

A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO ENSINO APRENDIZAGEM

FATIMA VIEIRA DOMICIANO FORTUNATO

MARILUCE APARECIDA DE LIMA

LUCIANA DA SILVA SOUZA

BARRA DO BUGRES

2021

Resumo

O processo de ensino aprendizagem acontece a partir da interação do aluno com o meio. Ensinar implica criar condições para que o aluno se relacione sistematicamente com o meio, implica organizar e planejar as circunstâncias de reciprocidade, uma vez que a ação docente se renova constantemente em função dos processos ou das dificuldades dos alunos, portanto quem ensina precisa levar em conta as dificuldades de quem aprende, uma vez que o ato de aprender envolve conteúdos globalizados e abrange os aspectos: cognitivo, afetivo e psicomotor do indivíduo colocando-o sempre diante de uma situação desafiadora. Para garantir a aprendizagem é importante que os professores desenvolvam em seus alunos a confiança na sua capacidade de aprender, iniciar o trabalho com atividades coletivas a fim de facilitar a construção do conhecimento fazendo com que o aluno ao interagir se sinta mais a vontade para questionar e reorganizar suas atividades.

Ao utilizar o lúdico, a brincadeira em sala de aula o professor necessita levar em conta as experiências da classe, a faixa etária, as fases do desenvolvimento e as necessidades ali presentes, pois o brincar só é possível em qualquer faixa etária, é um ato profundo de estabelecer contato significativo conosco mesmo com o nosso ser e com o nosso destino. O brincar da criança é diverso do brincar do adolescente que é diverso do brincar do adulto.

Na área da educação Freud afirma: Que brincar faz todo sentido, uma criança que brinca desenvolve habilidades escolares com facilidade, possui maior capacidade de compreensão e assimilação. Já Vygotsky diz que o brincar é o principal meio de desenvolvimento cultural da criança. Sabendo que enquanto Piaget defende o lúdico sendo o berço obrigatório das atividades intelectuais e indispensável à prática pedagógica, portanto nós educadores necessitamos possibilitar ao aluno, seja criança, adolescente ou adulto, uma educação que seja significativa e lúdica incluindo atividades de entretenimento, porque o processo de Ensino-Aprendizagem não pode ser aborrecido e enfadonho.

Palavra-chave: Aluno, Aprendizagem, Lúdico .

Introdução

O lúdico atual nas escolas tem uma difícil missão, que é a de interagir de forma possibilitar que determinados alunos aprendam, a fim de alcançar os objetivos propostos para o processo ensino aprendizagem, portanto se faz necessário que nós educadores cooperemos para que a aprendizagem aconteça prazerosamente, assim podemos recorrer a utilização do lúdico, um recurso pedagógico que estimula a criança a participar ativamente das atividades auxiliando-a na formação e aquisição de novos conhecimentos, facilitando sua evolução pessoal fazendo uma ponte entre os conhecimentos adquiridos e situações em que vive e com as quais aprendem.

As atividades lúdicas não são novidades no processo educacional. Carlos Magno (cerca de 742 – 841), criou um centro de ensino em seu palácio, entretanto, sua direção ao filósofo Alcuíno, o homem mais erudito de seu tempo e que escreveu enigmas, piadas e brincadeiras, pois sua forma era: deve-se ensinar divertido. Na chamada idade média, os mais sábios mestres dirigiam-se a seus alunos de modo informal e lúdico, via de regra, dada quase que em 90% através de trabalhos em grupo, mesmo em competitividade elas estimulam a agregação, o pensar compartilhado. É na escola que os indivíduos aprendem que as necessidades individuais estão subordinadas a interesse do grupo, a escola civiliza e socializa, a sala de aula destina-se a domar o ego, a ligar os indivíduos a outros, a demonstrar o valor e a necessidade da coesão do grupo.

O Lúdico tem sua origem na palavra latina “ludos”, quer dizer jogo e faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório. O jogo possibilita ao educando momentos de encontro consigo mesmo e com o outro, momento de fantasia e de realidade, momento de ressignificação e percepção, momento de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro. A ludicidade não pode ser vista com a uma diversão qualquer, é na verdade, uma necessidade do ser humano em qualquer idade, pois facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora com a saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo real é por meio das descobertas e das criatividades que as crianças podem se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. É muito importante aprender com alegria e para que a educação lúdica caminhe efetivamente é preciso refletir sobre a importância no processo ensinar e aprender. O ato de ensinar e aprender muitas vezes se resume a realização de exercícios repetitivos, de modelos pré-elaborados para memorização que pouco ou nada contribuem para a formação de adultos felizes capazes de construir relações sociais com outros sujeitos.

Considerando que o professor precisa acompanhar as rápidas mudanças sociais em sua prática pedagógica para sobreviver enquanto profissional, ele deve cumprir com novos objetivos colocados às profissões e um deles é orientar a construção do conhecimento através do lúdico, porém essa forma de trabalho não exclui o trabalho disciplinar já desenvolvido, nem a avaliação do ensino aprendizagem.

Do ponto de vista pedagógico, o brincar tem se revelado uma estratégia poderosa para a criança aprender e pode-se afirmar que brincar é viver, pois a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo. A criança brinca porque brincar é uma necessidade básica como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação são vitais para o seu desenvolvimento. É por intermédio da relação com o brinquedo e jogos que a criança desenvolve a afetividade, e a capacidade de raciocínio, estimula sua capacidade visual e auditiva, valoriza sua cultura, socializa-se, interage e assim constrói seus conhecimentos. Por meio das atividades lúdicas a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano as quais se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilitando interpretação e reprodução do real de acordo com suas afeições e necessidades.

Tanto para Vigotsku (1984) como para Piaget (1975), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e nesse trajeto a imaginação se desenvolve, uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento jamais e perderá. Brincar é sinônimo de aprender, pois brincar e o jogar geram um espaço para pensar em que a criança avança no raciocínio e as interações que são oportunidades favorecem a superação do egocentrismo,

aguçando a solidariedade e a empatia introduzindo novos sentimentos para a posse e consumo.

A maioria das escolas não está preparando os alunos para o mundo atual, ações de dar aulas devem ser substituídas por orientações à aprendizagem para que aluno e professor caminhem juntos no processo ou não haverá aprendizagem significativa. Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir, educar é um ato consciente e planejado, é seduzir os seres humanos para conhecer, como preconiza o construtivismo e o sócio-interacionismo.

De acordo com Almeida Santos (1995), “A escola precisa repensar que ele está educando, considerando a vivência, repertório e a individualidade do mesmo, assim, trabalhar a partir da ludicidade abre caminho para o resgate de cada potencial”. Faz necessário que o professor assuma papel de artífice de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagem que a ludicidade contém em seus domínios. O papel do professor é de uma importância, pois ele é quem cria os espaços, estimula atividade construtiva da criança seja através das músicas, de jogos ou brincadeiras, ou seja, quem faz mediações da construção do conhecimento valorizando o conhecimento prévio que o aluno já possui. A sala de aula é um lugar de brincar, afinal a escola é considerada o segundo lar da criança e o professor precisa conciliar o objetivo pedagógico com as necessidades do aluno, portanto a formação lúdica é essencial ao educador para que a criança suas possibilidades e tenha uma visão sobre a importância de jogos e brinquedos para a vida da criança, do jovem e do adulto.

Podemos vivenciar o processo do aprender colocando-nos no lugar do aluno e permitir que a criatividade e a imaginação aflorem em nós e possam exteriorizar-se na nossa vida diária e o prazer das coisas que estão dentro de nós. Quanto mais o adulto vivenciar a ludicidade maior será sua chance profissional de proporcionar à criança uma aprendizagem prazerosa.

A ludicidade é uma atividade que tem valor institucional intrínseco e vem sendo utilizada como recurso pedagógico essencial. O lúdico só tem validade se utilizado na hora certa, nunca quando o educando revelar maturidade para

superar desafios, nunca quando e educando revelar cansado por não atingir os resultados. No processo de Ensino Aprendizagem o lúdico auxilia a construção de uma práxis emancipadora e integrada, além disso, é um recurso motivador que estimula o indivíduo propiciando um clima de entusiasmo, prazer e esforço espontâneo permitindo se envolver com as atividades facilitando aquisição de novos conhecimentos.

Os métodos tradicionais de ensino cada vez estão menos atraentes para as crianças que querem participar, questionar, atuar e manusear um material adequado a sua faixa etária. As crianças de hoje são mais inteligentes, são mais espertas do que das décadas atrás, pertencem a famílias menos numerosas, pais que trabalham fora, são crianças que frequentam creches ou escolinhas maternais. Essas crianças desenvolvem-se antes do tempo previsto, pois algumas habilidades foram estimuladas precocemente.

É com esta criança que o educador tem que saber lidar, tem que reconhecer suas necessidades e procurar atendê-las dentro do contexto educacional atual, hoje temos um grande número de crianças emocionalmente imaturas e com dificuldades de aprendizagem devido a terem se desenvolvido precocemente em apenas uma área do conhecimento ficando com atraso em outra, também encontrados adultos que são bons em cálculos e apresentam dificuldades em interpretação, pessoas que só praticam esportes desenvolvendo a expressão corporal e conseqüentemente não se desenvolve na mesma proporção o seu cognitivo e o afetivo. Nesse sentido vale ressaltar que a prática do lúdico não só motiva a criança como auxilia no seu desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo.

Como diz Maria Gloria Lopes (2001), para podermos estabelecer os parâmetros educativos da criança de hoje, precisamos enxergá-la em três dimensões: a corporal, a afetiva a cognitiva, que devem desenvolver-se simultaneamente e concomitantemente.

Podemos enxergar a criança como um ser formação, porém completo, com muita capacidade para absorver e armazenar informações preciosas. Muitos educadores cometem equívoco ao pensar na criança como um ser incompleto que ao chegar à escola irá iniciar seu aprendizado, mas a criança

desde quando nasce está em processo de aprendizagem contínuo que se aperfeiçoa com o tempo através de sua relação com o meio. É com este ser completo e apenas inexperiente que temos de trabalhar e a quem precisamos proporcionar oportunidade de pleno aprendizado e como mediadores precisamos obter meios métodos de ensino cada vez mais atraentes direcionando os conteúdos programáticos e as atividades lúdicas à aplicabilidade prática respeitando a faixa etária da criança.

Segundo Piaget, a aprendizagem acontece de acordo com a fase em que a criança se encontra, sendo assim, ela se apropria do conhecimento a partir de sua relação com o meio. Estas fases estão expressas nas seguintes etapas: Fase Sensório Motora, Fase Pré-Operatória, Fase das Operações Concretas e Fase das Operações Formais.

A Fase Sensório Motora (0 a 2 anos), é fase da imitação onde a criança começa elaborar as primeiras noções da realidade, nesta fase a criança está ativamente trabalhando para formar uma noção do eu e é capaz de encontrar objetos escondidos, fazer imitações antigas por outras recentes, tais como: acenar com a mão, fazer caretas, bater palmas, imitar sons, etc. A criança nesta fase não é capaz de perceber objetos que não estejam dentro do seu campo visual, mas já faz relação de um barulho a uma determinada pessoa.

Estudos mostram que a privação cultural, as desigualdades sociais e privações de toda ordem interferem no desenvolvimento da criança e fazem com que ela apresente déficit no seu desenvolvimento tanto biológico quanto intelectual. É importante lembrar que a grande parte das crianças brasileira está relegada a uma vida de pobreza, algumas vivem nas ruas e não tem acesso à escola. Portanto, professores ao estudar os estágios piagetiano precisam ter em mente essa situação e oferecer aos alunos atividades lúdicas a fim de superar as deficiências sofridas.

A Fase Pré-Operacional (dois a sete anos), é caracterizada pelo aparecimento acentuado das representações mentais desenvolvendo as funções simbólicas, a criança é egocêntrica, assimila os aspectos aparentes que mais chamam sua atenção, já representada a realidade com imagens, mas não há tentativa do esquematizador, ordenar, refazer, e utilizar o raciocínio lógico

podendo ser dedutivo ou indutivo. Piaget denomina esta fase de realismo, pois para a criança as coisas são aquilo que aparece ser. No uso do espaço e dos objetos ela estará mais solta e segura, podendo substituir, objetos e pessoas através da utilização da palavra.

O jogo simbólico, a imitação, as brincadeiras são fontes riquíssimas para o desenvolvimento da linguagem que neste estágio sofre uma verdadeira explosão. Nas palavras de Piaget, a criança atribui a objetos seus próprios pensamentos, sentimentos, etc. A criança pré-operacional caracteriza-se por uma centralização, isto é, focaliza apenas uma dimensão do estímulo, sendo incapaz de levar em conta mais de uma dimensão ao mesmo tempo.

Na Fase das Operações Concretas (sete aos doze anos), a criança adquire o conceito de reversibilidade, no pensamento às ideias podem ser retomadas, a situação original pode ser restaurada, as coisas transformadas podem voltar às suas origens, a criança tem mais capacidade de descentralizar e estabelecer relações. Nesta fase ela aplica a lógica e o raciocínio na manipulação de objetos concretos, isso se dá em relação a percepção espacial-temporal. Segundo Piaget nesta fase as crianças são capazes de realizar operações lógicas matemáticas elementares, mais ainda ficam dependentes de recursos visuais concretos.

Na Fase das Operações Formais (a partir dos doze anos), começa o início da adolescência onde a criança pode raciocinar dedutivamente, formular hipótese a respeito de soluções para um problema. O adolescente se preocupa com o hipotético possível e também com a realidade, uma vez que atingiu as operações formais tenta pôr à prova suas hipóteses seja mentalmente ou através de experimentos reais. Neste estágio a criatividade atingiu a maturidade em relação aos demais estágios, isto porque as imagens são reelaboradas e combinadas mentalmente e então confrontadas com a realidade. Portanto o desenvolvimento do raciocínio acontece a partir de um ambiente atrativo e progride de acordo com a maturidade da criança. Desta forma para que haja ensino e aprendizagem o professor deve estabelecer relação do lúdico com as atividades propostas em sala de aula.

Para Vigotsky (1991), a brincadeira é um processo, é uma atividade social a qual a criança aprende a conviver com as atividades culturais desde que nasce. “A aprendizagem e o desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida da criança”.

A prática educativa lúdica, por ter seu foco de atenção centrado na plenitude da experiência propicia tanto ao educando quanto ao educador oportunidade ímpar de entrar em contato consigo mesmo e com o outro a ser, tendo em vista viver melhor consigo mesmo e com o outro. Sugere que as crianças e adolescentes se envolvam com a manutenção e conservação dos brinquedos e conservação dos brinquedos e jogos utilizados durante as aulas. Poderá existir o cantinho do faz de conta, o cantinho das histórias, cantinho dos carrinhos, o cantinho de jogos pedagógicos, o cantinho do relaxamento, o cantinho da leitura, etc. como afirma Vigotsky, o brinquedo desempenha várias funções no desenvolvimento, tais como: permitir o envolvimento no mundo ilusório, fornece um estágio de transição entre pensamento e objetivo real, possibilitar maior autocontrole da criança porque o brincar lida com conflitos relacionados a regras sociais e aos próprios impulsos. É através da atividade lúdica que (jogos, brincadeiras) que a criança interage consigo e com o outro, constrói normas para si e para o outro, constrói como sujeito e organiza-se. O brincar no jogo reflete o desenvolvimento da personalidade porque durante o brincar a criança resolve situações problema e elabora estratégias de ação frente às mesmas.

Brincar é uma atividade tão profunda quanto qualquer outra atividade do ser humano e tem que ser cuidadosa, criativa e produtiva. Quando a criança brinca, sua brincadeira tem profundidade de quem se dedica a construir e cuidar do mundo, um mundo significativo na idade e nas circunstâncias que está atravessando. O mesmo pode se dizer do adolescente e do adulto, pois a criança brinca como criança, o adolescente brinca como adolescente e adultos brinca como adulto cada qual em sua faixa etária.

Desta forma o ato de brincar será um ato profundo de cuidar da existência estabelecendo contato significativo conosco mesmo, com o nosso ser, com o nosso destino. O brincar da criança é diverso do brincar do adolescente que é diverso do brincar adulto, pois cada idade tem suas características psicossociais

próprias o que implica no criar, no vivenciar e no experimentar os resultados de sua vida pessoal e coletiva.

O brincar é possível em todas as faixas etárias, porém são formas diferentes de brincar. Assim sendo, quem vive bem, cuida de si, de sua existência e de suas relações com os outros, brinca o tempo todo, não havendo momentos de acabar a brincadeira para iniciar o trabalho, mas haverá momentos de brincar na vida e com a vida, isto significa viver na infância, na adolescência e na vida adulta.

Na área da educação isto faz todo o sentido, uma criança que brinca muito desenvolve as habilidades escolares com facilidade, possuem maior capacidade de compreensão e assimilação. As crianças brincam desde sempre, gostam de histórias, criam e recriam o mundo através da fantasia, na sua imaginação pedaços de pau transformam-se em carros, ônibus, cercas, cavalos, aviões e armas, pois não há limites para a ilusão, para a imaginação, esta é a poética predominante nas crianças. De criação em criação o mundo se organiza e se personaliza fazendo uma ponte para o mundo exterior, assim dizia Freud.

De modo especial e profundo cada criança realiza suas brincadeiras numa entrega total como se a sobrevivência pessoal e do mundo depende deles, o brincar oferece um veículo de aprendizagem em todos os sentidos da palavra, e, como dizia Vigotsky: o brinquedo é o principal meio de desenvolvimento cultural da criança, cria uma zona de desenvolvimento proximal devido as situações imaginárias existentes, às regras de comportamentos socialmente estabelecidas.

A criança ao se defrontar com atividades lúdicas desenvolvem uma zona de desenvolvimento proximal onde as experiências vividas propiciam desafios, situações novas uma vez que não existe brincar sem regras. O conteúdo do jogo revela a penetração mais ou menos profunda da criança nas atividades dos adultos.

De acordo com Ludkesi, nos educadores precisamos ser os adultos na relação educativa e ao mesmo tempo, podemos confrontá-los em seus atos mostrando possibilidades de ser e agir a fim de construir um modo de ser saudável para si e para o outro. No nosso lugar de educadores necessitamos

possibilitar aos nossos alunos, crianças uma educação que seja significativa e de forma lúdico incluindo atividades de entretenimento compatível com sua idade e suas características para que possam produzir conhecimentos a partir de si mesmo.

O educador deve agir de forma lúdica sempre, deve brincar com eles, mas sempre agindo como adulto, pois necessita manter o seu papel de adulto para que a criança ao manter contato com um adulto amoroso, paciente, responsável, consciente e alegre possa aprender a ser um adulto também assim, aprender brincar sem ser perverso com os outros. O brinquedo traduz o real, sua vida, o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos diminuindo o sentimento de impotência da criança, através de brincadeiras e jogos pedagógicos permitimos que as potencialidades e sua afetividade se harmonizem.

A ludicidade é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço de direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. As situações problemas contidas nos jogos e brincadeiras fazem com quem a criança cresça através da procura de soluções e alternativas, o seu desempenho alcança níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue, favorecem a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação.

Enfatiza-se a importância de o aluno construir seus conhecimentos através de situações concretas com significado real, onde o educador pode fazer o uso das atividades lúdicas para proporcionar situações semelhantes as do cotidiano para que esse conhecimento seja alcançado. O erro faz parte do processo de aprendizagem e revela a forma pela qual a criança estrutura seu pensamento, portanto é através de jogos, do brincar, que se amplia o conhecimento criando um espaço para pensar e avançar no raciocínio na superação do egocentrismo desenvolvendo a solidariedade e a empatia.

Brincadeiras e jogos não se restringe apenas a sala de aula, podem e devem ser utilizadas em atividades físicas e fora do ambiente escolar, assim a criança sempre estará desafiada a tomada de decisões e fazer argumentações para defesa de suas ideias.

O jogo como recurso pedagógico é utilizado no ambiente escolar porque traz muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem, é um impulso natural da criança que funciona como grande motivador. O objetivo do jogo é mobilizar esquemas mentais; estimular o pensamento, a ordenação de tempo e espaço; favorecer a aquisição de condutas e cognitivas e desenvolver habilidades como coordenação, destreza, força, concentração, etc.

O jogo é um vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade, é através dele que a criança obtém prazer e realiza esforço espontâneo e voluntário para atingir os objetivos do jogo. Enfim, podemos afirmar que as atividades desenvolvidas a partir do lúdico influenciam diretamente no processo de ensino-aprendizagem da criança que possui pouca noção do abstrato, auxilia no desenvolvimento das que apresentam dificuldade de convivência social ou familiar, criança que tem distúrbio de comportamento, facilita a compreensão de regras e desperta a criatividade, portanto, criança que não brinca que não participa de atividades em grupo não aprende a competir, a ganhar ou perder, possui dificuldade no grupo a que pertence a conseqüentemente no grupo escolar dificultando o seu aprendizado educacional, portanto todo educador precisa estar preparado para trabalhar a ludicidade em suas aulas e para que entendamos melhor a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

O jogo de regras, acompanha toda a vida do indivíduo (esporte, trabalho, xadrez baralho, etc.). O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado. Este jogo pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações a seguir que lhe confere um caráter social.

O JOGO DE DAMAS

É um jogo muito conhecido e jogado de diferentes formas, e o acordo feito antecipadamente quanto às regras dá uma característica de compromisso de evitar discussões injustas. Dessa forma, a criança também aprende a

importância de combinar e conhecer regras antes do jogo para depois assumir o compromisso de jogar conforme as regras.

O objetivo principal desse jogo é eliminar as pedras do adversário e atingir o extremo oposto do tabuleiro com suas pedras, que então passam a ser damas e conquistam maior poder de mobilização pelo tabuleiro. O peão move-se somente uma casa de cada vez na diagonal e sempre nas casas escuras; a partir do momento em que é transformado em dama, pode mover-se ao longo do tabuleiro dentro da faixa diagonal em que se encontra.

Trata-se de um jogo de ataque e defesa, onde as equipes adversárias colocam-se frente a frente nas doze casas escuras dispostas das três filas primeiras. Sorteia-se por algum critério quem será o jogador que irá iniciar a partida, e ele deverá mover uma das suas pedras para uma das casas vazias à sua frente. Depois outro jogador faz o mesmo e assim sege o jogo, sempre atacando o adversário e procurando defender as suas pedras. Uma pedra é eliminada quando estiver colocada em uma casa em frente a outra ocupada pelo adversário e vazia atrás. O adversário pula por sobre a pedra que se encontra no seu caminho, ocupando a casa vazia depois dela e a elimina do jogo. Quando um dos jogadores consegue chegar com sua pedra em qualquer uma das quatro casas da fila do lado adversário, pega de volta um dos seus peões que foram anteriormente retirados e colocados sobre a pedra, transformando-a em dama. O ganhador da competição será aquele que conseguir eliminar todas as pedras do adversário.

CONCLUSÃO

Sabendo que a teoria e a prática constituem valiosos instrumentos de ação, sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista maior integração desse conceito concluímos a análise da prática pedagógica mais consciente sobre tudo, utilizando estudos e análises buscadas nas informações biográficas a qual trás benefícios na ordem educacional e social pois a criança é um indivíduo dinâmico, curioso, criativo.

O objetivo da escola é de facilitar o acesso ao conhecimento e promover desenvolvimento do aluno, e para que aconteça é preciso que todos estejam de acordo sobre a maneira como se desenvolver o processo de ensino-aprendizagem e também conhecer os pressupostos básicos de construção de conhecimento e os fatores que facilitam a aprendizagem.

Deve se identificar com o papel do aluno na apropriação do saber, reconhecer os benefícios do lúdico para os alunos abrindo espaço para que ele em sala de aula, e para que isso aconteça é necessário que o professor busque formação que possibilite conhecer as questões da educação, as diversas práticas pedagógicas aplicando-as concretamente em sala de aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ABREU, M. & BALZANO, S. Leitura da LDB para diretores das escolas públicas. MEC. Fundescola, (mineo)s.d;

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicas. São Paulo: Loyola, 1995;

BERNSTEIN, B. Estrutura social, linguagem e aprendizagem, In: PATTO, M. S. Introdução á psicologia do Escolar. São Paulo: T. Queirós Editor Ltda, 1993;

ALVES, Maria Célia Ferreira- Apostila: Desenvolvimento Afetivo, Social e Aprendizagem. ICE- Instituto Cuiabano de Educação;

CHATEU, Jean. O jogo e a criança. (Tradução: Guido de Almeida). São Paulo Summus, 1987;