

# **O MUNDO ENCANTADO DO LÚDICO**

**Vanete Maria da Cruz**

## **RESUMO**

Você já observou atentamente o modo como as crianças brincam? Certamente traz-nos recordações de nossa infância, de um tempo em que tínhamos todo tempo para brincar, em que os usos que fazíamos dos jogos e brinquedos estavam relacionados com o contexto de nossas vidas e expressavam a visão de mundo que tínhamos. O brincar é uma forma privilegiada de aprendizagem, pois é nesse ato que as crianças trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam. O lúdico é uma estratégia para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma ferramenta importante de progresso pessoal e de alcance de objetivos educacionais. Este artigo visa destacar a importância pedagógica do lúdico na Educação Infantil, embasado na perspectiva sociocultural, abordando a brincadeira como instrumento facilitador da aprendizagem, ressaltando o brincar como uma forma prazerosa, no qual as crianças interagem com o mundo e fazem suas próprias descobertas. É grande a responsabilidade do professor para alcançar a aprendizagem dos alunos fazendo-os a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico, garantindo a todos o direito de aprender e aprender com prazer assim o resultado será melhor.

Palavras-chave: Lúdico. Criança. Educação Infantil.

## **ABSTRACT**

Have you looked closely at the way children play? It certainly brings back memories of our childhood, of a time when we had all the time to play, where the uses we made of games and toys were related to the context of our lives and expressed the worldview we had. Playing is a privileged form of learning, for it is in this act that children bring to their play what they see, hear, observe, and experience. The playful is a strategy to be used as a stimulus in the construction of human knowledge and in the progression of the different operative abilities, in addition, it is an important tool of personal progress and achievement of educational goals. This article aims to highlight the pedagogical importance of the playful in Child Education, based on the sociocultural perspective, approaching play as a facilitator of learning, emphasizing play as a pleasurable way in which children interact with the world and make their own discoveries. It is a great responsibility of the teacher to achieve the students' learning by making them integrate the proposed curricular contents with the playful one, guaranteeing everyone the right to learn and learn with pleasure so the result will be better.

Keywords: Playful. Kid. Child education.

## 1 INTRODUÇÃO

No processo de desenvolvimento da criança a experiência do brincar está relacionada a diferentes tempos e espaços, sendo marcada pela continuidade dessa cultura nas gerações que surgem, pois a criança, pelo fato de se situar em um contexto histórico-social, ou seja, um ambiente estruturado a partir de valores, significados e atividades construídas e partilhadas pelos sujeitos que ali vivem, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelece com outros sujeitos que ao longo dos tempos mudam seu modo de ser e pensar. Este artigo visa compreendermos o reconhecimento do ato de brincar como uma prática social, buscando conhecer a história da brincadeira, já que estamos cientes de que a criança que brinca atualmente é diferente da que brincava em tempos passados, pois, durante muito tempo, não lhe foi concedido um espaço para a infância nem, muito menos, respeitadas as suas necessidades educacionais específicas. O brincar foi marginalizado pela sociedade até o momento em que as crianças foram diferenciadas dos adultos.

Para Kishimoto (1999):

[...] enquanto brinca, a criança cria e recria, usa o brinquedo com outras funções. O processo de brincar inclui ações sem caminho preestabelecido. É, por natureza, um ato incerto. O prazer de brincar vem dessas escolhas  
KISHIMOTO, 1999, p.32).

O lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado, sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica, desta forma, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo, é ir em busca da construção de base para através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras e possa vislumbrar suas potencialidades. De acordo com Gomes (2004, p.47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”.

A palavra lúdica vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Diante desse contexto, nota-se que ao longo dos tempos a educação tem

apresentado a necessidade de implantar uma nova pedagogia, já que são muitas as dificuldades que as escolas têm em realizar um trabalho de qualidade e são inúmeros os desafios que os professores enfrentam para desempenharem suas atividades escolares e tornarem-se formadores de opiniões. A problemática que norteou o estudo foi: de que maneira a prática educativa lúdica pode atuar como ferramenta facilitadora à aprendizagem? Este artigo visa mostrar a prática educativa lúdica como ferramenta facilitadora na aprendizagem da educação infantil e a importância em adquirir outras estratégias de ensino, insistindo nas mudanças metodológicas da educação infantil como uma das ações primordiais no ensino educacional.

No decorrer da história da brincadeira, podemos perceber que ainda há muito o que se fazer pela educação para que os professores e a escola em geral possam compreender que a brincadeira não é apenas um mecanismo incentivador da educação, mas também um meio de se compreender o desenvolvimento da criança como um todo. A criança deve ter liberdade de escolher o tema da brincadeira, assim como estabelecer regras e sugerir temas a serem desenvolvidos. Dessa forma, estamos falando da brincadeira vinculada à educação para ter sentido para as crianças, tornando-as agentes da construção do seu próprio conhecimento.

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser um espaço de vida e interação, e os materiais fornecidos para as crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que auxiliam a construir e a apropriar-se do conhecimento universal (WAJSKOP, 1999, p. 27).

A brincadeira é uma experiência livre para a criança e deve ser vivenciada da melhor forma possível, pois é por ela e através dela que a criança desperta suas habilidades mais precisas para um bom desenvolvimento, que a conduzirá durante toda a sua vida. Todos os professores devem conhecer a brincadeira sob uma perspectiva sociocultural, para, assim, compreender os benefícios que as contribuições possibilitam à Educação Infantil. A ludicidade, em seu contexto geral, deve ser considerada coerente, tanto em relação à criança como ao adulto, pois ela envolve todas as capacidades da criança, demonstrando, através do brincar, a personalidade dela. Trata-se de descobrir a si e ao mundo pelo simples ato de brincar, pois, demonstrando ação e imaginação, a criança se motiva a alcançar seus objetivos.

Sendo assim, a brincadeira é, então uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos

e cognitivos. O jogo, devido a abrangência de significados, é uma forma de expressão da linguagem afetiva e refere-se àquela cuja estrutura é o símbolo. Piaget (1998), caracteriza o brincar como uma atividade que reflete os estados internos do sujeito diante de uma realidade vivida ou imaginada (NICOLAU, 1998).

Piaget (1998), considera o brincar a linguagem típica da criança por ser mais expressiva que a linguagem verbal. Esta razão levou-o a atribuir ao jogo um papel de complemento imprescindível à análise da criança. O jogo representa, ainda, o equivalente ao lúdico da fantasia, além do que, atualiza suas imaginações, seus desejos e suas experiências vividas.

Então, vale ressaltar que a ludicidade é um estímulo para o aluno, pois sabe-se que por meio da mesma consegue-se estimular várias áreas do desenvolvimento infantil, como: cognitiva, motora e afetiva, desperta também as potencialidades através do meio em que a criança se encontra e dos conteúdos a serem passados, de formas eficientes que causem estímulos para o aprendizado (PIERS & LANDAU).

## **2 DESENVOLVIMENTO**

### **2.1 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM**

Nas últimas décadas, a brincadeira vem sendo discutida e referendada pela perspectiva sociocultural, a qual estabelece que a brincadeira é uma forma de a criança conhecer a realidade interagindo com o meio em que vive e que, a partir daí, pode-se concretizar um vínculo com a educação. Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações- problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

O professor deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí a necessidade de programar atividades lúdicas na escola.

Conforme (Santos, 1999, p.12), para a criança, “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando.

Sabemos que ela brinca porque gosta de brincar e que quando isso acontece, alguma coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias, sentimentos ruins.

Brougere (2004) diz que a brincadeira aparece como um meio de sair do mundo real para descobrir outros mundos, para se projetar num universo inexistente. Assim, o brincar da criança não está somente ancorado no presente, mas também tenta resolver problemas do passado, ao mesmo tempo em que se projeta para o futuro.

Assim, a brincadeira passa a ser o mundo da criança, pois este quase sempre é ressignificado pelo lúdico. Wajskop (1999) considera que a cultura infantil se baseia na cultura adulta, transformada no brincar, para uma melhor compreensão por parte das crianças. Sob essa abordagem, a brincadeira deve ocupar um importante papel na pré-escola, encarando-se a criança como um sujeito sociocultural, agente construtor do seu próprio conhecimento. Aborda assim, a importância do adulto seja na família, seja na instituição escolar como um forte elo entre as crianças e os objetos, para que elas possam experimentar novas vivências. Ele é, então, um mediador do conhecimento infantil, atento às questões das crianças, para ajudá-las a compreender o mundo em que vivem.

Portanto, pais e professores devem ficar atentos para que a rotina das crianças, principalmente em sala de aula, esteja associada ao lúdico e para que elas se sintam à vontade para brincar de forma livre e espontânea. O momento da conversa também é de fundamental importância, portanto o adulto deve manter um diálogo rico em questionamento a respeito das brincadeiras realizadas no ambiente escolar.

De acordo com (Kishimoto, 2002, p. 146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”. As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

O professor é o maior responsável na transmissão de conhecimentos em relação ao conhecimento empírico, quando se faz de forma objetiva e construtiva de histórias do ser humano, a educação é principalmente um poder para que se definam os seus anseios de liberdade de escolha para chegar a um ideal com regras e respeito na sociedade

vigente. A escola é um ambiente propício para a formação das ações do caráter intelectual, físico, social, emocional do indivíduo (OLIVEIRA, 2011).

Contudo, ao planejar atividades lúdicas é importante que o professor tenha em mente que quando brinca a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades além de desenvolver competências, estimular a autoconfiança e a autonomia, proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção que são essenciais ao bom desempenho da criança na escola e na vida.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Consideramos que o conhecimento acerca do histórico da brincadeira é fundamental para a compreensão do percurso do ato de brincar ao longo dos tempos, podendo proporcionar aos professores uma comparação da brincadeira antes e atualmente, principalmente tomando por base a perspectiva sociocultural. Acreditamos na importância pedagógica do lúdico e ressaltamos ser necessário que todos os professores tenham essa concepção, para que possam contribuir efetivamente com o aprendizado das crianças, tornando-se mediadores do conhecimento infantil.

Assim, dentro dessa perspectiva, os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolve os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades. Desta forma, existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades do aluno.

Portanto, a brincadeira deve ser incluída em todos os currículos das instituições que lidam com a educação infantil, pois, sob a luz da perspectiva sociocultural, essa é uma maneira de se fazer valer todo o potencial que o lúdico proporciona ao desenvolvimento infantil. O professor também deve ser bem preparado em sua formação para utilizar o lúdico diariamente com as crianças, mantendo um vínculo entre o aprendizado e a diversão. Compreendemos a ludicidade como mediadora e facilitadora à aprendizagem na educação infantil através de práticas pedagógicas motivadoras e inovadoras, no qual percebe-se que há a possibilidade de desenvolver trabalhos de forma significativa e prazerosa independente do contexto escolar, porém

ainda existe a falta de interesse e disponibilidade de algumas escolas e professores em buscar embasamentos teóricos e práticas sobre o assunto para melhor aplicabilidade.

Sendo assim, vale lembrar que por meio deste trabalho podemos identificar as facilidades e dificuldades na incorporação do lúdico na prática docente e descrever os benefícios que o lúdico trouxe para o processo ensino/aprendizagem dos alunos. E para a incorporação do lúdico é necessária uma política educacional que garanta a formação do profissional e principalmente que o professor reflita sobre sua postura em relação ao ensinar, aprender e ao avaliar seu aluno dentro da metodologia lúdica.

## **REFERÊNCIAS**

BROUGERE, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: 2004.

GOMES, C. L (org.). **Dicionário Crítico de Lazer**. Belo Horizonte: Autêntico, 2004.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **A educação pré-escolar, fundamentos e didática**. São Paulo: Ática, 1998.

OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagens e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1998.

PIERS, M. W.; LANDAU, G. M. **O dom de jogar e porque as crianças não podem prosperar sem ele**. São Paulo: Cortez, 1990.

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SISHIMOTO, T. (Org.). **Jogo, brinquedo e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Escola**. 3. Ed. São Paulo: Cortez, 1999. 48 v.