

LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO INFANTIL

CAVIQUIOLI, Luciane Ester¹

VALLE, Andreia Elicker de Oliveira²

RESUMO

O presente artigo pretende abordar a importância do lúdico na construção do conhecimento infantil, tendo em vista que é um tema que muitos ainda encaram com diferença; analisar a importância de como as atividades lúdicas ajudam na construção do conhecimento e ludicidade com o desenvolvimento emocional e cognitivo, onde mostra a contribuição de tais estratégias à prática educativa. Sendo assim, permeia os estudos como objetivo geral, compreender como o lúdico auxilia no processo do conhecimento por intermédio das suas contribuições com a obtenção de novos conhecimentos. O presente trabalho é resultado de um estudo bibliográfico qualitativo, dos objetivos exploratórios baseado em artigos científicos, livros e pesquisas sobre o atual tema. Por tanto, o resultado deste estudo aponta que aderir ao lúdico no ambiente escolar é de grande importância, pois o mesmo é um instrumento que auxilia no processo do conhecimento, principalmente das crianças, tornando assim a aquisição de um conhecimento significativo.

Palavras-chave: Lúdico. Conhecimento. Processo de aprendizagem

ABSTRACT

This article intends to address the importance of playfulness in the construction of knowledge, considering that it is a theme that many still face with a difference; analyze the importance of how playful activities help in the construction of knowledge and playfulness with emotional and cognitive development, where it shows the contribution of such strategies to educational practice. Therefore, it permeates the studies as a general objective, to understand how the playful helps in the knowledge process through its contributions with the acquisition of new knowledge. Therefore, the present work is the result of a qualitative bibliographic study, of the exploratory objectives based on scientific articles, books and research on the current theme. Therefore, the result of this study points out that adhering to playfulness in the school environment is of great importance, as it is an instrument that helps in the knowledge process, especially for children, thus making the acquisition of meaningful knowledge.

Keyword: Playful. Knowledge. Learning process

1 INTRODUÇÃO

O trabalho realizado aborda a importância do lúdico na construção do conhecimento, é notório que o objetivo é demonstrar que o ato de brincar proporciona a construção do conhecimento, assim a forma natural e agradável. Tornando um importante recurso pedagógico no desenvolvimento psicomotor, expressão corporal e oral como intelectual e emocional na socialização do ser humano.

Nesta perspectiva objetiva-se, portanto, um estudo que possa ser capaz de favorecer a uma aprendizagem significativa e principalmente prazerosa, tornando assim a construção de aspectos reflexivos e ainda sim críticos, possibilitando ao educador a elaboração de uma proposta didática eficaz, vendo assim a importância de estar trabalhando o lúdico na escola, pois existem variedades de materiais que podem ser oportunizados pelas escolas, a intervenção dos profissionais aplicando o repertório lúdico das crianças, liberando o privilégio ao espaço e tempo para que as crianças possam utilizar livremente brinquedos, jogos, enfim, possam criar um mundo imaginário que é o da ludicidade.

O aspecto lúdico torna-se relevante, pois a ludicidade está presente nas atividades do dia a dia, não importando assim a faixa etária, promovendo assim momentos de prazer juntamente com o conhecimento, onde o ser humano torna-se protagonista das práticas que o profissional propor, facilitando o desenvolvimento físico, cognitivo e principalmente psicológico, estimulando o intelectual de acordo com suas ações, possibilitando a aquisição das mais diversificadas do conhecimento. Contudo, o trabalho aborda concepções que conceituar o termo ludicidade não é tarefa fácil, acercando dessa minuciosa palavra encontram-se três eixos distintos: o jogo e a brincadeira, Kishimoto salienta que é muito complexo fazer tal distinção, pois isso irá variar dos aspectos culturais já que "uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído" (KISHIMOTO, 2003, p.15).

Muitos estudos já desenvolvidos relatam que o brincar é um comportamento que vem de séculos atrás e de diversas culturas ou até mesmo classe sociais diferentes, faz parte do crescimento do ser humano onde consequentemente se divertem, socializam, aprendem, comunicam, trocam experiências, desafiam interajam uns aos outros. Para entender a diversidade do universo lúdico é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras. Alguns profissionais ainda têm dificuldade em notar a importância da ludicidade na construção do conhecimento.

A importância do lúdico na construção do conhecimento é onde apesar das mudanças já ocorridas no ambiente escolar ao lúdico, é notório que as atividades lúdicas são utilizadas com pouca frequência por professores no contexto escolar. Profissionais da educação apresentam a justificativa de não acrescentar tais atividades por falta de tempo e recursos para preparar jogos; indisciplina gerada e alguns ainda não acreditam na eficácia desse recurso.

O lúdico torna-se relevante para o instrumento na mediação do processo do conhecimento, principalmente das crianças, pois as mesmas vivem em um universo de fantasia e sonhos onde se mistura o faz de conta e realidade, trabalhando o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social.

Trabalhar o lúdico além de analisar as contribuições no processo do conhecimento o ensino de aprendizagem na Educação Infantil, busca promover um aprendizado natural e prazeroso, por meio da atividade lúdica, pois os atuais fatores diagnósticos do nível de aprendizagem proporcionam novas experiências sociais, abrangendo uma perspectiva psicopedagógica, tornando assim os relatos em torno de como o uso do lúdico pode contribuir para a construção do conhecimento.

Nota-se a possibilidade de utilizar alguns procedimentos didáticos fornecerem uma base teórica para uma prática que possa permitir o desenvolvimento do ser humano. Para o desenvolvimento do trabalho, são citados alguns autores da psicologia do desenvolvimento humano onde realizam estudos com experimentos envolvendo brincadeiras durante o processo do conhecimento, tendo em vista um interacionista e socioconstrutivista.

A ludicidade são meios capazes de favorecer a uma aprendizagem com grande significado, além de se tornar um conhecimento prazeroso, capaz de promover a construção de aspectos reflexivos, trabalhando assim o lado crítico, possibilitando assim o profissional a elaboração de uma proposta didática eficaz.

O trabalho aborda concepções de Lopes, Almeida, Massa entre outros, com reflexão teórica e comentários, com o objetivo de buscar a compreensão do lúdico no cotidiano e sua influência no processo de aquisição do conhecimento.

METODOLOGIA

Para efetivação deste trabalho foi realizada uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa.

Para (TRENTINI; PAIM, 1999), a revisão bibliográfica, é a análise crítica, meticulosa e ampla das publicações correntes em uma determinada área do conhecimento. Assim, a pesquisa bibliográfica procura esclarecer e debater sobre um determinado tema com base nas teorias publicadas em livros, revistas, periódicos e outros. Além de também buscar, conhecer e analisar conteúdos científicos sobre determinado tema (MARTINS, 2001).

Neste sentido, a referência bibliográfica é essencial em uma pesquisa, principalmente quando se trata das pesquisas voltadas para o campo social, pois na dinâmica e diversidade de opiniões é preciso analisar teorias consolidadas para se confrontar e chegar a uma conformidade.

Como se observa, a pesquisa bibliográfica não é apenas uma mera reprodução do que já mencionado sobre certo tema, mas sim, proporciona a análise de um assunto sob uma nova abordagem.

Nesta mesma linha de pensamento, Demo (2000), mostra que a ideia da pesquisa é de induzir o contato direto do acadêmico com as teorias, por meio da leitura, levando-o a fazer as suas próprias interpretações.

Como foi mencionado no início deste tópico, esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa.

A pesquisa qualitativa não trabalha com estatísticas, regras e outras generalizações, trabalha com descrições, comparações e interpretações, e como diz (GONZAGA, 2006) não existe receita para o êxito de uma boa produção em pesquisa científica, mas sim determinação, diálogos constantes com as teorias.

E foi isso que se fez, através desses diálogos teóricos realizou-se essa pesquisa qualitativa, que segundo Bogdan e Biklen (1994) esse tipo de pesquisa apresenta características que determinam sua abrangência como a fonte regida de dados é o ambiente natural, constituindo o investigador o instrumento principal.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se fosse levado a sua real origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao

brincar. Com o decorrer dos anos o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano.

Tornando assim a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. No entanto, como afirma Almeida (2009, p. 1), “Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo”.

Para Luckesi o lúdico é todas aquelas atividades que possam propiciar uma experiência de plenitude, onde possam se envolver por inteiro. Embora para Santin, são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, apenas compreendidas pela fruição, trazendo fantasia.

Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia (LUCKESI, 2000apud ALMEIDA, 2009, p. 1).

Ao falar em lúdico, vejamos a teoria dado ao lúdico por Dallabona e Mendes (2004):

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade (DALLANONA, et al. 2004, p. 107)

É perceptível que no cenário educacional a preocupação vem desde muito tempo atrás, tentando uma adaptação ao ensino, buscando melhorias, para capacitar os profissionais. Inserindo ferramentas que possam facilitar na construção do conhecimento.

E com a ludicidade não foi diferente, houve o termo na esfera educacional, onde a preocupação por profissionais da área em trabalhar e aplicá-lo corretamente.

O lúdico, é de grande importância na mediação do aprendizado, estimula a criança enquanto trabalha com material concreto, jogos e com tudo o que ela possa trabalhar de maneira com manuseios, tornando a aprendizagem mais fácil e prazerosa, pois ela aprende sem perceber, aprende brincando de forma leve e importante.

Enriquecendo a dinâmica das relações sociais em sala de aula, o brincar, o lúdico fortalece a relação entre o profissional que ensina e a criança que aprende. O

lúdico traduzir valores, costumes, forma de pensamentos e gerando aprendizagem, o profissional da educação deve planejar objetivos e metas a serem alcançados.

A importância dos jogos e as brincadeiras as crianças, são as inúmeras possibilidades onde trabalha o lado ativo, tornando construtor do seu próprio conhecimento, diante dos estímulos vai tornando progressivamente uma pessoa crítica e ativa. A criança torna-se capaz de desenvolver brincadeiras e estratégias, construindo assim o seu próprio eu, sua imaginação e seus pensamentos. As atividades lúdicas e envolvimento por parte da criança, melhor poderá ser seu desenvolvimento cognitivo.

Porém, alguns adultos limitam esse movimento, desenvolvimento e assim impedem as crianças de se desenvolverem no mundo lúdico, julgando ser uma atividade apenas de lazer, não enxergando a importância no seu desenvolvimento, e com isso as crianças estão brincando cada vez menos, seja pelo amadurecimento precoce, redução do espaço físico atribuídas às crianças.

Os jogos e as brincadeiras ativam e desenvolvem os esquemas de conhecimento, contribuindo com o processo na construção do conhecimento, tornando a criança capaz de observar, comparar e classificar.

Trabalhando com o lúdico as crianças passam a pensar por si próprias e solucionem problemas de forma rápida. É de suma importância que o profissional de educação tenha a consciência de que estas brincadeiras são ricas e produtivas, a base fundamental no processo de aprendizagem. Visando o raciocínio e o pensar.

A importância de compreender o lúdico e evidenciar sua constante inserção na construção do conhecimento e na vida do ser humano, surge assim a necessidade de entender seu significado etimológico. A palavra ludicidade, embora bastante utilizada no contexto da educação, não existe no dicionário da língua portuguesa. Além disso, não dispomos de nenhuma outra palavra que encapsule toda a gama de significados atribuídos à ludicidade (LOPES, 2005 apud MASSA, 2015, p.113).

O direcionamento do trabalho para métodos de aprendizagem que envolve brincadeiras, não quer dizer necessariamente que está se abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos a serem apresentados.

Vale ressaltar que o que irá mudar é a questão do estudo centrado apenas nos conteúdos de forma tradicional, as brincadeiras vão ganhando espaço para uma aprendizagem natural e prazeroso.

A prática do lúdico traz mudanças com grandes significados na construção do conhecimento, pois, esse ensino diferenciado torna o conhecimento mais compatível com a própria existência de vida humana, o brincar enriquece a dinâmica das relações fortalecendo a relação do aprendiz.

Direcionado para as brincadeiras, vejamos o que Dallabona e Mendes (2004), descrevem acerca das brincadeiras:

A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Destacamos o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca" (DALLABONA, et al. 2004, p. 107).

Brincadeiras vão além do apenas brincar, pois fazem parte do patrimônio cultural, traduzindo valores, costumes, forma de pensamentos e gerando conhecimento, o profissional deve procurar maneiras para traçar objetivo e metas a serem alcançados, assim como regras a serem respeitadas. As brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento.

É relevante a discussão sobre jogos e brincadeiras na educação, mostrando a importância que vem se consolidando, nota-se que as crianças apresentam nessas atividades grande capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas. Brincadeira ou jogo em sala de aula são importantes em todos os sentidos, principalmente para o desenvolvimento social, onde existem alunos com dificuldade de se relacionar devido à insegurança ou até mesmo por medo de perguntar suas dúvidas ao professor ou tutor na sala de aula, com o lúdico surge a oportunidade de socializar os alunos, a cooperação mútua, pelo profissional na sala de aula oportunizando a troca de experiências entre os alunos e várias possibilidades para poder resolvê-los.

Quando se refere à educação infantil é notório que o lúdico tem papel principal, Santos (2007) afirma "a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. " Alguns profissionais ainda não notam a real importância do "brincar", o quanto o lúdico facilita o desenvolvimento

pessoal e social. O educador precisa compreender a criança, o homem, o currículo e a educação para que o seu ensinar venha a contribuir positivamente na sociedade (apud MATOS, 2013, p. 139).

O desenvolvimento da ludicidade na criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo por meio do brincar, amadurecendo algumas capacidades para que o indivíduo possa socializar, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras.

Por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a conviver, aprender socializar, aprender a conhecer, aprender a fazer e até mesmo aprender a ser, entre os principais aprendizados um dos mais relevante é aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, tornando um ser humano capaz de possibilitar o exercício de concentração, atenção e socialização. O jogo é de suma importância para que seja manifestada a criatividade e fortalecendo suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio ser.

Tendo a visão psicopedagógica sobre a influência do lúdico no processo de construção do conhecimento cabe aqui uma análise de como seria possível analisar as contribuições que os métodos utilizados pela psicopedagoga, quando se trata do lúdico, ao aprender brincando, o conhecimento é realmente significativo à produção do aprendizado e à elaboração do método utilizado, vale ressaltar os dois segmentos teóricos mais comuns entre os psicopedagogos.

As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Tendo como alternativa a visão na construção do conhecimento.

Embora já tenha ganhado grande visibilidade alguns profissionais ainda têm grande dificuldade em perceber a importância da ludicidade na construção do conhecimento.

Educadores que realmente são comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem e entendem a importância do lúdico como grande responsável para o desenvolvimento pessoal e social, intelectual e emocional na vida do ser humano. A ludicidade é um universo necessário e para compreender é necessário que ele envolva os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

As brincadeiras vão além do físico, é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimulando o desenvolvimento e ainda

sim possibilitando as aprendizagens. Kishimoto salienta que é muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira.

Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. (Kishimoto 2003, p.15).

É notório que muitos adultos não acreditam na produtividade do brincar, acreditam que inútil e sem significado, o brincar é tão importante que se tornou lei, é um direito garantido.

A Lei Federal 8069/90- Estatuto da Criança e do Adolescente, capítulo II, artigo 16 que diz o seguinte no inciso IV- Brincar, praticar esportes e divertir-se. É perceptível que o documento fala sobre toda criança deve desfrutar de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para o conhecimento. Ficando toda pessoa, em especial pais e professores, responsáveis em promover a garantia desse direito.

Interessante notar que o jogo para Piaget, pode ser classificado de três formas de acordo com as fases do desenvolvimento em que aparecem: jogos de exercícios psicomotores, jogos simbólicos e jogos de regras, onde essas três modalidades de atividades lúdicas podem coexistir de forma paralela ao adulto. (Grassi 2008, p. 76).

Jogo de exercício – Compreende-se de zero a dois anos. O jogo inicial na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento. O princípio é de exploração e repetição. Havendo sim manipulação de objetos em função

dos desejos e hábito. A função do mesmo é de exercício psicomotor é a ação, o exercício das funções psicomotoras através de atividades lúdicas que envolvem prazer pelo funcionamento, pela exploração, pela experimentação, pela ação e pelo movimento. (Grassi 2008, p.78).

Jogo simbólico – Manifesta-se de dois aos sete anos. Nesse estágio a ludicidade adquire o caráter simbólico. É onde pode substituir do real por símbolos. Ganhando grande destaque o faz de conta. Os jogos simbólicos permitem a liberdade de regras, ausências de objetivos e ausência de uma lógica da realidade. Satisfazendo as necessidades do eu em função dos desejos. Grassi diz que o jogo do símbolo possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias. (Grassi 2008, p. 80).

Jogo de regras – A importância de reconhecer e interagir as regras. Permitindo a relação entre ideia e o pensamento, antecipa jogadas, tornando capaz de planejar estratégias, ensinando o respeito e ética, é necessário observar regras, respeitar e esperar chegar sua vez de jogar e lidar com o imprevisto, estando preparado para os

imprevistos como perdas e ganhos, são importantes para o desenvolvimento das estruturas cognitivas.

Froebel foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo, pois ele acreditava que as crianças aprendiam através do brincar e que sua personalidade pode ser aperfeiçoada e ganhar enriquecimento pelo brinquedo. (Marinho; Junior; Filho e Finck, 2007 p.81).

Vale ressaltar que os jogos e brincadeiras ativam e desenvolvem os esquemas de conhecimento, ajudando na aprendizagem de qualquer conhecimento novo. Os esquemas de conhecimento os procedimentos utilizados no jogo como o planejamento, a antecipação e o método de registro e contagem.

O lúdico facilita a visão da relação pessoal e social da criança, promovendo o resgate das influências culturais tornando a escola um espaço de reprodução do conhecimento adquirido em gerações passadas, trabalhando a emoção do imaginário infantil. O lúdico e a sua história são trabalhadas diariamente para recuperar os modos e costumes das civilizações.

As possibilidades que ele oferece à criança são enormes é capaz de revelar as contradições existentes entre a perspectiva adulta e a infantil quando da interpretação do brinquedo; travar contato com desafios, buscar saciar a curiosidade de tudo, conhecer; “representar as práticas sociais, liberar riquezas do imaginário infantil; enfrentar e superar barreiras e condicionamentos, ofertar a criação, imaginação e fantasia, desenvolvimento afetivo e cognitivo”. (FEIJÓ, 1992, p.185).

Vai além de como trabalhar o lúdico, inserindo uma perspectiva de conhecimento com prazer, de forma objetiva e natural, onde a criança se dispõe liberalmente à produção do conhecimento de forma inconsciente.

Muitos profissionais necessitam desenvolver a capacidade lúdica, para poder reconhecer seu valor na constituição do sujeito, desenvolvimento e conhecimento. Acreditar no lúdico e ver essa atividade como facilitadora do trabalho pedagógico, uma maneira a ser utilizada em qualquer disciplina, auxiliando o conhecimento do aluno.

É de suma importância que os educadores como pedagogos e psicopedagogos necessitam perceber que o brincar pelo brincar, já é feito em casa, no dia a dia, por tanto é preciso ter um tratamento didático, com um planejamento no objetivo do que se quer ensinar.

Algumas atitude e ações são extremamente necessárias para a aplicação adequada do lúdico. Segundo Filho, Finck, Junior e Marinho as ações são: o

planejamento, com a organização, selecionar os materiais, a definição dos objetivos e deixando o ambiente organizado, onde a mediação do profissional participando das atividades, intervindo através de conversação que possibilite a análise das ações durante a realização das atividades, tornando o interesse e despertando o desejo dos envolvidos, possibilitando o desenvolvimento do pensamento, a expressão de sentimentos e a construção do conhecimento.

No que se refere às atitudes que os profissionais devem observar o limite de cada um; usar o lúdico de forma a intervir no processo do conhecimento; usar a crítica para encorajar a continuidade da atividade, mostrando o quanto o sujeito é capaz; participar do jogo caso seja requisitado; desenvolver a capacidade de observação; mostrar interesse e prazer durante as atividades; ser claro nas explicações e dar tempo para que as atividades sejam assimiladas; oportunizar a participação de todos; reduzir e aumentar as dificuldades quando necessário; conhecer e compreender a forma de aprender e pensar do educando para que a atividade lúdica escolhida tenha contextualização e significado; encorajar a espontaneidade, a iniciativa e o enfrentamento; planejar e organizar-se para usar os jogos. (Marinho; Junior; Filho; Finck, 2007 P. 94 - 98).

Tornou-se claro que o lúdico é uma ferramenta de extrema importância na construção do conhecimento, tornando um recurso didático e dinâmico que trazem resultados eficazes na educação.

Para Matos, “é através do lúdico que o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de proporcionar situações que haja uma interação maior entre professores e alunos, em uma aula diferente e criativa, sem ser rotineira” (MATOS, 2013, p. 134).

Aderir ao lúdico no ensino torna-se algo fundamentalmente importante, tornando uma ferramenta essencial que os profissionais devem acatar na intenção de conseguir uma produtividade por parte desses alunos misturando o real da fantasia, pois conforme Dallabona e Mendes (2004) “a escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados” (DALLABONA, et al, 2013, p. 111).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das leituras feitas para a realização desse trabalho e o que foi discutido, pretende-se ressaltar a importância do lúdico na construção do conhecimento, foi possível notar nesta pesquisa que a prática e o teórico as reais verdadeiras contribuições do lúdico na construção do conhecimento.

Isso, devido os rendimentos demonstrados no transcorrer da pesquisa de como algo simples como uma brincadeira que já faz ou até mesmo jogos com regras são capazes de despertar novos horizontes no processo de aprendizagem.

A importância foi notada após a análise sobre as estratégias psicopedagógicas, utilização do ludicidade a construção do conhecimento, no trabalho pedagógico. Notou-se que o lúdico proporciona os fatores emocionais, a medição do nível de cognição e assimilação do indivíduo, o resgate das influências culturais, a interação pessoal e social do aluno é possível a identificação de problemas de aprendizagem. Essa diversidade de conhecimento todo por meio da brincadeira foi identificada, servindo de instrumento para a promoção de uma prática educativa.

O lúdico na construção do conhecimento, ainda se encontra pouco explorado, ganhando destaque na estimulação do sujeito e promovendo o desenvolvimento. É necessário propor atividades que possam trazer desafios, com significados que possam despertar o interesse, e as atividades lúdicas podem ser uma excelente forma pedagógica e psicopedagógica. As brincadeiras são aprendizagens que pressupõem um papel ativo do indivíduo, tornando úteis para detectar problemas de ordem emocional, físicos, psicológicos e cognitivo.

O universo lúdico é de extrema importância para os recursos de intervenções pedagógicas e psicopedagógicas, para que se façam a mediação, proponham atividades lúdicas que possibilitem aos sujeitos interagirem para poderem construir suas hipóteses e conceitos; com seleção de atividades e materiais de acordo com os objetivos, tornando um ser pensante e crítico, o público a ser trabalhado, garantindo o desenvolvimento e a construção de conhecimentos.

As atividades pedagógicas devem ser baseadas nessa perspectiva de vivência da criança, levando em conta suas relações afetivas, experiências de interação com o mundo real para só assim trabalhar o lado da fantasia, de forma natural, as brincadeiras que envolvem as crianças nos mais diversos aspectos.

Um dos maiores contribuintes de todos Paulo Freire, afirma que: “Ensinar exige a convicção de que a mudança é possível”, deixando claro que todos os seres são agentes de transformação, um transformando o outro na relação pertencente entre ensino e a maneira de aprender em conjunto através do conhecimento transformam a sociedade, aprendendo e ensinando, trabalhando sempre as práticas pedagógicas.

É notório a necessidade de atualização dos professores para que percebam a importância de aderir ao ensino trabalhado de forma lúdica na construção do conhecimento e de sua ajuda como forma de ferramenta pedagógica que auxiliam na construção do conhecimento de forma significativa, tornando possível uma ação didática, interdisciplinar e facilitadora de vivências, desenvolvendo o lado lúdico do movimento humano como fonte de prazer, principalmente de conhecimento e aquisição de novos saberes e a formação de um ser autônomo, crítico e reflexivo.

Por tanto, percebe-se a necessidade de avanço dos profissionais da educação para propor um desempenho didático, interdisciplinar e facilitadora de vivências lúdicas, contemplando, o caráter lúdico do movimento humano como fonte de prazer e alegria, no ambiente escolar, assim como no processo de desenvolvimento da construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Bahia, 2009

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em Educação: fundamentos, métodos e técnicas**. In: **Investigação qualitativa em educação**. Portugal: Porto Editora, 2000.

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil**: jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de divulgação. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004.

DEMO, P. **Pesquisa**: Princípios científicos e educativos. 7ª edição, São Paulo: Cortez, 2000.

FEIJÓ, O.G. **O corpo e movimento**: uma psicologia para o esporte. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GONZAGA, Herivelto; CALEFFE, Luiz Moreira. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. DP & A, 2006.

GRASSI, T. M. Oficinas psicopedagógicas. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.

MARINHO, H.R.B.; JUNIOR, M.A.M.; FILHO, N.A.S.; FINCK, S.C.M. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

MARTINS, G. A. & PINTO, R. L. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos**. São Paulo: Atlas, 2001.

MASSA, M. D. S. **Ludicidade**: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. Vitória da conquista, n° 15, p. 111-130, 2015.

MATOS, M. M. **O lúdico na formação do educador**: contribuições na educação infantil. Cairu em Revista. Jan 2013, Ano 02, n° 02, p. 133-142, ISSN 22377719.

TRENTINI, M.; PAIM, L. **Pesquisa em Enfermagem**. Uma modalidade convergente-assistencial. Florianópolis: Editora da UFSC, 1999