**AS INTERFACES DA LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DO ENSINO E APRENDIZAGEM**

 **Rita de Cássia Coronheira Silva**, Professora Regente,

 Escola Municipal de Educação Infantil Vilmar Vasconcelos Feitosa, silvacoronheira@gmail.com

 **Valdenir Castro Bezerra,** Professora Regente Centro Municipal de Educação Infantil Dona Regina

valdenircastro@hotmail.com

 **Vanda Elizete Vieira da Costa** – Pedagoga, Pós- Graduada em Orientação Educacional e Libras / Professora da Educação Básica- Rede Estadual –  vandaelizete@hotmail.com

 **Seila Sousa dos Santos Ferreira** – Graduação: Pedagogia e Supervisão e Docência das Séries Inicias/Especialização em Coordenação Pedagógica – UFT/Coordenadora Pedagógica da Educação Básica–Rede Municipal de Educação - seilaferreira.sousa@gmail.com

**RESUMO**

A educação é baseada como ferramenta fundamental que dispõe de formas diversificadas para o desenvolvimento e crescimento Do sujeito, dessa forma reflete-se qual seria a contribuição do lúdico no ensino e aprendizagem para desenvolvimento e formação intelectual do indivíduo. Busca-se a compreensão que a partir da manipulação do lúdico a crianças possa aprender de forma prazerosa brincando. Cabendo ao educador valorizar a ludicidade na sua prática pedagógica de forma integral. Visualizando e considerando os aspectos do contexto escolar. O objetivo da presente pesquisa é contribuir com os educadores servindo de leque de informação sobre o processo de como se dar à aquisição e repasse de conhecimento, relacionado a ludicidade no ato de ensinar no cotidiano escolar. Esse trabalho baseou-se em pesquisa bibliográfica, considerando a contribuição de autores como: Kishimoto (2003), Oliveira (2000), Maluf (2008), entre outros, enfatizando qual a contribuição da ludicidade no ensino e aprendizagem dos pequenos. Conclui se que a partir dessa pesquisa o lúdico é considerado o primeiro método em que a criança utiliza o ato de brincar para desenvolver suas potencialidades, porém é imprescindível o acompanhamento da família, a formação do professor, estruturação física adequada das unidades de ensino, pautados como mediadores no processo de aquisição do conhecimento e formação de valores e estímulos no processo educativo.

**Palavras chaves:** Formação docente. Pratica Pedagógica. Ludicidade. Processo Educativo.

**Introdução**

O presente trabalho tem como tema as interfaces da ludicidade na construção do ensino e aprendizagem das crianças pequenas, reforçando a importância da formação dos profissionais da educação na aquisição de conhecimento. No formato de Educação brasileira desde elaboração das leis: Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/ 1996). Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN’s), Diretrizes Curriculares Nacionais e Plano Nacional de Educação, ao longo do tempo vem passando por diversas reformulações: currículo, gestão escolar, e organização interna. Todas estas questões perpassam pela formação dos profissionais da educação, contribuindo diretamente para a busca de novos mecanismos e direção de trabalho, a ludicidade faz parte dessa nova perspectiva. O caminho parece possível, mas implica pensar diretamente na formação permanente dos profissionais que nela atuam*.*

É preciso que os professores de educação tenham acesso ao conhecimento produzido na área da educação e da cultura em geral para repensarem sua prática. Se constituírem enquanto cidadãos e atuarem enquanto sujeitos da produção de conhecimentos. E para que possam, mais do que “implantar” currículos ou “aplicar” propostas à validade da série em que atuam e efetivamente participar da sua concepção, construção e consolidação ( Kramer apud MEC/ COEDI, 1996 P. 19)

Estes fatos interferem de forma direta, desencadeando através de debates a reflexão e o repensar pedagógico, assim o lúdico foi reconhecido como instrumento preponderante no processo de construção do conhecimento.

 Vivemos em uma época, onde as crianças cada vez mais cedo, são instigadas a aprender, dessa forma pode se perguntar: Como os professores podem adquirir tais conhecimentos? E como trabalhar com as crianças? Os profissionais estão preparados para trabalhar nessa nova perspectiva da ludicidade? O ser humano está em constante aprendizado e o mesmo reaprende quando são desafiados, adquirindo conhecimento, dos mais simples aos mais complexos, pois a pessoa humana vive em constantes descobertas, uma vez que se apropria garante sua interação na sociedade, agindo como cidadão crítico e participativo. Daí a necessidade da realização de investigação, com o objetivo de pesquisar como se dar esse processo de aquisição e repasse de conhecimento, relacionado à ludicidade no ato de ensinar. Segundo (Maluf 2008), afirma que as atividades lúdicas propiciam a experiência completa no momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação.

Os educadores necessitam de imediato romper com as barreiras do comodismo e investir, criando condições para que através de estudos e auto formação, possam desenvolver condições de fazer com que as crianças supere as suas próprias dificuldades, motivando-as a construir de forma criativa seu conhecimento. Neste contexto para alcançar os objetivos propostos, usou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica, leituras e obras de autores como: Kishimoto (2003), Oliveira (2000), Maluf (2008), entre outros, relacionados ao tema da pesquisa em foco, servindo de base de estudo e de fundamentação teórica. Sabe-se que a formação do educador é um processo contínuo. Ele deve ser capaz de conscientizar-se do dever de apropriar-se de diferentes recursos de aprendizagem, levando em conta as expansões das formas de aquisições de conhecimento influenciado pela tecnologia, portanto cabe ao educador trabalhar de forma diversificada, tornando a aula mais atrativa e significativa. (Maluf, 2008)

O Grande desafio chega a ser uma luta desigual, escola quatro paredes x tecnologia mundo inteiro. Nesse contexto exige preparação não só do educador como principalmente de todo a estrutura física, tecnológica adequada nas instituições, sendo primordial o apoio da unidade escolar na disponibilização de recursos, materiais e capacitações para os educadores, entendidos como fundamentais para o sucesso na aprendizagem do educando, por outro lado, a criatividade e a disposição do professor são fatores preponderantes para despertar o interesse do aluno, levando-o a pensar, criticar e construir conhecimentos diversos. Nóvoa (1991, p. 34) confirma o que foi mencionado:

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

Entende-se que o educador é um mediador, organizador do tempo, do espaço, das atividades, dos limites, diante das certezas e incertezas do cotidiano escolar no processo de construção do conhecimento. É ele quem cria e recria sua proposta político-pedagógica para que ela seja concreta, crítica e dialética, sendo assim, este educador deve ter competência e técnica para fazê-la.

**Desenvolvimento**

Diante dos estudos e pesquisas realizados observando o contexto escolar da educação infantil, dentro do aspecto de que a ludicidade pode ou não contribuir de forma significativa na formação dos docentes que atuam nessa área do conhecimento, o professor da educação infantil deve se atentar ao seu papel de mediador, ajudando a criança a expandir suas ações e o seus sentimentos. A criança nessa fase do desenvolvimento necessita de um profissional bem preparado para desenvolver atividades que venham contribuir para o desenvolvimento psicológico e social em sua formação. O lúdico usado como recurso pedagógico, precisa manipulado com seriedade de forma adequada pelo docente. Para que isso se concretize é necessário que o mesmo esteja qualificado no desempenho da sua função, favorecendo maior compreensão da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem da criança.

Portanto as brincadeiras e os jogos tem grande relevância na aprendizagem da criança na pratica educativa. Contudo dependerá da forma como os mesmos são aplicados, pois dentro um contexto escolar, onde se há utilização de métodos lúdicos, observa-se um melhor desenvolvimento das crianças nas atividades cotidianas, contribuindo para aquisição de conhecimento, o aprender se torna mais atraente, pois se aprende brincando. Na visão de Kishimoto (2003. P. 95) “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, afetivo, social e moral”.

Segundo Almeida o brincar é natural na criança por ser uma atividade sistematizada e estruturada, acaba sendo a própria expressão da vida da criança. Partindo deste pressuposto, explicita-se a importância dos profissionais se capacitar e buscar conhecimento através de formação continuada, preparando se para atender essa demanda da ludicidade. Pois entende-se que a formação teórica é primordial, para o atendimento na educação infantil, nesta interfaces o lúdico contribui para construção do processo de ensino e aprendizagem, possibilitando ao professor aulas mais dinâmicas e significativa, precisa-se está preparado para competir com toda a tecnologia fora dos muros da escola, e tornar o ambiente escolar atraente e o mais acolhedor possível. Tal esforço tanto na organização do espaço e formação dos docentes dar-se, por entender que não é fácil romper com o paradigma do tradicionalismo e encarar as interfaces e desafios de um novo comportamento diante dos pequenos e compreende-los como sujeito, de direto e pensantes, que constroem seu próprio conhecimento. Não e fácil, ter esse entendimento.

Cunha afirma que o lúdico apresenta uma “situação de aprendizagem delicada”. O professor deve respeitar o interesse da criança, possibilitando o seu desenvolvimento no processo de ensino, para que o lúdico não seja desvalorizado e confundido apenas como ato simples de brincar ou brincadeira sem objetivo. Em todas as fases da vida o brincar e importante, não sendo exclusivo do ser pequeno.

 Na concepção de (Oliveira, 2000) os jogos e as atividades lúdicas proporcionam à criança espontaneidade, criatividade e o desejo de humanização. Quando família e escola consideram que o brincar é próprio da criança, ambos contribuem para uma adolescência mais tranquila, pois cria - se condições de expressão e comunicação dos próprios sentimentos e visão de mundo. Compreende-se também que na formação integral do sujeito, as atividades lúdicas estão presentes, mesmo que de forma diferenciada, numa dimensão mais socializadora.

Contudo, o brincar é uma necessidade básica para a criança, visto que brincando ela reproduz tudo que vivencia no seu cotidiano, pode afirma-se que as atividades lúdicas são indispensáveis para o desenvolvimento infantil; “para a criança o brincar é a atividade mais completa, é uma necessidade básica como nutrição, saúde, a habilidade e educação”. (Santos, 2004)

Diante das observações e leituras, compreende-se que os profissionais da educação infantil devem ser habilitados e se preparar pra trabalhar com a ludicidade, mais não só o profissional, como também as instituições de ensino devem se organizar para oferecer uma estrutura física adequada e materiais e recursos pedagógicos para formação integral da criança. Essa busca no aperfeiçoamento não corresponde apenas à formação do docente, e sim a todo sistema compreendido no contexto educacional do país, estados e municípios.

**Conclusão**

Diante do exposto, conclui-se que há grande possibilidade de contribuir no processo ensino- aprendizagem e na construção da ludicidade, visto que o ato de brincar é nato de toda criança, e o mesmo favorece o desenvolvimento intelectual, cognitivo e social integral da pessoa, mais para que de fato isso aconteça, não deve-se prender apenas no processo de formação do docente, mas também observar como esse processo acontece dentro e fora das instituições de ensino na educação infantil e quais condições são ofertadas, verificando o espaço físico, disposição de materiais pedagógicos e humano.

 Esse processo de aquisição de conhecimento é infinito, o ser humano vive em constante aprendizado, o dia que se passa e não se aprende nada, os mais sábios costumam dizer e afirmar que esse dia não se viveu. No processo educativo não seria diferente, isso também não significa que seja mais fácil, ou mais difícil, quer dizer apenas que tem o papel de ensinar, acaba aprendendo mais que ensinando. Essa é a construção do saber e aprender, sendo uma via de mão dupla, é preciso aprender, como ensinar um processo onde por si só à criança aprende a ludicidade prática.

 Dessa forma vale reafirmar a importância da formação teórica nesse processo de mão dupla, o profissional deve estar preparado para os desafios educacionais principalmente os que atuam na educação infantil. O lúdico é visto e encarado por grandes teóricos com um dos melhores métodos de ensino, visto que a crianças aprende dentro do seu próprio contexto, sem deixar de ser criança, sendo considerado um processo de aquisição de conhecimento natural. Enfim, é fundamental vivenciar as faces da ludicidade na contribuição da qualificação do professor para promover essa interação com o brincar na construção do saber. Os educadores devem utilizar-se da ludicidade, em sua prática pedagógica considerando a evolução e as mudanças, que reflete diretamente no contexto educacional.

. **Referências**

Almeida, P. N. *Educação lúdica: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos*. 9.ed. São Paulo: Loyola, 1997.

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação \ fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria da Educação Fundamental. – Brasília: MEC/FEF, 1998, VOL.3

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação\ fundamental. Lei de DiretrIzes e Bases da Educação Nacional, LDB. LEI . Lei nº 9.394, 20 de dezembro de 1996. – Brasília: MEC/SEF, 1996.

Cunha, N. H. Da S. A brinquedoteca brasileira. In: Santos, S. M. P. dos (Org).

*Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. 4. Ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

Gil, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: Atlas, 1995. GIMENO SACRISTÁN, J. Consciência e ação sobre a prática como libertação profissional dos professores, in NÓVOA, Antonio (org.). Profissão Professor. Portugal: Porto Editora, 1991.

Kishimoto, TizukoMorchida. O jogo e a educação infantil / TizukoMorchidaKishimoto – São Paulo\ Pioneira, 1994.

Kishimoto, TizukoMorchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação / TizukoMorchidaKishimoto. São Paulo Cortez, 2009.

Kramer, Maria Luíza. Lendo, brincando e aprendendo / Maria Luíza Craemer;Campinas; São Paulo: Autores associados, 2007.

Maluf,Ângela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para Educação infantil: Conceitos, orientações e práticas / Ângela Cristina Munhoz Maluf –Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

Oliveira,Z,R.(org) Educação Infantil: Muito olhares. São Paulo: Cortez Editora 2000.

Santos, Marta Ligia Rodrigues Resende, Mrília Messias; Calegario, Cristina Lélis Leal: A Educação infantil e o lúdico: Teoria e pratica. Viçosa: UFV.2004.