidade, numa grande ou pequena quantidade de exercícios, de movimentos,

estará coberta de elementos essenciais ao processo de desenvolvimento global no que diz a personalidade do ser humano.

Diante disso, compreendemos que a ludicidade é a forma com que a criança se desenvolve aprendendo e enriquecendo da cultura que está disposta naquela região, os costumes que são vívidos por aquela sociedade dentro do contexto escolar.

Contudo, ressalta-se que as atividades lúdicas não deverão ser impostas, pois assim, perderiam o seu sentido principal, de promover a liberdade da escolha em uma brincadeira que desperte o interesse de cada criança. Ao seguirmos no pressuposto da ludicidade no ambiente escolar conforme dispões os autores citados, o princípio básico da liberdade da escolha se esvai quando o lúdico é colocado de forma imposta ou ainda obrigatória.

Assim compreendemos que a ludicidade não terá sua limitação apenas a jogos ou brincadeiras como forma de lazer, logo, em toda atividade que desperte o interesse da participação na livre escolha, proporcionando momentos de prazer e enriquecimento cultural transpondo as barreiras da dificuldade no ensino-aprendizagem de cada criança, dando a elas a condição de socializarem-se com seus pares, ao passo que a ludicidade aqui oferecida envolverá tanto o físico quanto o emocional.

Em relação ao que dispõe Chateau (1987, p.15):

[...]uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar. O autor nos aponta que, a ludicidade vai muito mais além de apenas uma ferramenta facilitadora de aproximação e assimilação do conhecimento e da aprendizagem, conseguindo alcançar o desenvolvimento cognitivo do indivíduo e também o racional em sua capacidade de analisar situações propostas diante dos desafios da vida e a capacidade de sugestões de resoluções de problemas em que esse indivíduo encontrará na sua possibilidade do pensar. Ou seja, a motivação que é despertada pela energia para a realização das práticas lúdicas pedagógicas, influi no autodesenvolvimento das crianças gerando o bem-estar, sensação de prazer que é despertada pela brincadeira, quando da realização de cada atividade, bem como dos resultados obtidos mediante os desafios vencidos e alcançados.

Pode se apontar que a brincadeira no olhar lúdico, ela terá a condição universal, seja ela tomada como um exemplo do futebol com recreativo na superação de desafios, poderá

ser mudadas as línguas ou até mesmo os costumes, mas o senso de coletividade, de alguns costumes do não pegar com as mãos, ou até mesmo, não machucar a outra criança, será vivenciado de forma universalizada, levando em consideração que a cultura será um fator determinante na concepção de cada criança, devendo ser observado que cada indivíduo trará consigo as suas raízes provenientes de cada cultura que diante de desafios agora propostos será o meio de mudança individual ao crescimento e ao desenvolvimento humano.

Como o que cita Vygotski (2010, p11): “...o mecanismo de mudança individual ao longo do desenvolvimento tem sua raiz na sociedade e na cultura”. O Autor nos remete a ideia de que, com a brincadeira e a diversão sobre a tarefa a ser desempenhada para o público que está sendo proposta, seja com as crianças, o lúdico tem a capacidade de envolver o teórico e prático de forma prazerosa para o desenvolvimento e superação de cada pessoa, possibilitando a conscientização do que ele sabe fazer e as dificuldades ele conseguirá transpor cada uma delas de uma forma saudável e estimuladora.

A CONCEPÇÃO DO LÚDICO NA VISÃO DA ESCOLA

Partindo do entendimento apontado por Vygotski (2010) que as interações sociais das crianças serão de suma importância para a construção das funções psicológicas humanas, pois ali, nesse cenário de brincadeiras, jogos, lazer, serão produzidas experiências, liberdades de escolhas, aprendizados, falhas em não alcançar o objetivo ofertado nas brincadeiras, o crescimento no aprendizado, a concepção de cada criança no sentido do individual e no ambiente coletivo, sendo refletivo esse entendimento para o contexto escolar, no que se diz o ensino aprendizagem e suas nuances.

Sendo disposto por Vygotsk (2010):

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz (VYGOTSKI, 2010, p.35).

Continuando nesse entendimento que o sujeito irá se desenvolver de forma individual e coletiva num ambiente social, seja ele familiar ou no caso apontado na escola, através de suas experiências e nas relações com outros indivíduos, a cada vivência que trazem desde suas casas, famílias; irão oportunizar o crescimento tanto das informações, bem como das experiências vívidas uns pelos os outros, dando-lhes a oportunidade de construírem em quanto seres sociais que pensam, a agirem de acordo com cada realidade em que o lúdico irá propiciar na brincadeira, ou no jogo, seja ele no esforço físico ou mental, na capacidade motora, de mudar a realidade ou até transformá-la, por que não dizer em aprimorá-la a partir do que está sendo vívido e não simplesmente, seguirem aquela regra imposta e repetirem a brincadeira ou o jogo de forma mecânica; essa transformação que ocorrerá quando a liberdade é facilitada pelas crianças com menos experiências em que as crianças com mais habilidades passem a ajudarem umas às outras, o senso de cooperação, de responsabilidade, de ajuda mútua, fará com que essas experiências contribuam para o processo daqueles que ainda não alcançaram o nível seguinte.

É importante ressaltar no que se refere Kishimoto (2010, p.2), de que a seleção de brincadeiras jogos, tenham a capacidade de inclusão e garantir a segurança das crianças, dando-lhes a oportunidade de ampliar as diversidades raciais, que de forma alguma a ludicidade proposta não seja objeto de censura, que não induza a preconceitos de gênero, raça, cor, etnia, classe social, que também não seja objeto de multiplicação a violência por meios de atividades que propiciem esses tipos de comportamento, outrossim, que a brincadeira o jogo, seja motivo de inclusão a todas as crianças tidas normais para os padrões de ensino, bem como as com necessidades especiais de acordo as legislações vigentes; a ludicidade proposta no corpo escolar, deverá sempre, permear o bem estar, o aprimoramento do aprendizado o desenvolvimento e superação das adversidades advindas na dificuldades no ensino -aprendizagem.

Seguindo o autor, podemos percebemos que a criança quando participa de atividades sejam elas lúdicas com intuito de melhorar a qualidade e superar as deficiências do ensino-aprendizagem ou recreativas como forma de lazer, quando se propõe experiências que estimulem de alguma forma qualquer tipo de violências ou até mesmo a separação por condição física (Kishomoto, 2010).

Assim por diante, a criança sendo incluída no lúdico praticando a brincadeira e desenvolvendo as fazes nas dificuldades, ocorre o processo de superação, de evolução

ante os desafios apresentados e propostos, que o olhar do profissional deverá ser analítico nessa ocasião, haja vista, ela não está inserida apenas no passa tempo, mas em condições propícias para que o jogo, brincadeira, atividade seja desempenhada, o processo de cognição e desenvolvimento do ser, estão em constante crescimento, sendo agregado o momento do pensar e agir, o momento da crescente aprendizagem com as falhas, o reinício para o tentar de novo diante dos desafios, o intelecto, as emoções se aprimoram para a realização e conclusão do desafio.

É importante ressaltar a relevância da capacitação dos professores e gestores a entenderem e perceberem que o desenvolvimento da criança está inter-relacionado intrinsecamente ao aprendizado desde o primeiro dia de vida da criança, não há o que se falar em aprendizado somente quando do ambiente escolar. Da mesma maneira, afirma Vygotski (2010) “...aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro ano de vida da criança” (VYGOTSKI, 2010, p. 57).

Essa reflexão nos remete que a forma como o profissional, nesta ocasião sendo da educação, aplicará a ludicidade e as ferramentas as quais escolher, obterá resultados mais satisfatórios, pois, a ludicidade permite uma ilimitada corrente de possibilidades quando da sua aplicação em relação ao ensino e aprendizagem, priorizando a liberdade da criança na hora de escolher em que jogo ou brincadeira participar, dando a condição delas se desenvolverem e criarem novos espaços ou até mesmo condições para que aquela ludicidade seja aplicada, através de suas vivências e experiências no particular e em conjuntura com o coletivo.

Conforme o sugerido por Kishimoto (2010, p.113): “...atuação do professor incide sobre a valorização das características e das possibilidades dos brinquedos e sobre possíveis estratégias de exploração”.

Nesse sentido, a sugestão que a Escola será e terá um ambiente propício para serem desenvolvidas, devido congregar várias crianças que se encontram no mesmo lugar e horário, por dia definidos da semana, ali a troca de relações sociais é facilitada devido a aproximação com o coletivo escolar, e essa convivência traz a cada indivíduo a função de construir e direcionar cada sujeito.

Na escola, o aprendizado é parte integrante do espírito de desenvolvimento de uma sociedade, nessa, sendo oportunizado para as crianças o início dessa evolução, na conjuntura em que cada professor terá a importância nesse processo, oportunizando como parte do corpo da escola a possibilidades de novas conquistas no desenvolvimento humano

de cada criança sugerindo atividades lúdicas para elas conseqüentemente estimulando tarefas que essas propiciem o domínio de cada comportamento, repetidas vezes, que essas sejam capazes da criação de mecanismos para reconstrução de ações, pensamentos em cada situação exposta durante o processo de desenvolvimento infantil.

É afirmado por Vygotski (2010),

[...] a criação e o uso de vários estímulos artificiais, desempenham o papel de auxiliar que permite aos seres humanos dominar seu próprio comportamento, primeiro através de meios externos e posteriormente através de operações internas mais complexas” (VYGOTSKI, 2010, p.52).

Assim que o ambiente familiar ou a escola influenciará diretamente nos estímulos e na criação de ferramentas internas de tomadas de decisões a partir de cada momento vívido pela criança.

Quando da prática pedagógica aplicada pelos professores, a atenção devida a diversidade de formas de linguagem em que a criança expressa o seu entendimento e o seu conhecimento em relação ao que se aprende, logo, não se pode pensar que a criança utiliza-se apenas da fala para se comunicar; a criança utiliza desde a fala, a palavra escrita ou rabiscada, gestos, danças, músicas, pinturas dentre outras expressões são formas e oportunidades que permeiam a aplicabilidade do lúdico no campo escolar.

Não podemos limitar a visão do lúdico somente no ambiente escolar, sugestão que seria desenvolvido com maior frequência e de suma importância como disposto nesse artigo é claro, contudo, entende-se pelo que aponta Soares (2010, p.18), que o lúdico é multidisciplinar e passa por todas as faixas etárias do ser humano, desde a sua infância até a terceira idade.

Jogos, brincadeiras, exercícios, atividades que estimulem não só a capacidade intelectual de cada aluno/indivíduo, como também o desenvolvimento cognitivo e motor, dentro do contexto a ser exposto, sendo praticado atividades em grupo ou em duplas, para se estimular a desenvoltura de cada participante diante dos desafios a serem propostos, sejam no ambiente escolar, em seus vários níveis de ensino, principalmente para as crianças, ocasião esta que, quando a criança se ver sozinha a desempenhar uma determinada tarefa, existe um processo de esforço e raciocínio de acordo com o nível mental dela, ao passo que as atividades forem propostas em grupos, despertarão várias

produções de conhecimento mútuos que são manifestadas de forma mais acentuada quando existe o envolvimento do lúdico e crianças sejam elas da mesma faixa etária e também com a inclusão de crianças com necessidades especiais para o ensino-aprendizagem, uma vez vivida essas experiências, a criança de forma individualmente acrescentará as suas experiências de aprendizado/desenvolvimento.

Sugere VYGOTSKI (2010, p.60-61):

[...] o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em operação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança (VYGOTSKI,2010, p.60-61).

Quando a prática do lúdico é aplicada de forma para a produção de experiências nas crianças, lhes dando a oportunidade de criar, de respeitar o espaço do outro, de esperar a sua vez, de ajudar se preciso for aquela criança que está com dificuldade no desempenho da tarefa, ao guardar os brinquedos ou terminar a brincadeira dentro do horário proposto pelo professor, não se está apenas utilizando regras sem um princípio norteador, mas, enriquecendo no desenvolvimento social as noções básicas de cidadania juntamente com noções de democracia, no que aponta Kishomoto (2010, p.10).

Da mesma forma aponta Almeida (2007), que a intenção do lúdico sempre deve ser voltada a sua contribuição para a formação do ser humano autônomo com vistas ao desempenho de suas funções sociais como parte de uma sociedade, sabendo respeitar as diferenças de classes de indivíduos através das técnicas lúdicas que contribuirão de modo para o fortalecimento dessas posturas de um indivíduo perante o meio em que ele estará inserido como cidadão.

Importante apontar o que pensa Almeida (2007) que o lúdico não pode ser visto como mera ferramenta de recreação ou divertimento sem um sentido real, deve ser levado sempre em consideração o olhar para o lúdico como uma gama de possibilidades de serem promovidas condições a facilitar o desenvolvimento das faculdades humanas nas suas fases iniciais nas crianças, através do brincar do lazer, da superação, de uma construção ampla de sua personalidade.

Portanto, o brinquedo não é o fator predominante no desenvolvimento da criança, mas o ato de brincar, envolver a criança em atividades lúdicas, participativas, em que essas despertem o desejo da realização do que estará sendo proposto a cada uma, que, mesmo crianças em lugares e condições de insuficiência financeira, falta de assistência com condições de moradia e saneamento básico, temos percebido que o mundo da evolução e da percepção de cada criança é peculiar a fase vívida, fato este, que pode ser percebido crianças nessas condições, sem terem um brinquedo, utilizam da imaginação, com pedras, paus, folhas de árvores e no seu mundo imaginário, é despertado nelas o desejo de brincar, de realizar a necessidade de cada uma em participação.

Assim, nos torna claro indicar o que discerne Almeida (2007) que o lúdico dentro do ambiente escolar, deve ser promovido como forma de prática pedagógicas avançadas para o processo de cada criança, sabendo a escola transmitir esse sentimento aos professores ao ponto que, as propostas lúdicas da escola vislumbrem os anseios dos alunos para a sua fase.

A CONTRIBUIÇÃO LÚDICA E O BEM-ESTAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

De acordo com Feijó (1992): “...que o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente e faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana” (FEIJÓ, 1992, p.61).

Sugere que a visão do profissional em suas variáveis áreas de atuação na escola, sejam ampliadas em relação a facilitação quando do lúdico sendo aplicado em seus segmentos em todos os aspectos que envolvam atividades para o desenvolvimento humano, sendo advindo no decorrer de suas fazes da lactação e da infância ou ainda, até mesmo pós traumas num quadro clínico, alcançará todas as idades de diferentes formas e em vários segmentos profissionais.

E apontado a orientação Vygotski (2010, p.62), da seguinte forma:

[...]se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocar em ação, nunca seremos capazes de entender seus avanços de um estágio para o outro, porque todo avanço está conectado

com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos (VYGOTSKI, 2010, p.62).

Logo, o autor esclarece que a atividade lúdica quem a capacidade de potencializar dentro do desenvolvimento de cada criança, muito embora que o processo de comparação por vezes apresente alguma dificuldade, mesmo assim, é possível tornar esse aspecto de forma facilitadora e agradável para a criança, que terá os meios para praticar aquilo que já é sabido, bem como a superação do aprendizado naquilo que ainda está se desenvolvendo em suas competências; nessa ótica é apontada a prática lúdica dentro do contexto na comparação como indispensável para a realização e superação das dificuldades.

Brougère (2010, p.65) reflete que a brincadeira aparecerá como atividade que permite a criança a apropriação dos códigos culturais; entendemos que tanto os jogos como as brincadeiras para as crianças são de suma importância, já que é nos primeiros anos de vida da criança que ela se apropria da formação de sua personalidade através das experiências vividas no seio familiar que terão a sua contribuição de como elas irão influenciar na hora de brincarem e como se desenvolverem dentro da escola, é justamente na infância que será introduzida socialmente em diversos ambientes, no caso o escolar será propiciado o lúdico como forma de aprimoramento no seu desenvolvimento e suas dificuldades frente ao ensino-aprendizagem.

Da mesma forma, sobre as experiências construídas no seio familiar nos primeiros anos de vida, em que a criança traz consigo até o âmbito escolar, quando da somatória dessas experiências, enriquecemos o ambiente social de cada uma delas, pois, a partir de então, a estimulação de respeitar o espaço do outro, de aprender com a outra criança, onde cada vivência em particular terá um significado próprio, singular e quando compartilhado as estruturas de vidas, de afeto, de energia, emoção, motivação ao desempenharem as tarefas, estimulando através do pensar e agir a produção de ações cognitivas produzindo a fala e o raciocínio lógico dentro de um universo peculiar infantil.

O que podemos perceber o que sugestiva Vygotski (2010, p.24): “Essa estrutura humana complexa é o produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações história individual e história social”.

O que nos aponta o entendimento, é que a ludicidade propicia para criança não somente o lado recreativo da brincadeira, mas outros fatores aludidos a evolução da percepção cognitiva das crianças bem como da sua área emocional e física juntamente.

Podendo ser sugerido ao professor que, a vontade do aluno/participante seja estimulada ao ponto que, após a interação e integração sobre o conteúdo proposto, sendo envolvido pela motivação da prática lúdica com a teórica, despertando assim o interesse, sobre algo ou o contexto que ainda poderia sim, ter sido objeto de trauma pedagógico quando do ensino, ou da falha deste na hora e da forma como foi exposto ao indivíduo..

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o apontado neste estudo, tendo como base teórica para as discussões, leva-nos ao entendimento sobre se considerar a importância da aplicabilidade do lúdico como dispositivo teórico-prático para a utilização quando do enfrentamento em diversas dificuldades apresentadas no ensino-aprendizagem no dia a dia das crianças.

Entende-se a ferramenta do lúdico em atividades escolares não somente como uma técnica para as dificuldades ante o ensino-aprendizagem, mas, além desse olhar, percebemos com o estudo, a ludicidade pode propiciar avanços, soluções, terapias, lazer, outrossim, uma melhor qualidade de vida de forma inclusiva para as crianças, observando que, facilitará o seu desenvolvimento cognitivo e psicológico em sua formação quando da infância, que muito irá contribuir as experiências aqui vividas em todas as outras etapas da vida da criança, fazendo uso de criatividade e diversas atividades voltadas a aquisição de habilidades e experiências que tenham ou se desenvolvam quando da experiência lúdica.

Para tanto, temos que sugerir que é fundamental a escola repensar no papel do lúdico para as crianças, não como um mero passa tempo ou preenchimento de horário. Assim, pode se afirmar que o lúdico independentemente da região, país, cultura, está presente de forma intrínseca na vida social das crianças, mesmo nos ambientes extra sala de aula, crianças de várias idades naturalmente incorporam a brincadeira dentro do seu ambiente de aprendizagem, seja ela através de uma atividade de pintura, ou montar, de quebra cabeças para se aprender o vocabulário das palavras, e assim percebemos o lúdico de

forma natural sendo adaptado no dia a dia das crianças por elas mesmas em suas formas de escolherem como e quando irão brincar e de se adaptar a cada novo jogo.

Foi apontado a ludicidade como dispositivo que irá despertar o aprimoramento da aprendizagem, bem como promoverá o desenvolvimento da criança, seja em sua capacidade física motora, através de jogos que requeiram a noção de lateralidade, situação espacial de distância altura, coordenação motora, como também a sua intelectualidade no seu pensar, tomada de decisões, raciocinando de forma a encontrar uma solução para cada problema proposto, cada desafio como ser solucionado de forma completa a ponto da tarefa ser executada e o seu objetivo alcançado, ainda sim no seu lado social nos níveis de relacionamento e introversão com outras crianças dentro do ambiente escolar ou fora dele em seu dia a dia.

Através de nossa pesquisa, constatamos aqui que o lúdico proposto a crianças no seu dia a dia principalmente se tratando do ambiente escolar, teremos uma grande vantagem aonde as atividades lúdicas propiciarão um despertar de mundo para as crianças, facilitando a sua oralidade, lhes possibilitando o apreciar de regras sociais a serem vividas nos ambientes dos quais elas estarão inseridas, sejam estes o escolar ou até mesmo o familiar em seu contexto social.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. *Lingua Portuguesa e Ludicidade: Ensinar Brincando não é Brincar de Ensinar*. Pontífica Universidade Católica de São Pulo, PUC/SP - São Paulo 2007.

ALMEIDA, Paulo Nunes. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Lei nº 8069/90. MINISTÉRIO DA MULHER, DA FAMÍLIA E DOS DIREITOS HUMANOS. Esplanada dos Ministérios - Bloco "A", 5º e 9º andares. Brasília. 13 de julho de 1990.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. *Constituição da República Federativa do Brasil*. D.O.U de 05/10/1988. pág. nº 1. Brasília 5 de outubro de 1988.

BROUGÉRE. G. *Brinquedos e cultura*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CAMPOS, D. M. S. *Psicologia da Aprendizagem*. 19 ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

CHATEAU, JEAN. O Jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

FEIJÓ, O. G. Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil. ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL. CURRÍCULO EM MOVIMENTO. Perspectivas Atuais. Belo Horizonte. Novembro 2010.

SOARES, Edna Machado. A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional. 2010. Disponível em: <<http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf>>. acesso maio de 2023.

VYGOTSKI, L. S. A Formação Social da Mente, Psicologia e Pedagogia. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª Edição Brasileira - SP. 2010.