**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS**

Samuel Pedrozo Borges

**RESUMO**

Partindo da observação de que por lúdico se define a percepção de brincadeiras, com o uso de jogos, desenvolvendo a aprendizagem através do brincar e do brinquedo. Ora, notadamente durante o processo de desenvolvimento da criança é extremamente importante o brincar, isto pois, é neste período da vida que o trabalho cognitivo, emocional, interpessoal e também de desenvolvimento dos sentimentos emocionais e da motricidade, devem ser trabalhados. Sendo assim, a maneira através da qual as crianças interagem com o meio social é a brincadeira, é por intermédio do brincar que elas se expressam, externam seus pensamentos e sentimentos. Com o desenvolvimento deste estudo buscou-se, sob o amparo de uma revisão estritamente bibliográfica, examinar ainda que de forma superficial, o desenvolvimento das atividades lúdicas nas primeiras séries do Ensino Fundamental. Esta investigação tem como principal objetivo ressaltar a importância deste trabalho do lúdico nestas séries iniciais, como desenvolvedor da formação da criança, nestes termos o lúdico se mostra uma ferramenta de grande valia para as séries iniciais.

**Palavras-chave:** Lúdico, Séries Iniciais, Aprendizagem.

**INTRODUÇÃO**

O desenvolvimento do estudo perpassa pelo estudo de autores que realizaram pesquisas dentro do tema ora evidenciado, isto com a proposição de lastrear em pontos teóricos o trabalho, onde para tanto a metodologia elencada foi a de pesquisa bibliográfica.

    Para o desenvolvimento de qualquer indivíduo a aprendizagem é indispensável, e não podemos pensar nos passos do desenvolvimento da criança, sem que nos atenhamos às brincadeiras no desenvolvimento da criança sem considerar a prática do brincar, pois como afirma Santos (1997, p. 20):

“brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra na sociedade e constrói seu próprio conhecimento;”

O lúdico contribui diretamente para o desenvolvimento da criança, uma vez a brincadeira torna a aprendizagem significativa e acima de tudo prazerosa, o que proporciona ao aluno aprender sem que se conta disto.

A ludicidade é parte integral do mundo das crianças e que isso torna-se notório que as instituições de ensino não devem ignorar este fato. Cabendo aos professores entender que o ensino lúdico deve ser um parceiro para o seu dia-a-dia dentro de sala de aula.

Isto passa pela necessidade de compreensão da educação como procedimento transmissor de informações, onde o ensino-aprendizagem é uma função do educador, cabendo a ele desenvolver esta atividade por maneiras práticas e efetivas.

Dentro da pesquisa evidencia-se que o processo de aprendizagem por meio da metodologia lúdica é uma ferramenta efetiva e acima de tudo necessária dentro do desenvolvimento cognitivo, social e criativo das crianças

**UMA BREVE EXPLANAÇÃO DO TERMO JOGO**

Quando tocamos no assunto lúdico, logo temos a ligação direta deste termo com a palavra jogo, isso pois ao se observar o uso do lúdico teremos dentro da sua metodologia o brincar por meio de jogos que desenvolvam a atividade proposta, de maneira a se ensinar de uma maneira descontraída.

Mas de acordo com Kishimoto (2006) a palavra jogo pode ser uma tarefa difícil de ser conceituada em virtude de sua amplitude de especificidades, uma vez que a denominação jogo pode ter conceitos em acordo com a concepção de cada contexto social.

Isto posto a definição de jogo irá depender diretamente da sua compreensão dentre de grupo social que o compreende, o qual irá lhe definir em conformidade com o entendimento coloquial.

Para Maluf (2009, p.82 e 83):

“O jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque é revelador da personalidade do jogador (a pessoa vai se conhecendo enquanto joga). Ele tem também uma carga antropológica, porque faz parte da criação cultural de um povo (resgate e identificação com a cultura).”

    Seguindo esta perspectiva o jogo se demonstra um formador de personalidade, mesmo que esta já possuía seus contornos bem definidos, a prática do jogo que o poderio de revelar com clareza a personalidade da pessoa.

Sob a luz de Piaget (1971) apud Friedmann (2006), o mesmo fez um estudo sobre o jogo ao longo do período infantil, relacionando com o funcionamento intelectual. O teórico classifica o jogo em três estruturas: o exercício, o símbolo e a regra, sendo assim as brincadeiras vão evoluindo conforme a faixa etária.

Deste modo para as séries iniciais, o que se vê são crianças em busca desta afirmação, sendo moldadas em acordo com o meio social que as rodeia, e onde quando expostas a atividades que envolvam jogos estarão se inter-relacionando com o meio social, em vias que aprenderam as regras sociais e toda a cultura que as acompanham de maneira simples e sem carga responsiva.

Sem perceber a criança iniciará o desenvolvimento do aprendizado de conceitos e definições que lhe acompanharam por toda a vida. “Na criança, a atividade lúdica supera amplamente os esquemas reflexos e prolonga quase todas as ações.” (FRIEDMANN, 2006, p. 23).

Desta feita é notado que para cada jogo, a cada atividade, é montada uma disposição diferente, que forma uma ordem e nos leva a reconhecer a qual modalidade pertence. Sendo assim o resultado de um sistema linguístico, fruto dos valores e modo de vida representados pela linguagem de um povo.

Observemos a assertiva dada por Friedmann (2006, p. 25):

“No jogo simbólico a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo serve somente para evocá-las. As funções dos jogos simbólicos (compensação, realização de desejos, liquidação de conflitos) somam-se ao prazer de se sujeitar à realidade.”

Podemos levar em consideração a definição de que o jogo é uma brincadeira que contém regras pré estabelecidas, as quais o jogador deverá perfazer, com o intuito de proceder a execução do mesmo.

Observa-se que quando as crianças brincam por meio de um jogo, elas imitam o mundo real, e com isto se aproximam sobremaneira de uma realidade social, isso pois durante o processo de desenvolvimento da brincadeira elas tendem a reproduzir a vivencia do cotidiano.

Em acordo Piaget (1971) apud Friedmann (2006, p. 30):

“... combinações sensório-motoras (corridas, jogo de bolinhas de gude, de bolas) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição e cooperação entre indivíduos, regulamentados por um código transmitido de geração a geração ou por acordos momentâneos.”

Evidencia-se que o uso de regulamentos durante a prática de jogos e brincadeiras, são exercidos pelas crianças, isto posto, passa-se a vigorar uma regra como elemento compositor do brincar.

Nesse sentido, é importante salientar que as crianças passam a desenvolver a cooperação entre si, o que as leva a se desfazer do egocentrismo, e com isso fortalecer a vivencia em sociedade, elevando com isto a socialização do indivíduo.

É relevante impor que os jogos são atividades das quais o educador não deve se esquecer ou ignorar, uma vez que são meios de formatar e exercitar o fortalecimento do intelecto da criança.

**O IMPLEMENTAÇÃO DO LÚDICO COMO METODOLOGIA DA EDUCAÇÃO**

Levando-se em conta que o jogo é extremamente aplicável à atividades lúdicas e a partir disto que o lúdico tem grande ação ante o desenvolvimento cognitivo, e também psicomotor das crianças, a instituição escolar tem por dever se mostrar como uma aliada desta metodologia educacional, de maneira a oferecer aos alunos o lúdico como prática educativa.

Para este foco temos a fala de Maluf (2009, p. 28):

“É rara a escola que investe nesse aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sala de aula ou ela é utilizada com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. Até o recreio a criança precisa conviver com um monte de proibições.”

A escola não tem considerado o lúdico com a devida importância a que se deve, o que se observa é que o ato de brincar não é considerado como uma forma eficaz de ensinar.

Nota-se com a apreciação de estudos e pesquisas é que demasiadas unidades escolares tem considerado o uso de brincadeiras como um simplório passatempo. Tanto é certo esta assertiva que existe a criação do conceito de que o momento para as práticas lúdicas, por meio de jogos e atividades que envolvam o brincar, se dá durante os períodos de descanso ou como retribuição para o cumprimento, com êxito, de uma atividade complexa.

“Se examinarmos detalhadamente as práticas pedagógicas predominantes na atualidade constataremos a inexistência absoluta de brinquedos e momentos para brincar na escola. [...] Nos raros momentos em que são propostos, são separados rigidamente das atividades escolares, como o "canto" dos brinquedos ou o "dia do brinquedo" - e, assim mesmo, apenas nas escolas infantis, pois nas classes de ensino fundamental estas alternativas são abominadas, já que os alunos estão ali para "aprender, não para brincar". O brincar, literalmente acantonado, deste modo não contamina as demais tarefas escolares, sendo mantido sob controle.” (FORTUNA, 2000, p. 3)

Resta esclarecido que o lúdico é colocado em segundo plano, em uma condição marginalizada, com simples finalidade entretenimento à atividades geradoras de esforços metais excessivos.

Neste ponto da contextualização, resta interessante apontar as colocações de Santos (1997) acerca da inserção do lúdico no ambiente de sala de aula, onde a pesquisadora pontua causas que levam à ausência do lúdico na escola, causas estas que podem não ser culpa do profissional da educação, entretanto, tal falta pode estar na formação do professor, em razão de não terem o devido preparo.

As devidas discussões em torno das práticas lúdicas dentro da sala de aula não estiveram presentes no processo de formação. Sendo assim, o que não se vivência não se pode aplica com segurança.

É necessário haver vivências pessoais para que o professor tenha condições de utilizar o lúdico na sua prática pedagógica. A autora expressa que alguns cursos de pedagogia não oferecem para o professor algumas informações e até mesmo vivências acerca do brincar, discutindo o desenvolvimento infantil numa perspectiva social, cultural, afetiva, criativa e histórica.

Conota-se com esta observação que é necessário aos educadores assumir uma postura diferenciada, quando o assunto é o uso do lúdico como metodologia de ensino, onde deve-se levar em conta que ele é uma maneira viável na tarefa de conduzir a aprendizado no dia-a-dia da sala de aula.

O que se evidencia é que o ato educativo não se restringe à simples e mera transferência de informações, ao contrário, a educação se espalha pela absorção da informação.

Santos (1997, p.14) estabelece a afirmativa: “quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”.

Entende-se que a prática lúdica passa pela consolidação desta metodologia à realidade do profissional, o que se sustentará na inserção deste meios dentro do contexto da escola com uma forma satisfatória.

“... o brincar precisa materializar-se, sair do âmbito mental, cognitivo, para o corporal, sensorial, perceptual; ou seja, deixar de ser pura reflexão para ser vivenciado. O brincar precisa desprender-se, libertar-se dos discursos, para ser resgatado na pele de cada brincante, no seu cotidiano.” (FRIEDMAN, 2006, p. 122)

A metódica lúdica, em especial voltada para as séries iniciais, se embasa em um alicerce junto aos professores que atuam nesta etapa da formação, o que solidifica a necessidade de que estes professores tenham a límpida compreensão do devido significado de uma atividades lúdicas.

Corroboram para esta linha de pensamento a palavras de Maluf (2009) acrescentando as informações de que as atividades lúdicas necessitam se estabelecer em um lugar especial dentro do processo de educação.

É observado dentro deste âmbito a necessidade de um avanço na escola, estabelecendo-se a necessidade da consciência da importância da utilização da metodologia do lúdico dentro de sala de aula, utilizando-as como uma ferramenta essencial para o currículo da escola.

Repara-se que existem muitos estudos que apontam para esta importância, de incorporar o lúdico no dentro do processo educativo das escola, mas o que no entretanto ainda faltam meios para torná-lo uma realidade para as escolas.

Nesta pontuação inserimos a escrita de Maluf (2009, p. 30): “o brincar..., deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola.”

Desta feita resta fazer dos diversos estudos do uso da metodologia do lúdico para o ensino em sala de aula uma aplicação efetiva dentre das escolas, para que de tal maneira exista um desenvolvimento e aprendizagem dos alunos, e desta forma, a criança terá condições de construir uma identidade dentro do meio em que vive, durante a realização de atividades lúdicas.

**O LÚDICO NA EVOLUÇÃO DA CRIANÇA**

O acionamento do sentido lúdico das metodologias educacionais está ligado a um brincar que abrange a brincadeira, o brinquedo e o já explorado jogo, dentro da realidade do ensino em sala de aula.

Observa-se claramente que todos os elementos da exploratória lúdicas estão particularmente ligados diretamente ao mundo infantil, isto pois, tais atividades são partes integrais do cotidiano das crianças desde os primórdios.

Na observação de Santos (1997) a essência da infância está nas atividades lúdicas. Sendo assim às instituições de ensino nada mais prático do que estabelecer meios de tornar a prática lúdica uma realidade dentro das salas de aula.

Resta saliente que por meio do ensino lúdico a escola possibilita para a criança um desenvolvimento do relacionamento com o seu meio social, pois nada mais é do que uma proposta metodológica que contribui para uma aprendizagem mais significante e prazerosa.

Em acordo com Maluf (2009, p.17): “brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica”.

 Sendo assim uma maneira simples, prática e produtiva de proporcionar à crianças uma evolução dentro da sociedade e por consequência no mundo, é desenvolver atividades que perpassem pelo brincar como parte substancial da metódica, claramente pois esta estará ligada diretamente com a vivência da criança.

As observações convergem para a inserção de atividades lúdicas dentro da prática escolar, notadamente pois por meio da brincadeira a criança demonstra sua comunicação, suas emoções e sentimentos.

O que se mostra assim é a ludicidade como linguagem expressa da criança, o que mostrará em evidencia a sua evolução, estando estabelecido um meio da criança aprender e compreender sua realidade, na qual está inserida.

Para Maluf (2009), uma criança brincando está em franco preparo para a aprendizagem, de modo saudável e prazeroso. Contribuindo assim para se tornar um adulto equilibrado, tanto física quanto emocionalmente.

E ainda segundo Bettelheim (1988) apud Maluf (2009, p. 19), “brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento”.

Notadamente o ensino lúdico está diretamente ligado a uma evolução proporcionada por sua aplicação dentro do processo de ensino das crianças, ainda sobremaneira evidente dentro das sérias iniciais, uma vez que é dentro deste período que se iniciam suas descobertas.

As atividades lúdicas se mostra como a maneiras mais eficaz de desenvolver o aluno e o fazer aprender, isto pois, aprender com alegria é extremamente importante, porque dá para a criança condições de autonomia criativa.

Nota-se que esta metodologia dá ao aluno condições de evoluir amplamente, estabelecendo formas de se conhecer, por meio de capacidades extremamente importantes, como imaginação, socialização, memória e atenção.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

 A pesquisa elaborada evidenciou notoriamente qual a importância da metodologia de ensino lúdica dentro da realidade infantil, onde contribui no desenvolvimento da criança em sua integralidade.

As séries iniciais são os primeiros passos da criança dentro da condição de estudantes, e mesmo que não seja a intenção, não podemos fugir de possíveis traumas com esta adaptação.

Neste ponto a utilização do lúdico demonstra uma pré adaptação já existente, pois o brincar já faz parte da realidade das crianças, mesmo antes de serem inseridas em um ambiente escolar.

Estabelecendo-se como uma ferramenta valiosa na formação da aprendizagem, não só para crianças, mas para qualquer indivíduo. Sendo assim os currículos escolares devem possuir programas educativos voltados para o lúdico.

É necessário no entretanto que os objetivos da metodologia de ensino lúdico sejam extremamente claros, com a convicção de que a inserção da brincadeira dentro do projeto de aprendizagem é importante no desenvolvimento intelectual na infância.

Claramente que este estudo se pautou dentro de alguns dos diversos autores que escrevem e pesquisam este tema, e ainda que o mesmo não esgota de maneira alguma esta ampla análise, ao contrário, apenas evidencias sobremaneira a necessidade de que esta temática seja a cada vez mais explorada.

Certamente ao fim deste simples foco, resta externado a importância do uso do lúdico dentro do ensino nas séries iniciais, esclarecendo ainda mais a necessidade de que esta metodologia seja desmistificada e explorada dentro da proporção a que se deve.

**REFERÊNCIAS**

Fortuna, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em: http:// brincarbrincando.pbworks.com Acesso em: 10 fev. 2019.

Friedmann, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança.** São Paulo: Moderna, 2006.

Kishimoto, Tijuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

Maluf, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado.** 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

Santos, Santa Marli Pires dos (Org). **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.