



FACULDADE DE TECNOLOGIA, CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO

Graduação

GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

A importância do lúdico no processo de alfabetização nos primeiros anos do ensino fundamental

Karen Karoline Martins de Souza
Marcio Tadeu Girotti (Orientador)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo pesquisar e estudar a importância da ludicidade no processo de alfabetização, isto é, como a intervenção do lúdico pode nortear o professor a aplicar os conteúdos necessários no processo de alfabetização. Partindo deste pressuposto, é válido também colocar em ênfase o quanto a aprendizagem passa a ser significativa na vida da criança, após essas intervenções. A ludicidade será tratada como um recurso para os primeiros anos de aprendizagem no ensino fundamental, onde as crianças estão em fase de transição, isto é, passando por seus estágios afetivos e cognitivos que estão constantemente em evolução. Com base no interacionismo, partimos do ponto de vista sociocultural, onde se obteve o embasamento teórico que consistiu em realizar a pesquisa bibliográfica para este trabalho. Com isso, o objetivo maior é quebrar os paradigmas de que o brincar é apenas um passatempo. Ao decorrer das pesquisas algumas constatações levaram a crer que a ludicidade está escassa na rotina das crianças e rotina escolar, e mais ausente ainda no planejamento de aulas dos docentes, pois raramente eles se utilizam do lúdico como um recurso pedagógico para a alfabetização e o letramento. Proporcionando o lúdico nos anos iniciais da alfabetização, pode se proporcionar o prazer da criança em aprender e também passa a fazer sentido no conteúdo pragmático do ensino fundamental.

Palavras-chave: Alfabetização. Lúdico. Recursos. Planejamento.

ABSTRACT

This work aims to research and study the importance of playfulness in the process of literacy, that is, how the intervention of the playful can guide the teacher to apply the necessary contents in the literacy process. Based on this assumption, it is also valid to emphasize how much learning becomes meaningful

in the child's life after these interventions. Playfulness will be treated as a resource for the first years of elementary school learning, where children are in the transition phase that is, going through their constantly evolving affective and cognitive stages. Based on interactions, we started from the sociocultural point of view, where the theoretical basis was obtained, which consisted in carrying out the bibliographic research for this work. With that, the biggest goal is to break the paradigm that playing is just a hobby. In the course of the research, some findings have led us to believe that playfulness is scarce in the routine of children and school routine, and even more absent in the planning of teachers' classes, since they rarely use play as a pedagogical resource for literacy and literacy. Providing the playful in the early years of literacy can provide the child's enjoyment in learning and also makes sense in the pragmatic content of elementary school.

Keywords: Literacy. Playfulness. Resources. Planning.

Introdução

A finalidade deste trabalho é dar ênfase na grande importância da prática lúdica no processo de alfabetização e letramento significativo nas séries iniciais do ensino fundamental.

Cada indivíduo tem sua maneira de desenvolver-se, porém ao se tratar do ensino aprendizagem automaticamente envolvem vários outros processos, sendo eles: psicológicos, sociais, que se interligam com a aprendizagem significativa. A ludicidade apresenta uma maneira de trazer a satisfação e o prazer envolvendo o aluno em todo procedimento para se estabelecer a educação de forma sistematizada e planejada, levando o aluno a ser o autor de sua própria aprendizagem.

Para Piaget (1990, p. 67), a aprendizagem é um processo construído internamente, a aprendizagem depende muito do nível de desenvolvimento do sujeito.

É impossível negar [...] que a pressão do meio exterior desempenha um papel essencial no desenvolvimento da inteligência [...] de uma para outra fase, o papel da experiência, longe de diminuir [...] só faz aumentar de importância [...] Não só a experiência é tanto mais ativa e mais compreensiva quanto mais a inteligência amadurece, mas também, as coisas sobre as quais ela se desenvolve nunca poderão ser concebidas independentemente da atividade do sujeito.

Nos primeiros anos do ensino fundamental, entre 6 e 8 anos a criança se encontra no processo que Piaget chama de coordenação dos esquemas

secundários, onde se prolonga as manifestações lúdicas, isto é, está em transição onde os jogos e a assimilação se diferencia, e as manifestações lúdicas se prolongam e que se avançam mais um estágio que é a de transição entre as condutas atuais e o simbólico lúdico, isto quer dizer que a criança ainda junta realidade com a brincadeira. “O jogo simbólico não é um esforço de submissão do sujeito ao real, mas, ao contrário, uma assimilação deformada da realidade do eu” (PIAGET, 1990 p. 29).

A partir daí podemos partir do pressuposto de que o professor deve conhecer o desenvolvimento afetivo e cognitivo de um indivíduo, onde será mais fácil ele conseguir um planejamento mais eficaz.

Assim, surge a dúvida: O professor deve conhecer o lado afetivo e cognitivo de cada um de seus alunos?

Claramente que a resposta será não, o professor deve sim conhecer e saber avaliar cada estágio que a criança deve passar em sua constante evolução, não individualmente, mas sim como um todo, para que se tenha um olhar mais amplo de como se encontra os estágios de seus alunos no seu nível de aprendizagem.

Nessa perspectiva, este trabalho justifica-se como um norteador para docentes atuarem de maneira significativa utilizando a ludicidade na alfabetização com crianças dos primeiros anos do ensino fundamental (1º ao 3º ano), o lúdico proporciona em sua utilização uma estratégia de ensino favorecendo mais condições de desenvolver seus alunos.

Porém, o professor precisa muito mais do que isso, ele precisa saber o que fazer com todas as informações coletadas ao longo de suas análises em campo e bibliográficas, desde o estágio que a maioria de seus alunos se encontra como afetivo, cognitivo, cultural e social, para derivar tudo em um plano pedagógico.

A intervenção social favorece a aprendizagem. As experiências de aprendizagem necessitam estruturar-se de modo a privilegiarem a colaboração, a cooperação e o intercâmbio de pontos de vista na busca conjunta do conhecimento.

Podemos dizer que a aprendizagem é um processo constituído internamente, onde se depende muito do nível de desenvolvimento do sujeito.

Na alfabetização o docente deve criar condições e organizar oportunidades que despertem os alunos nos anos iniciais onde se encontram crianças que estão em transição para o ensino fundamental.

A mediação nesse momento é muito importante, o professor deve se manter constante para que o cognitivo se desenvolva consideravelmente, construindo assim novas aprendizagens, o faz de conta e o lúdico são o caminho para a interação, estreitamento e formas de desenvolver a capacidade de socialização, para Carvalho (1992, p. 28):

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

No processo de ação do brincar, o sujeito utiliza-se do valor simbólico para obter muitas respostas, dessa forma, o apego, estima, bravura e medos são expostos de maneira criativa e objetiva, um exemplo clássico é a brincadeira de casinha ou mãe e filha, onde a criança se baseia nos fatos que acontecem ou aconteceram em seu meio misturado com sua imaginação e como enxerga o mundo em sua volta.

Para Piaget (1990), o simbolismo lúdico, por sua vez serve de expressão de assimilações deformantes por parte do sujeito, centrados nos interesses e desejos do ego. A evolução da criança começa com a fase puramente reflexiva, passando pela assimilação, pelo simbolismo, até chegar à acomodação.

Nesse sentido, o pedagogo pode passar a valer-se para atrair, investir e preservar o faz de conta, pois além de um recurso alternativo, pode ser a solução imediatista de construção de valores éticos evidenciando uma alfabetização prazerosa e significativa.

Dessa forma, nosso trabalho está estruturado do modo como segue: no primeiro capítulo iremos abordar a falta do lúdico no ambiente escolar, já no segundo trataremos da formação e desenvolvimento cognitivo da criança e mostrar que ela pode aprender brincando, por fim, faremos uma abordagem e pesquisas bibliográficas sobre as vantagens de usar o lúdico para o ensino aprendizagem da criança.

1 O ambiente escolar em seu contexto atual: a falta de uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem

Quando falamos de educação infantil e de ensino fundamental o lúdico chega a ser um princípio, não tem como se trabalhar com crianças que não seja explorando a ludicidade, brincadeiras, jogos. Dependendo da idade da criança podemos adotar estratégias com jogos ou brincadeiras que possuem regras ou sem regras.

A introdução do lúdico no dia a dia escolar de uma criança é uma ferramenta indispensável para despertar o interesse da criança em uma determinada atividade a ser aplicada em sala de aula, isso ajuda a criança a raciocinar de um modo mais simples, proporcionar desafios, auxiliar na construção de um percurso de pensamento estratégico para chegar a um determinado fim ou meta.

O lúdico pode ser inserido em diversos tipos de situações, inclusive nas matérias de português, matemática, história e principalmente na alfabetização.

A proposta do lúdico é proporcionar também ao professor oportunidades de desenvolvimento de conteúdos chamativos para as crianças. Entretanto a prática pedagógica do professor ficará marcada pelo lúdico.

Segundo Ribeiro (2005, p. 90), o lúdico e jogos estimulam o desenvolvimento de determinadas áreas e promove aprendizagens específicas.

Compreender a função dos jogos na infância, identifica neles um meio poderoso para a aprendizagem, pois, jogando, a criança desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação e seus comportamentos sociais (RIBEIRO 2005, p. 37).

Então podemos partir do pressuposto que o lúdico serve como estímulo para o desenvolvimento de determinadas áreas tanto físicas e intelectuais.

Podemos partir do exemplo do jogo aonde a criança ou aluno irá se esforçar para construir uma estratégia e atingir assim uma determinada meta levando o desenvolvimento do raciocínio. O simples ato de propor o reconhecimento de uma letra, desenho, montagens de brinquedos já é um estímulo para a criança desenvolver suas estratégias. Segundo Kishimoto (2001, p.14):

Froebel concebeu o brincar como atividade livre e espontânea da criança, e ao mesmo tempo referendou a necessidade de

supervisão do professor para os jogos dirigidos apontando questões sempre no contexto atual.

O processo de assimilação é intenso, isto é, a criança está mobilizada para buscar uma solução para alcançar suas metas, isso leva a uma aprendizagem significativa.

Na perspectiva de Emília Ferreira (1985) o professor deve ficar atento e não se esquecer da ideia construtivista onde o importante não é só brincar, mas o processo de aprendizagem percorrido individualmente pela criança. O importante é observar o aluno no processo de ensino aprendizagem e identificar as necessidades e as diferenças de um aluno em relação ao outro isso é mais importante.

Entretanto o jogo pode ser uma interessante ferramenta pedagógica porque ela proporciona avaliações mais claras para os professores e o desenvolvimento de capacidades para o aluno, por isso o professor não deve se atentar e focar somente no produto final, mas também no processo como um todo.

Muitos professores estão focados em métodos de ensino restritos, isto é, limitam a visão da criança, pois ele foca em uma aprendizagem forçada e isso resulta a falta de estímulo junto à criança que, por sua vez, perde o interesse no conteúdo a ser passado pelo professor, e nesse meio ninguém chega a produto final algum, pois o foco nessa situação foi só o ensino e não a aprendizagem e o estímulo em seus meios.

Por procurar melhores métodos de ensino ou uma fórmula mágica que possa ser generalizada, muitas vezes isso não dá certo, a não ser que o professor se depare com uma turma homogeneia que na educação pública é quase raro achar, segundo

O importante é focar no processo e a preocupação de saber como o aluno aprende então o foco deve ser a aprendizagem do aluno, mas não existe apenas um caminho, a pergunta principal para achá-los é: “Como meu aluno aprende?” Essa pergunta para ser respondida precisa de um diagnóstico de quem é aquele aluno, só assim esse diagnóstico irá oferecer elementos da realidade para o professor, ele irá compreender a realidade de seus alunos e a partir da compreensão da realidade dos elementos adquiridos no diagnóstico o professor

irá partir para o planejamento da situação ensino aprendizagem e nesse planejamento esta inserindo o lúdico para que o aluno aprenda melhor, pois o foco principal é a aprendizagem do aluno.

Para Vygotsky (2008, p. 127), o melhor método de alfabetização é descobrir essas habilidades durante situações de brincadeira, o autor considera que é preciso que as letras passem a tornar-se uma necessidade na vida da criança. Mas saindo dessas concepções que deveriam ser aplicadas em todas as salas de aula, nada disso é praticado muitas vezes e a criança é a mais prejudicada.

A maioria dos professores não visam usar novas metodologias e envolver o lúdico em seus trabalhos, focam só em seus próprios resultados que muitas vezes não funcionam e limitam suas visões avaliativas perante a capacidade de seus alunos, pois se o aluno é ruim naquilo que faz nunca irá aprender.

Segundo Kishimoto (2002), o professor que limita a criança da brincadeira, do lúdico está privando a criança de se desenvolver tanto mentalmente como fisicamente e o que é pior, limita a criança a conhecer a si mesma e seu próprio mundo, com isso resulta-se nos baixos níveis de aprendizagem e aumento da indisciplina nas salas de aula por conta do professor não conseguir atrair a atenção da criança para sua proposta de ensino ou conteúdo.

Ao permitir à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensoriomotoras (físico) e as trocas e interações, o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 2002, p. 39).

Nas escolas não nos deparamos mais com festejos de datas comemorativas, brinquedotecas lotadas de brinquedos, bibliotecas ricas em histórias, músicas e são poucas as escolas que ainda possuem esses materiais ricos para uma aprendizagem bastante significativa, hoje podemos encontrar uma rotina escolar onde a oportunidade de ter um contato com o lúdico é os quinze ou dez minutos de recreio e após esse tempo as crianças voltam para salas de aula com conteúdos maçantes e a lei do silêncio, viram apenas um

depósito de informações, onde quase nunca podem expor suas dúvidas, opiniões e ideias.

Esse é um dos milhares de motivos que todos os dias crianças interrompem sua oportunidade de um futuro melhor, isto é, desistem de frequentar a escola.

Segundo pesquisas anuais, os dados relativos à educação no relatório do PNUD (Programa das Nações Unidas do Desenvolvimento, 2012) o Brasil é o terceiro país com taxas altas de evasão escolar, está entre os 100 países com menor IDH (Índice de Desenvolvimento Humano), só ganha da Bósnia e das Ilhas São Cristóvão e Nevis no Caribe, em todos esses países a evasão acontece antes mesmo das crianças completarem o último ano do ensino fundamental.

De acordo com as visões de Antunes (2001, p. 32), o professor tem que ter em mente a diversificação de suas metodologias, com exposições de trabalhos em salas de aula, vídeos, brincadeiras, etc.

O importante é que o professor entenda que ter diversas visões metodológicas é sempre um ponto importante, pois fazer a inclusão de diversidades em seus conteúdos levará a aprendizagem significativa de seus alunos e trará resultados positivos para ele também.

2 Aprendendo com a brincadeira

A criança tem diversas formas de aprender no meio onde vive, podendo ser em casa, na escola, aonde quer que ela esteja.

Para o desenvolvimento pleno da criança, o lúdico deve estar inserido nele, isto é a criança nunca pode ser privada de brincar.

Quanto mais a criança brinca, mais exterioriza seus sentimentos e angústias que está passando naquele momento.

Essa exteriorização pode ser feita através de situações imaginárias como brincar de casinha, mamãe e filhinha, escolinha, entre outras, isso ocorre por que a criança ainda não consegue expressar totalmente seus sentimentos e angústias e reproduz isso nas brincadeiras cotidianas.

Com o lúdico a criança pode tanto aprender a lidar com suas angústias e aprender lições como saber dividir, dialogar e se inteirar no meio onde está naquele momento.

O processo de ensino aprendizagem, o desenvolvimento e o ensino sempre se mostraram relevantes nas teorias de Vygotsky (1896-1934).

Para ele a história da sociedade e o desenvolvimento do homem estão totalmente ligados de uma maneira que é impossível serem separados.

Os adultos tentam transmitir seus costumes e culturas para as crianças e elas mantêm uma constante interação com os adultos e isso resulta com processos cognitivos, e psicológicos mais complexos vão tomando forma, os iniciais são chamados de psíquicos, isto, é partilhados no contato com os adultos ou com as pessoas de seu meio, a partir daí a criança vai crescendo e os processos se modificam para intrapsíquicos. Nas explicações de Vygotsky (1978, p. 57):

Cada função no desenvolvimento cultural de uma criança aparece duas vezes: primeiro nível social e mais tarde no nível individual, primeiro entre pessoas (interpsicológico) e depois dentro da criança (intrapsicológico). Isso se aplica igualmente a toda a atenção voluntária, a memória, formação de conceitos. Todas as ações mentais superiores se originam como relações reais entre pessoas.

Partindo disso, Vygotsky teve um de seus trabalhos baseados no desenvolvimento humano e se estendeu em estudos que abrangeram a visão do brinquedo como um fator determinante na fase infantil.

Segundo Vygotsky (1998) o brinquedo surge de necessidades não realizáveis de imediato e para entendermos o mundo da criança é preciso levar em conta as necessidades dela e darmos incentivos.

Para Vygotsky (1998) o brinquedo é um elemento que atua no desenvolvimento proximal, a ideia do brincar origina-se na imaginação criada pela criança, em que seus desejos impossíveis podem ser realizados reduzindo a tensão e ao mesmo tempo constituindo uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real.

Vygotsky (1998, p. 97) define a zona ZPD (Zona de Desenvolvimento Proximal):

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento pontual determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com os companheiros capazes.

Todas as crianças utilizam o brinquedo como uma forma de questionar o mundo que a cerca, despeja suas frustrações, sentimentos e emoções do momento.

É um modo de que elas encontram de se expressar sem serem questionadas ou censuradas, para Vykotsky (1978):

- A criança de 0 a 3 anos: o objeto se sobrepõe ao significado “Ela vê, toca, manipula os objetos.
- Para as crianças de 4 a 6 anos o significado se sobrepõe ao objeto, ele vivencia papéis e situações de seu cotidiano através de seu imaginário o faz de conta.

Piaget (1990) não é pesquisador sobre o desenvolvimento através de jogos e brincadeiras, porém ele vê que o lúdico é fundamental para o desenvolvimento do cognitivo da criança, pois ao se deparar com situações imaginárias ela pode desenvolver o pensamento abstrato. Isso acontece por que novos relacionamentos são criados através da brincadeira ou jogo entre ações e significados, inclusive ele os usou para como recursos metodológicos e explorou empiricamente uma orientação cognitiva, cada ato da criança é restringido pelo equilíbrio da assimilação e acomodação.

Já Kishimoto (1994) define brincadeiras como atividades espontâneas das crianças sozinhas ou em grupo. Kishimoto (2008) define 4 tipos de brincadeiras:

- As educativas – Integração de áreas do desenvolvimento e aprendizagem.
- Tradicionais – Elementos que perpetuam a manifestação livre e espontânea da cultura popular: pião, amarelinha, parlendas.
- Faz de conta – Situação imaginária.
- As construtivas – Enriquece a existência sensorial estimula a criatividade e desenvolve habilidades da criança.

O brincar é uma atividade social, agradável e um processo muito importante para o desenvolvimento de todas as áreas e competências, como também a socialização. Para que isso se torne ainda mais significativo devemos estar cientes de que brincar está e estará presente na infância e é necessário o devido acompanhamento durante todo esse processo de desenvolvimento da

criança, pois é uma fase que marca a vida e trazem muitos benefícios como o desenvolvimento significativo e de extrema importância.

3 A vantagem de utilizar o lúdico para o ensino-aprendizagem

O ato de brincar muitas vezes é encarado como uma distração e um jeito da criança se entreter com algo e alguma coisa, porém o lúdico vai, além disso, e traz muitas vantagens tanto para a criança quanto para o professor que pode utilizar essa prática para auxiliar em seus conteúdos e valorizar o ensino aprendizagem de seus alunos.

Além de ser uma prática que favorece em vários aspectos no ensino-aprendizagem da criança, o ato de brincar está garantido juridicamente na Constituição Federal (1998), Estatuto da Criança e do Adolescente no artigo 16 que assegura o direito de “brincar, praticar e divertir-se”. Ainda em base de direitos, a brincadeira é mencionada nos direitos humanos (1948) no artigo 24 que trata sobre o direito do repouso e o lazer.

O lúdico é uma atividade de socialização que agrada todos os tipos de criança e é um processo fundamental para o desenvolvimento de várias competências.

Segundo Rau (2001, p. 30), a formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no lúdico uma fonte dinamizadora.

Kishimoto (2002, p. 23) afirma que “[...] a brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento e leva até para o âmbito escolar e continua constante até o início da fase adulta”. Entretanto, o ambiente que a criança vive é importante para que seu desenvolvimento integral aconteça através da brincadeira, pois é no fazer de conta que a criança cria seus valores simbólicos e exterioriza seus sentimentos, ou seja, ela levanta sua estrutura como de uma construção, criando um elo entre o que é real e o que é fantasia.

Para Kishimoto (1994, p. 53), o faz de conta é uma brincadeira que:

- Lida com complexas dificuldades psicológicas;
- Expressa sentimentos através da imitação;

- Expressa atitudes;
- Enfrenta desafios;
- Elabora regras;

Dentro do âmbito escolar, as principais características da brincadeira é a interação, imaginação, socialização, regras, lazer e o desenvolvimento do cognitivo.

Segundo Costa (2005) citado por Kishimoto (1993, p. 35), “a palavra lúdico vem do latim ludus” e significa brincar, nesse brincar estão inclusos jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também a conduta daquele que joga e se diverte.

Partindo disso, tornar o lúdico como um apoio pedagógico tem a necessidade por parte de o educador levar a sério esta prática, pois ela pode ser um dos recursos fundamentais para atingir objetivos educacionais em níveis de aprendizado. Entretanto, o educador deve ter em mente que o lúdico não é apenas um passatempo e que usado adequadamente pode auxiliar na diminuição do desinteresse, falta de concentração, indisciplina e dificuldades de aprendizagem trazendo uma nova maneira de lidar com fracassos escolares.

A interação do professor dentro de uma situação envolvida no lúdico em sala de aula é fundamental, pois cria na criança uma sensação de segurança e um resultado satisfatório dentro da atividade proposta.

Porém, o lúdico trabalha várias áreas como já sabemos e pode ser usado também para processos de inclusão.

O educador deve pensar em brincadeiras inclusivas dentro de contextos em sala de aula, independente da limitação da criança, deve-se buscar meios de interação entre as crianças e uma dessas ferramentas é o lúdico.

Para Vygotsky (1998, p. 65) deve-se enfatizar:

- O uso de situações – problemas desafiadores que incluem o aluno de forma contextualizada em atividade.
- O ato de pensar sobre o seu próprio processo em atividade, incentivando a conscientização sobre sua aprendizagem.
- A organização do currículo e de recursos que possibilitem o acesso ao aluno aos objetos de conhecimentos lúdicos desafiadores.

Diante do lúdico o pedagogo pode concluir, levantar teorias, analisar e explorar várias habilidades e dificuldades da criança.

O pedagogo pode usar o faz de conta para estimular o cognitivo trabalhando com base de costumes rotineiros até tomada de decisões que podem se moldadas dentro do contexto da brincadeira proposta para selar o elo de confiança entre professor e aluno.

Um exemplo prático é a utilização do lúdico com crianças consideradas problemáticas por terem alguma dificuldade de comportamento ou aprendizagem.

Meyer e Torres (2003, p. 1) citam que “A criança com dificuldades de aprendizagem muitas vezes é rotulada e sempre é chamada de “perturbada”, incapaz ou “retardada”.

Muitas vezes a criança não controla seus sentimentos e emoções, com isso acaba tendo dificuldades com sua postura e disciplina e isso aumenta o nível do fracasso escolar.

Diante dessa problemática, o educador pode adotar várias atividades para trabalhar com este aluno como, por exemplo, a música dentro do contexto lúdico, que pode ser usada como cantigas de roda, pois possibilita o pedagogo conhecer, avaliar e perceber aflições e dificuldades da criança examinando a lateralidade, movimentos, ritmo, fala, escuta e comandos.

O lúdico tem diversas formas de ser explorado e usado adequadamente, pode trazer muitas vantagens em relação ao ensino, aprendizagem e resolução de problemas sem deixar a essência da criança de lado.

Devidamente utilizado, o lúdico é uma ferramenta ideal para o professor em relação a seus conteúdos, inclusões, conflitos usando em alguns momentos linguagens da criança como, por exemplo, o faz de conta ligando o mundo real ao mundo da imaginação exteriorizando as dificuldades e os sentimentos da criança.

Considerações finais

O brincar é uma atividade social agradável e um processo muito importante para o desenvolvimento de todas as habilidades e competências, sabemos que o brincar está presente desde a primeira infância e o envolvimento

adulto se faz necessário, pois é uma fase que marca a vida e traz um desenvolvimento significativo e de extrema importância.

A mediação deve ser constante para que o cognitivo se desenvolva plenamente, construindo novas aprendizagens, o faz de conta e o lúdico são um caminho para a interação, estreitamento e formas de desenvolver a capacidade de socialização.

Diante dos objetivos pedagógicos o recurso do lúdico é indispensável e o educador deve saber mediar certas situações proporcionando estímulos com materiais diferenciados para se obter conhecimento para a resolução de situações criando estratégias para se obter reciprocidade, pois hoje o lúdico está escasso no ambiente escolar, já que o educador ao passar dos anos acabou tomando a visão de que o conteúdo deve ser passado somente para cumprir suas metas e acabou deixando de lado o que é fundamental para a criança que é o brincar.

Há educadores que enxergam o lúdico como uma maneira de passatempo e esquecem que o lúdico pode auxiliar no ensino aprendizagem da criança de maneira significativa, que por muitas vezes pode trazer resultados satisfatórios para o próprio educador perante os níveis de aprendizagem de conteúdos passados.

Por fim, o objetivo deste trabalho foi fazer apontamentos sobre a importância do lúdico em ambientes escolares, vantagens e aspectos do desenvolvimento da criança, contribuindo para uma visão mais clara sobre a intervenção do lúdico e seus benefícios.

Referências

ANTUNES, C. **Como desenvolver competências em sala de aula**. Petrópolis: Vozes, 2001.

BRASIL. **Tem 3ª maior taxa de evasão escolar entre 100 países, diz Pnud**. 2013. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/noticias/2013/03/14/brasil-tem-3-maior-taxa-de-evasao-escolar-entre-100-paises-diz-pnud.htm>>. Acesso em: 15 fev. 2018.

CARVALHO, A. M. C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre Alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1985.

KISHIMOTO, T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2008.

_____. **Jogos infantis: o jogo a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001

_____. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: _____. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002.

_____. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. 2010. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>>. Acesso em: 1 fev. 2018.

MEYER, S. B.; TORRES, I. O brinquedo como instrumento auxiliar para a análise funcional em terapia comportamental infantil. **Interação em Psicologia**, v. 7, n. 1, p. 55-63, 2003.

PIAGET, J. **Epistemologia genética**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2 ed. Curitiba: Ibpex, 2011.

RIBEIRO, M. P. O. **Jogando e aprendendo a jogar: funcionamento cognitivo de crianças com história de insucesso escolar**. São Paulo: EDUC; Fapesp, 2005.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. (Org.). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1978.