**LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONSIDERAÇÕES ENTRE APRENDER E ENSINAR**

Samuel Pedrozo Borges¹

**RESUMO**

O desenvolvimento lúdico de uma atividade transforma o conceito de obrigação em uma manifestação espontânea, a qual busca a interação com o conhecimento e desta maneira leva a criança a se desenvolver em um movimento contínuo e voluntário na busca de resolver, aprimorar e acima de tudo transformar problemáticas em conhecimento real.

**Palavras-chave:** Lúdico, Aprender, Ensinar

**INTRODUÇÃO**

A brincadeira faz parte integral da infância, o ser humano tem predisposição nata em brincar, buscar se divertir em meio a descobertas e atividades, quer seja de maneira voluntário ou mesmo de maneira involuntária, pelo simples pressuposto de se divertir.

Neste ponto a metodologia lúdica permite o desenvolvimento da aprendizagem por meio da diversão, a qual se liga a um contexto de brincadeira e assim remetemos esta metodologia a uma contextualização íntima com a infância.

A influência lúdica permite uma maneabilidade da educação a um complexo já existente, o qual é a própria infância em si, uma confrontação extremamente interessante e ao mesmo importante, uma vez que estão intimamente focadas no processo de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano.

Desta forma nada melhor que mergulhar no universo infantil para direcionar os ensinamentos e permitir à criança se descobrir, descobrir o universo que a cerca, de maneira ampla e de modo descontraído, assim sendo a atividade lúdica permite este aprimoramento.

**O LÚDICO NO CONTEXTO DE APRENDER**

Por meio do uso da atividade lúdica confrontamos a necessidade de se aprender à possibilidade de se ensinar e aqui se expressa uma maneira de estimular a construção do conhecimento por meio da progressão de habilidades em se operar este conhecimento.

A fala inspiradora de Campos (1986), revela:

A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula.

Aqui está o entreposto, o qual está aberto a carregar os facilitadores da aprendizagem. Neste ponto o lúdico se revela a ligação especial entre a necessidade de se aprender e a possibilidade de se ensinar de maneira aceitável, com boa perspectiva.

Em conformidade com Piaget citado por Wadsworth (1984):

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

Observa-se notadamente que a estrutura lúdica parte de um funcionamento plenamente consistente e visa alcança um objetivo notadamente justificado, necessário e possível.

Há ainda que se elencar fatores que comprovam seu interesse em manter o processo de aprendizagem dentro de uma estrutura aceitável, qual sejam o fator regra e estrutura, os quais são expressos dentro do bom funcionamento do ensino lúdico.

Corroborando com este contexto, torna-se interessante citar Rossini (2003), quando diz que o aprender tem que ser gostoso. Aqui o foco é na descontração da qual o processo de aprendizagem deve estar ligado, com o intuito de trazer para si a atenção e não apenas a obrigação.

Neste ponto recorremos a Goleman (1999), quando conceitua:

A preparação da criança para a escola passa pelo desenvolvimento de competências emocionais – inteligência emocional – designadamente confiança, curiosidade, intencionalidade, autocontrole, capacidades de relacionamento, de comunicação e de cooperação.

Notadamente a aprendizagem é repleta que particularidades e dentro destas particularidades a metodologia lúdica se revela como uma peça extremamente útil dentro de um processo construtivo.

Entre meio a diversas competências a atividade lúdica tem a capacidade de uni-las, concentrando este desenvolvimento certo a uma linha de aprendizagem bem elaborada, dentro de critérios próprios, os quais podem ser ajustados, mesmo diante de públicos variados.

**O LÚDICO NO CONTEXTO DE ENSINAR**

É de extrema valia para a base teórica que se firma a definição dada por Rogers (1986), indicando aprendizagem como sendo uma "insaciável curiosidade" ao ser humano e que a sua essência é o significado.

Assim os meios pelos quais se desenvolve a aprendizagem são ainda mais importantes que o próprio conteúdo previsto como base para o ensinamento, onde tudo depende amplamente da operação de modos e meios para se oferecer o ensinamento.

Em conformidade com Andrade (2011) a criança precisa usufruir gradativamente de uma independência do agir, experimentar situações de escolhas e tomadas de decisões e participar, segundo suas possibilidades do estabelecimento de regras e sanções.

Está evidência que o ensinar como um processo, um rito de acontecimentos, deve ser perpassado em uma dinâmica que lhe de âmbito e notoriedade para com o aluno, o educando.

Nesta juntada de conceitos o lúdico ganha estampa por dar ao educando, não só enquanto criança, mas de forma geral, ferramentas e condições para se embasar e estabelecer resultados dentro de um contexto de aprendizagem, em um âmbito geral e expresso, com um fim certo.

Em continuidade a esta exposição de necessidade e possibilidades, torna-se importante nos voltarmos para o autor Rosamilha (1979):

A criança é, antes de tudo, um ser feito par brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

Entre meio a diversas competências a atividade lúdica tem a capacidade de uni-las, concentrando este desenvolvimento certo, a uma linha de aprendizagem bem elaborada, dentro de critérios próprios, os quais podem ser ajustados, mesmo diante de públicos variados.

Em confirmação temos Wajskop apud Vigotsky (1995), onde frisa que a brincadeira:

(…) cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar relacionando os seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade.

O esmero do ensino se contrapõe à realização da aprendizagem bem instruída por consequência de uma elaboração firmada em um amparo que repercuta bem aos olhos dos alunos.

O ensino bem pautado em condições extremamente vantajosas que expressão a satisfação do público alvo, ainda mais se tratando da educação inicial trará consequências essencial na formação do ser humano.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A educação é uma trama de conceitos que misturam o fictício com o real, onde tudo o que pensamos e elaboramos, pode parecer muito claro e agradável aos olhos de quem elabora conceito, definições e expressões.

O que observamos nesta revisão bibliográfica deixa muito evidente que a elaboração do conhecimento, e bem como a sua absorção está diretamente ligada ao processo que leva o conceito, isto é, que transmite as concepções do educador para o aluno, independentemente do tema comtemplado.

Em detrimento à educação infantil, nos deparamos com uma criança que começa a conceber valores de aprendizagem que quando ensinados e da maneira como forem ensinados, iram estabelecer conceitos que a acompanhará por toda a sua vida, ou não, dependendo exclusivamente da metodologia a ser adotada na busca por forma estes conceitos.

Figura-se assim o método de ensino lúdico, método este que ampara-se nos conceitos de ensinar e aprender e demonstra-se uma ferramenta de imensa utilidade, posto que é algo que acompanha a criança, sem a necessidade de grandes esforços para despertar nela a vontade em querer se comprometer com a causa final de conhecer, conceituar, aprender e porque não dizer ensinar.

**BIBLIOGRAFIAS**

ANDRADE, Daniela Barros da Silva Freire. **Pedagogia da Infância VI: Educação e Ludicidade**. Cuiabá, 2011.

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

GOLEMAN, Daniel. **Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas**. São Paulo: Graffex, 1999.

ROGERS, Carl. **Liberdade de Aprender em Nossa Década**, 2ª edição, Porto Alegre: Artes Médica. 1986.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

ROSSINI, M. A. S. **Aprender tem que ser gostoso**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo, Pioneira, 1984.

WAJSKOP, Gisela. **BRINCAR na pré-escola.** São Paulo: Cortez, 1995.