

LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A importância do Lúdico para crianças com até seis anos

Millaine Rodrigues dos Santos¹

Antutérpio Dias Pereira²

RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar a cooperação lúdica no desenvolvimento infantil. Para cumprir o objetivo proposto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica a partir de um levantamento de literaturas já publicadas, na forma de: resenhas, livros, artigos e publicações independentes. É imprescindível que o professor compreenda a Educação Infantil (EI) como uma atividade educacional fundamental para a execução dos trabalhos lúdicos, visto que neste momento surgem os primeiros vínculos sociais das crianças fora do ambiente familiar. Por intermédio do convívio com a ludicidade a criança começa a discernir o mundo concreto que a rodeia exercendo a interação com as outras pessoas, dispondo de liberdade para descobrir e a se expressar e não se prejudicar durante essa progressão. Esta pesquisa mostrou que o brincar não é apenas um meio de distrair a criança, mas seu papel é muito mais amplo, que leva em consideração a formação geral da criança e as fases de sua vida. Conclui-se, portanto, que o EI é um universo qualificado a fortalecer as crianças, e ainda auxiliar no desenvolvimento através de atividades prazerosas e ainda valorizando a brincadeira.

Palavras-chave: Educação Infantil; Brincar; Ludicidade

ABSTRACT

This study aimed to try to understand playful cooperation in child development. To fulfill the proposed objective, a bibliographic research was carried out based on a survey of already published literature, in the form of: reviews, books, articles and independents publications. It is essential that the teacher understands Early Childhood Education (EI) as a fundamental educational activity for the execution of playful work, since at this moment the first social bonds of children appear outside the Family environment. Through

¹ Acadêmica de pedagogia da Faculdade Eduvale de Jaciara-MT

² É Doutor em História/UFGD/MS e professor da Faculdade Eduvale de Jaciara-MT

Living with playfulness, children begin to discern the concrete world that surrounds them, interacting with Other people, having the freedom to discover and express themselves and no harm themselves during this progression. This research showed that playing is not Just a means of distracting the child, but its role is Much broader, taking into account the child's general background and stages of life. It is concluded, therefore, that IE is a universe qualified to strengthen children, and also to assist in their development through pleasurable activities and still valuing play.

Keywords: Child education; Play; Playfulness

Introdução

O objetivo deste estudo foi analisar a importância do lúdico na educação infantil. A pesquisa tem como objetivo expor uma revisão da literatura sobre a importância do lúdico na educação infantil para a aprendizagem e evolução de crianças que são sujeitos históricos, sociais e culturais. Com base em argumentações e leituras sobre a temática proposta no artigo, procurou-se apontar o problema do trabalho: Qual a importância da ludicidade para as crianças da educação infantil?

A palavra ludicidade é aplicada e discutida por diversos sujeitos, principalmente docentes e investigadores em educação infantil. O dicionário Aurélio diz que ludicidade quer dizer: "qualidade" o que é lúdico. Atividade para ser lúdica precisa ser livre, portanto, o brincar para que seja classificado como lúdico deve ser escolhido pela criança para dele envolver-se ou não (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE 2010). Não somente aos jogos se limita a ludicidade nem aos brinquedos e brincadeira, está ligada a todas as atuações que sejam de maneira autônoma, agradável, que podem ser feitas em grupo ou individualmente.

A criança nasce apenas com uma grande imaginação, onde cria um mundo próprio por meio da sua mente e também consegue passá-lo para os indivíduos na sua vida. Ao brincar, ela se introduz em um mundo de transformações, se desenvolvendo bem, se aprimorando, descortinando o mundo em que vive e até mesmo entendendo que pode solucionar sozinha certas circunstâncias. Portanto, a criança necessita viver e aprender no ato de brincar.

A prática do brincar pode ser feita independentemente do tempo, lugar ou instrumentos. Isso permite que a criança seja responsável pela criação, recriação, e ainda pela imaginação, o que torna a aula atrativa para ela.

Ludicidade para promoção da aprendizagem: O espírito do jogo

Jogar não é apenas assumir o controle das regras. Vai além disso. A visão de jogo que desenvolvemos está ligada à adequação da estrutura, possíveis implicações e temas. Assim, o jogo não é apenas valioso (mesmo que essencial), preciso meditar sobre as consequências do comportamento do brincar, para tornar o jogo um recurso educacional que possibilite a obtenção de conceitos e valores fundamentais para aprendizado.

Primeiramente precisamos entender o jogo e posteriormente refletir em relação aos efeitos dessa prática no dia a dia escolar dos alunos.

Contudo a prática do jogo tende a ser “contagiosa” de qualquer modo pelo meio como lecionamos nossos alunos, por isso o termo: “espírito do jogo”. Isso pode ser entendido em muitas concepções do jogo: atribuir mais significado às tarefas e conteúdo, desenvolver com mais diversão, descobrir formas divertidas de produzir conhecimento, saber cuidar, atentar da melhor forma as situações, ter a compreensão ao olhar ao que se cria, corrigir erros, planejar ações e coordenar informações.

Somos capazes de auxiliar os alunos a mudar as associações negativas que instituem com suas obrigações como alunos. Ser estudante é inevitável, mas saber se divertir nessa posição é uma vitória significativa para muitos. Executar prática de jogos e especialmente pensar sobre seus efeitos é capaz de auxiliar a redescobrir o “espírito de aprendizagem” subjacente ao conteúdo aprendido na escola.

O lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem escolar

Em nosso país, a educação básica ocorre, ou deveria ocorrer do ponto de vista jurídico envolvendo as crianças e adolescentes também, por meio de três programas de escolarização constantes e interdependentes. O primeiro programa é para a Educação Infantil para menores de 6 anos, o segundo programa é para o ensino fundamental, para crianças e jovens de 7 a 11 anos, e o terceiro programa é para o ensino médio para adolescentes de 15 a 17 anos. Tendo em consideração essa determinação da escola para todos, (MACEDO, 2000), objetivamos explorar a relevância da proporção lúdica na aprendizagem escolar em se tratando das possibilidades para o desenvolvimento dos estudantes, tanto crianças como adolescentes e, quem sabe, para resgatar o significado da escola original.

O desenvolvimento remete a um processo construtivo, voltado para dentro, que envolve simultaneamente amplificação e manifestação externa. Por ser atraente, marca seu papel espacial,

sendo reversível, abrindo-se a qualquer possibilidade ou combinação; ao negar-se, representa a posição essencial, histórica e irreversível e a condição histórica, inserida no fluxo do que existe, só consegue se desenvolver preservando sua identidade em seu jogo de transformação. Nasce para a vida e para o seu crescimento, o oposto disso, perdurável ou fugaz, é a morte, a enfermidade, o sofrimento, a falta de continuidade, uma vivência sem sentido, um errante no incerto ou excluído, sem lugar ou tempo e sem oportunidade do saber ou realização. Qual o significado de aprender? Notamos que esta palavra, como desenvolvimento, eventualmente representa um conhecimento espacial recém-determinado, espacial porque trata-se de acordar uma coisa com a outra. Esta conexão modifica ou adiciona algo ao que era ou não era antes de ocorrer esta compreensão.

Assim, desenvolvimento e aprendizagem representam duas matrizes de conhecimento: uma fonte endógena, que é a fonte dentro de uma pessoa, grupo ou sistema; e outras exógenas, ocorrendo no exterior. No primeiro episódio, a aposta será implantada para fora, mantendo a identidade ou implicação. Em segundo lugar, é importante incorporar algo, que é externo, para se tornar nosso, no individual ou coletivo. Em se tratando de jogo e brincadeiras, a criança aprende e desenvolve. Pode-se também aprender com o outro ou culturas e através disso o desenvolvimento de habilidades, emoções ou pensamentos. O mesmo vale para os jogos: com sua prática, desenvolvemos o respeito recíproco, sabendo como dividir uma tarefa ou uma dificuldade num cenário de regras e propósitos, mutualidade, técnicas para lidar com situações-problema.

À medida que aprendemos, devemos aprimorar ou modificar nosso presente e também passado, influenciando o futuro, pelo que nos tornamos. Na escola seletiva, que compactua somente com os alunos que respondam pelo menos de forma mínima aos seus parâmetros de ensino e avaliação, rendimento escolar e conduta, os processos comportamentais, de desenvolvimento e de aprendizagem da escola podem ser tratados de uma forma que não seja interdependente.

Brincar e jogar

Brincar é a base do crescimento das crianças. Esta é a atividade principal da criança quando ela não está totalmente entregue às suas necessidades de sobrevivência (descanso, alimentação etc.). O brincar faz parte de todas as crianças, desde que não estejam cansadas, doentes ou incapacitadas. O jogo é fascinante, agradável e informativo. Envoltório porque dispõe a criança em um ambiente interativo no qual suas atividades físicas e utópicas, assim como os instrumentos

a que funcionam e sua projeção ou base, constituem um mesmo contínuo como estruturas que permitem a formalização de conceitos.

É interessante porque dirige, conduz, compõem as energias da criança, proporcionando uma maneira de atividade ou conquista. Elucidativo porque neste ambiente ela é capaz de aprender acerca das características dos instrumentos, as questões são analisadas ou presumidas. Brincar já é divertido espontaneamente, aqui e agora.

Do ponto de vista da criança, elas brincam pelo prazer que é brincar, não por suas eventuais consequências positivas ou pela preparação para outra coisa. Durante a brincadeira, o fim, o meio e o resultado são indissociáveis e cativam a criança em uma atividade prazerosa em si mesma, pelo que ela oferece na condição de sua realização. Essa é a característica automática da brincadeira.

Da perspectiva do desenvolvimento, esse aspecto é essencial visto que permite que a criança aprenda com ela mesma e com os instrumentos ou pessoas implicadas nas brincadeiras, limitando suas possibilidades e criações. Esses componentes, quando estimulados no jogo, se organizam de várias formas, gerando conflito e destaque, criando diálogos, praticando o raciocínio, resolvendo ou permitindo o confronto de problemas, pois requerem atenção e concentração. Atenção no fundamento de que engloba muitas perspectivas inter-relacionadas e concentração no que diz respeito a um foco, mesmo que passageira, para avançar o jogo

O ato de jogar é um dos substitutos mais fundamentais da brincadeira. O jogar é uma brincadeira dentro de um conjunto de regras e com propósito pré-determinado. Jogar acertadamente, de acordo com certas regras e objetivos, difere de jogar bem, ou melhor, na qualidade e eficácia das deliberações ou riscos. A brincadeira quer dizer, brincar com conceitos, emoções, pessoas, episódios e instrumentos, cujas regras e objetivos não precisam ser predeterminados. No jogo se ganha ou perde. No brincar, elas se divertem, o tempo passa, elas fantasiam. No jogo, os limites (peças, regras, rotação do jogador, tempo entre outros elementos) são os requisitos básicos para sua realização.

No brincar esses requisitos não são necessários. O ato de jogar é uma brincadeira estruturada e estabelecida, com funções e posições definidas. O inesperado no jogo, uma consequência ou atuação dos jogadores. O que é surpreendente no brincar é sua própria composição ou realismo. O jogo trata-se de uma brincadeira evoluída. Brincar é uma demanda da criança; jogar, uma de suas alternativas conforme envelhecemos. Aquele que brinca renasce

(representativamente); juramento dos jogadores (regras, objetivos, responsabilidades, compatibilidades).

A dimensão lúdica

Estamos acostumados a categorizar as brincadeiras e os jogos, por conteúdo, material, interesse ou constituição. Pode ser agradável lembrar a diferença entre julgamentos baseados em conceitos (que nos permitem classificar) e julgamentos baseados em conclusões (que nos concede fazer sugestões, avaliações prescritivas ou não conceituais).

Ao trabalhar com indicadores, o desafio é aprender a olhar os componentes, os membros, os detalhes de forma que se possa assumir um todo que só pode ser representado de forma incompleta, não perceptível. Também o ajuda a corrigir ou antecipar coisas que não foram totalmente implementadas.

Procuramos traçar cinco indicativos que permitissem entender a assiduidade do lúdico na metodologia de aprendizagem ou desenvolvimento (MACEDO 2003) priorizando a análise da dimensão do lúdico nos afazeres escolares. Para tal, argumentamos que, do ponto de vista das crianças, elas possuem as seguintes qualidades:

1. Divertem-se funcionalmente;
2. Exigente;
3. Criar ou remover habilidades;
4. Tem tamanho simbólico e;
5. Expresse-se de forma construtiva ou relacional

A suposição é que, se conseguirmos atentar a presença – maior ou menor da ludicidade, seremos capazes de entender a resistência, o altruísmo e todo tipo de contenção, muitas vezes torna o trabalho escolar infundado para as crianças. Além do mais, o propósito aqui é dissipar alguns conceitos errôneos de que brincar significa impreterivelmente algo agradável do ponto de vista da pessoa que faz a atividade. Por exemplo, se isso for tudo, podemos nos tornar reféns de crianças ou sermos forçados a fazer coisas interessantes, mesmo que não façam sentido.

Apreciar o brincar no processo de aprendizagem quer dizer, entre outras coisas, vê-lo na concepção da criança. Para eles, só o que é lúdico tem significação. Por exemplo, em atividades essenciais (comer, dormir, tomar banho, beber, fazer xixi), as crianças costumam incluir um elemento de brincadeira e alcançá-lo adicionando elementos conforme discutido abaixo. Como fazer a avaliação das atividades escolares do ponto de vista lúdico? Como alterar ou adicionar, se viável, uma dimensão lúdica às atividades da escola? De que maneira podemos fazer com que o processo de aprendizagem das crianças seja significativo para elas? Ou seja, uma escola para todos consegue ser lúdica para as crianças que agora estão sujeitas, mesmo que "para o seu próprio bem", a frequentar até os 15 ou 18 anos. Várias questões referentes ao brincar necessitam ser levadas em consideração.

Prazer

funcional

Todo jogo tem uma indagação introdutória: Vamos jogar? Os sujeitos convidados podem dizer "sim" ou "não". Se você responder "sim", se dedique ao cenário do jogo. Se ele deixar pelo meio, pode ser conhecido como estraga prazeres, em relação às consequências da próxima jogada ou convite.

A educação básica hoje é prezada para todas as crianças. Na escola seletiva não foi sempre dessa forma. Eram incluídas apenas crianças que cumprem certos requisitos e possuíam a permanência apenas crianças que cumpram pelo menos os critérios acadêmicos e comportamentais exigidos pela escola. A vontade de aprender e desfrutar das atividades escolares não era vistas como problema, mas uma suposição no empenho das crianças e de seus pais para permanecer e aprender na escola.

Dentro de uma escola seletiva, o brincar não é uma adversidade na metodologia de ensino e aprendizagem, uma vez que a motivação é extrínseca e condicionada.

A questão é que, em uma escola que engloba um todo, dessa maneira todas as crianças precisam frequentar. Os pais têm a obrigação de acompanhar os filhos à escola e garantir que cumprem o ciclo escolar básico. Na realidade, a educação obrigatória traz à tona, a questão da vontade de aprender. As crianças não são indagadas se elas querem ser forçadas a entrar na escola, nem se querem estudar nessa escola ou em outra, se querem estudar com os professores que a escola oferece, ou mesmo os artifícios e condições que a escola oferece para ensinar. E se os filhos não desejarem aprender, nem acatar a forma como a escola os ensina.

O espírito da ludicidade diz respeito ao relacionamento de uma criança ou adulto com uma atividade ou ser humano devido ao bem-estar funcional que ocasionam. A motivação é a essência; muito difícil de fazer ou ser. Vale a pena ser repetitivo. O prazer funcional esclarece o motivo das atividades serem realizadas não somente como um meio para outras conclusões, por exemplo: (ler para ficar informado), mas também por ela mesma (ler por prazer ou por sentir desafiado).

A preocupação de manter um relacionamento é repetir algo só por repetir. Uma atividade para se tornar interessante para a criança deve ser clara, simples e fácil de entender. É alcançável no seu tempo (dentro, fora), exigente (envolvente), contínua no aspecto e inconstante no conteúdo, além de ser imprevista e lúdica. O problema é que muitas atividades escolares, conforme sugerido, não é agradável para as crianças. Um dos motivos para isso é que o tempo necessário para o concluir é muito ou não é suficiente.

Além do mais, os conteúdos costumam ser repetitivos e as elaborações são irregulares e não estabelecem muito significado para as crianças. Sua execução ou procura são muito previsíveis, conforme os recursos não disponíveis. Eles são muito fáceis ou muito difíceis, não correspondem ao interesse ou nível do aluno. Por fim e, sobretudo, são nitidamente argumentadas por interesses educativos, que só se fundamenta para os adultos, mesmo que sejam para o “bem” das crianças.

Desafio e surpresa

De início, toda atividade consegue despertar o interesse da criança. Submete-se à forma como é proposta, do cenário, das pessoas, do que significa para nós. Quem em algum momento não viu uma criança ou um adulto envolvido em uma atividade que outras pessoas podem julgar ser chata e desconfortável? Na atualidade, encontramos atividades que podem despertar o interesse mais do que outras, como as feitas no computador, na coletividade, como parte de um planejamento ou oficina.

Alguma coisa só é empecilho para alguém se envolver com uma adversidade, que deve ser superada. Por isso é preciso: estar mais atento, repetir sempre que necessário, conceber algo com uma força maior que a utilizada antes, refletir mais vezes e intimamente, descobrir ou elaborar soluções alternativas. A ludicidade neste contexto equipara-se a um desafio, a algo que surpreende com a sua surpresa agradável, por querer repeti-lo num contexto diferente. Surpreendente quer

dizer que todo o desfecho não é controlado, que algo tem significado investigativo, curioso, permitindo que a pessoa diga seus pensamentos ou sentimentos, para expor sua suposição.

Possibilidades

Do ponto de vista do sujeito, as atividades precisam ser fundamentais e possíveis. Fundamentais porque, da perspectiva emocional, não fazê-los criará algum incômodo, sensação de perda, desejos ou necessidades não atendidas. Do aspecto cognitivo, se uma tarefa é fundamental, ela deve ser pelo menos pensável ou executável, uma vez que pelo menos o problema que ela dispõe é coerente para o sujeito. Pode não conseguir resoluções suficientes. Pode cometer erros ou enganos. Pode não se satisfazer com os resultados para a necessidade da tarefa, mas algo acaba fazendo sendo significativo e cria demanda.

As crianças devem ter recursos intrínsecos ou externos eficazes para realizar todas as tarefas, ou pelo menos parte delas.

O espírito lúdico exprime a particularidade dos modos de transição ou esquadrihar as maneiras - improváveis, circunstanciais, fundamentais e praticáveis – do ser das coisas. Se não houver o lúdico, pode haver ironia, falta de interesse, descrença ou até mesmo a violência.

Dimensão

simbólica

A ludicidade no seu ponto de vista emblemático possui significado de atividades são motivadoras e históricas. Existe uma relação entre quem está fazendo e o que é realizado ou refletido. Por exemplo, quando crianças brincam em casinha, as crianças entendem os objetos que usam para criar um contexto e representar pessoas e situações. Essas histórias são significativas para ela, porque são um reflexo de seus desejos, emoções e princípios, mostrando suas habilidades intelectivas, como ele se apropria ou se insere no mundo, a sua vivência na cultura onde está inserido. Dessa forma, as crianças exprimem suas percepções. A criança consegue pensar, usar a imaginação ou fazer perguntas. Surgem todos os porquês, as perguntas incansáveis das crianças sobre muitas coisas que nem sempre podemos responder com nosso conhecimento de adulto.

O curioso é que nem mesmo é uma pergunta-resposta, porque para a criança é uma questão de vivenciar um problema, fazer uma pergunta e dar ou ouvir uma resposta que se perde rapidamente, esquecida ou trocada por inúmeras outras. Esta dimensão lúdica é essencial, porque assinala uma nova relação com o mundo: através do conceito, do imaginar, de sonhar, e representar, jogo simbólico.

O simbolismo lúdico quer dizer que tudo o que é feito tem uma pessoa correspondente, seja ela quem for para a criança. Eles são como metáforas na percepção de que a letra A em que vivem substitui a letra B. As atividades que desempenham são interpretáveis, pois constituem pelo menos

algo significativo, na experiência da criança, que pode ser percebido por sua dimensão ou valor. A metáfora com significado que de uma parte se refere a nós como um todo. Uma parte abrange o todo.

As instituições de ensino trabalham muito com princípios e classificações. Sabe-se que princípios e classificações possuem um grande poder no universo do conhecimento, porque se trata de instrumentos gerais que nos permitem montar especificidades como coisas conhecidas. Por exemplo, quando dizemos casa, conseguimos classificar uma determinada casa como algo integral, qualquer casa. Assim, o desconhecido, o singular, o ímpar (a nossa casa, a casa onde vivemos).

Expressão construtiva

Como indicador final, colocamos o aspecto construtivo da ludicidade. Um dos tópicos que constituem esta dimensão desafio de olhar algo sob diferentes pontos de vista, concedida a sua natureza de relação e retórica.

Portanto, um olhar aberto, atento, disponível e com muitas possibilidades de expressão, faz parte do lúdico. O lúdico se alia à ideia de deambulação, flexibilidade muito significativa na contemporaneidade. Errante refere-se, por exemplo, a um passeio, na frente de um livro, onde passamos pela capa, o título, o autor, o índice analítico, logo adiante pular para a bibliografia, dando uma olhada em um capítulo ou outro. Isso sem uma diretriz preestabelecida. Só para ver, para que nos seja dada a lógica do texto, suas particularidades. Visto como um circuito desejado, mas não pré-calculado nem sujeito a uma jornada rígida. Torna-se lúdico visto que proporciona o gozo funcional da leitura, o que já é suficiente por si só, apenas por querer um contato a uma produção literária, com disponibilidade para um amplo leque de possibilidades de leitura.

Em suma, uma estrutura pressupõe levar em conta simultaneamente todas as relações ou visões que a constituem, ainda que de forma mínima, e uma referência ou um sentido.

O lúdico trata-se de algo que permite distinguir e integrar esses aspectos. Assim, construir pressupostos de diversão funcional, confrontar e vencer desafios torna o jogo possível e significativo. Se dimensão lúdica tem potencial para estar presentes e alegrar a maneira como fazemos as coisas, então conseguimos sermos inovadores e tornar as coisas melhores, mais saudáveis e mais significativas.

A ludicidade está efetiva todos os dias nas salas de aula do jardim de infância, os jogos e brincadeiras constituem-se parte básica e indispensável da infância como um direito conquistado, mas que infelizmente não são todas as crianças possui introdução. Ser criança implica uma fase de brincadeira, o despertar do mundo e aprendizado para o desenvolvimento, com base na segurança, qualidade alimentar, educação e saúde. Esta realidade não se emprega a todas as crianças por várias razões sociais e econômicas.

Lidar com brincadeiras no jardim de infância é mais complicado do que parece e muitas vezes são vistas como uma atividade para completar a jornada escolar para atravessar o tempo entre uma atividade educacional e outra que não se reflete de forma adequada na rotina. Brougère (2010) afirma que até o instante nenhum estudo conseguiu demonstrar suas prerrogativas para as crianças e sua aprendizagem. Moyles (2010) discute que embora nada esteja certo, conseguimos pelo menos dizer que brincar conserva a criança em movimento.

Os brinquedos e as brincadeiras são frutos da sociedade e cultural em que a criança está introduzida, e esta é outra particularidade sua.

Toda a sociedade pressupõe apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada por toda sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura, passa, entre outras coisas, pela 12910 confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco de imagens” consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com essas imagens que a criança poderá se expressar, é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções. (BROUGÈRE, 2010, 41).

A ludicidade, portanto, possibilita oportunidades de socialização em meio a diversas crianças.

Os brinquedos têm valor emblemático para as crianças, diversos momentos referindo-se a algo que elas conhecem como desenhos, jogos e filmes, que na atualidade afetam de um modo direto as brincadeiras das crianças. As brincadeiras intrinsecamente podemos enxergá-las como universal, a criança brinca em um ambiente social, interagindo com outros indivíduos, a forma como brincam, e o que brincam é transformado culturalmente.

A cultura é uma causa decisória na compreensão de brinquedos e brincadeiras.

Daí a importância dos jogos e brincadeiras para as crianças, visto que desde cedo adquirem a cultura que as rodeia, são inseridas socialmente na infância, desenvolvem a linguagem e comunicam-se com os outros. “O brincar mostra-se como a atividade que possibilita às crianças

adquirir linguagens culturais, e sua função na socialização tem sido frequentemente rejeitada" (BROUGÈRE, 2010, p. 65).

Há diferentes momentos da atividade infantil na escola em que a alegria e o divertimento são ferramentas da ludicidade, por exemplo, os jogos despreziosos ou coordenados. Então, isso quer dizer que há prazer no trabalho e no lazer na escola, no entanto dispõem pormenores diferentes (KRAMER, 2009). Antunes afirma que é importante que o docente observe:

Toda criança distanciada da criação desse mundo, afasta-se da significação do "outro mundo" que, como adulto, buscará decifrar e estabelecer linhas de convivência. É com triste frequência que se descobre que muitos desses desajustes adultos ancoram-se na ausência ou distância do devaneio tão marcante no "faz-de-conta" com o qual se arquitetou o mundo infantil. Não é, pois, sem razão que o lúdico representa o sólido eixo da proposta educativa da educação". (ANTUNES, 2004, p. 12)

Segundo Antunes (2004), observa-se que crianças que constroem seu conhecimento por meio de atividades lúdicas, adotam a realidade em seu mundo ilusório e transformam a incertezas em qualquer coisa assegurada e agradável enquanto constroem seu conhecimento sem restrições.

Não é provável raciocinar o desenvolvimento da criança sem considerar a aplicação do brincar, Santos (1997), reconhece que as práticas lúdicas são da natureza da criança. De consonância com Friedmann (2006, p. 45)

"Quando há consciência de que o brincar é essencial para que a criança se expresse, aprenda, socialize e descubra o mundo; quando há consciência de que o brincar é um canal de atenção, presença e conexão fora e dentro de cada um; quando há consciência de que o brincar é o alavancador dos potenciais e possibilidades individuais de cada criança e adulto, não há um tempo ou um espaço limitados para o brincar, mas este brincar acaba virando uma atitude, permeia em todas as atividades e propostas dentro dos centros de educação infantil".

Portanto, as escolas não incentivam nesse processo de aprendizagem. O lúdico é esquecido, é visto como uma atividade sem fundamento, diversos momentos ainda as barreiras permanecem continuamente mesmo no intervalo (MALUF, 2009).

Como (ferramentas de aprendizagem lúdicas (os jogos)) encontram-se recorrentes em diferenciadas fases da vida humana, portanto, sua participação na formação dos indivíduos está comprovada. Piaget (1987) fala sobre a fase sensório-motora em que as crianças aprendem a se

mover enquanto brincam e, a partir disso, a sistematizar a visão e audição, percebendo o mundo a sua volta, agir e interagir com o meio ambiente onde está inserido.

É assegurado pelo Estatuto da Infância e da Adolescência – ECA (1990) garante no seu artigo 16.º que é direito das crianças e adolescentes o direito à liberdade e a compreender as vertentes lúdica, desportiva e de entretenimento.

O Lúdico no Desenvolvimento da Autonomia

Marcellino (1990) conclui que o lúdico como brincar é uma ação sem muita importância, pois não requer conexões relevantes com o mundo, e recorre à redução dos intervalos e ambientes de aplicação à brincadeira, à medida que a criança vai crescendo desde o jardim de infância até a idade avançada no ensino fundamental.

Contudo, a brincadeira no que diz Lopes (2005) é fundamental para o desenvolvimento da autonomia, socialização, imaginação e, portanto, também para a interação entre pares. Waksop (2012) aponta que a brincadeira é construída em círculo de experimento e comunicação, instruído a possibilitar um elo não só entre docente e discente, como também campos áreas do conhecimento.

Também enfatiza que os profissionais devem se responsabilizar por atividades que proporcionem mais oportunidades de exploração de materiais e espaços, ampliação de sabedoria e criação de condições para o conhecimento.

É apontado por Dallabona e Mendes (2004) que a criança não se trata de um adulto em miniatura, visto que dispõe de atributos únicos nesta fase do processo de interação e descoberta. Portanto a criança deve ser incentivada a desenvolver suas habilidades durante os estágios pelos quais passará. Jean Piaget (1999) fala em relação aos jogos no que diz respeito ao processo de desenvolvimento da autonomia, em que a criança a partir dos sete anos abandona o egocentrismo e começa a construção lógica, colaboração e auto-suficiência pessoal. É ressaltado por Piaget (1975) que a criança como uma criatura dinâmica que opera ativamente com objetos e outros indivíduos e constantemente interage com a realidade.

Afirma Vygostky (1991) que a criança é capacitada a inter-relacionar-se com outros indivíduos, por isso ela pode aprender, portanto a melhor forma de socializar é por meio de atividades lúdicas

Buscando problematizar o tema, foi elaborada pesquisa bibliográfica sobre a temática por meio de livros, artigos, internet e revistas. Para tanto, é realizada uma investigação teórica para

compreender o conceito de ludicidade de jogos e brincadeiras, procurando identificar como eles podem contribuir no aprendizado das crianças na educação infantil.

Nessa perspectiva, aborda-se a problemática da ludicidade na educação infantil e a influência do brincar na aprendizagem das crianças de até seis anos de idade. Na educação infantil, a ludicidade promove a prática pedagógica na compreensão de mundo, não no conceito, no sentido do ser e na oralidade. O lúdico é um pedaço complementar do mundo das crianças e da vida de todos.

Ao mirar acerca do lúdico não podemos vê-lo apenas maneira de divertimento, mas também de muita relevância no processo ensino-aprendizagem quando ainda crianças.

A criança com ludicidade passa a desenvolver mais facilmente o ouvir, divergir e respeitar as opiniões, a exercer sua liderança e subordinação e ainda partilhando seu contentamento ao brincar.

A criança consegue por meio de jogos e brincadeiras, ser independente, fazendo um confronto entre a realidade e a forma como a ação de brincar se desenvolve, o que estimula o convívio e a criatividade da criança.

Quando as crianças começam a cursar a escola, começam a entender sobre a existência de uma rotina com normas e que o convívio escolar é diferente do ambiente doméstico. Diante do problema, as escolas são convidadas a trabalhar com a ludicidade. Porque a BNCC preza bastante o lúdico e a maioria das escolas já estão se ajustando a esse gênero, assim como os docentes sempre estão a se atualizar com as novas informações. Visivelmente alguns têm problemas de potencializar as aulas, mas aprendem com facilidade e então com o uso da tecnologia tudo fica mais fácil. Mas ainda existe a necessidade de saber lidar com a tecnologia e o lúdico de forma participativa. Em meio a isso, a criança desenvolve conhecimento de diversas maneiras em seu ser.

Ludicidade no processo de ensino aprendizagem

É essencial que as crianças tenham a oportunidade de dirigir o jogo ou a brincadeira para que possam ver o valor de assumir responsabilidades por suas próprias ações. Com o passar do tempo, as crianças adquirem conhecimentos e podem passá-los para as demais pessoas. Os adultos devem sempre estar por perto com toda observação às crianças para que vejam as crianças brincando e assim auxiliá-las caso haja necessidade, pois às vezes as crianças podem se sentir mais seguras com o suporte de um adulto. Por meio das brincadeiras, as crianças

exteriorizam suas emoções, transmitem seu cotidiano e sua relação com os outros e ainda mesmo a relação entre criança e criança.

Vygotsky (1998, p.129) diz: “O que as crianças conseguem realizar hoje com a cooperação, elas conseguem realizar sozinhas já no outro dia. As atividades educativas devem incluir inúmeras ocasiões de brincadeira, pois por intermédio delas a criança desenvolve os aspectos motores, amorosos e intelectivos essenciais ao desenvolvimento social e cultural da criança.

Toda criança possui seu jeito específico. As crianças possuem desenvolvimento de formas diferentes. Algumas são capazes de realizar tarefas com mais simplicidade do que outras. Algumas crianças assimilam rapidamente porque são reflexivas e curiosas, porque querem descobrir tudo ao seu redor. Inúmeras crianças adoram percorrer sua imaginação, produzindo várias maneiras de descobrir a si mesma e aos outros, bem como o ambiente ao seu redor. As crianças que possuem um momento favorável e a curiosidade de viver essas experimentações iniciam a descoberta de amplas significações para o seu desenvolvimento pessoal.

Vygotsky, diz que "as crianças constituem organização mental por meio do uso de ferramentas e indícios". O brincar consegue ser a formação de episódios imaginativos e aparece da tensão do ser humano, e da sociedade. A ludicidade desencadeia a criança nas cadeias da realidade. A ludicidade dá à criança a oportunidade de viver diferentes sensações que constituem seu interior.

Por meio das brincadeiras lúdicas, as crianças mostram como enxergam e constroem o mundo – o próprio mundo, evidenciando como o querem e quais questões e anseios as deixam inquietas. Como resultado, elas podem transmitir o que acham difícil de expressar em palavras. Durante as brincadeiras as crianças demonstram se sentirem mais seguras e confiam nos outros para treinar e se envolver mais com elas.

O brincar claramente possui sinais positivos, desenvolvendo o conhecimento do discente, a criança desenvolve o viver, o saber, o fazer, e também o convívio. Aumenta sua autoconfiança, melhora sua autoestima, autocontrole e linguagem, torna-a um adulto verdadeiro e sociável.

Horn afirmou (2004, p.24), que a ludicidade para as crianças é fundamental para o desenvolvimento infantil, pois essas são as atividades iniciais, há aprimoramento físico, no intelecto e social.

A criança passou a ser considerada um cidadão com direito ao brincar e brincar. Esse conceito remonta à infância e à criança hoje, pois pela existência de certas leis que protegem esse direito, a criança possui a liberdade sobre a arte de brincar ao crescer, de encontro ao conhecimento real dos elementos que o cerca.

As brincadeiras envolvendo a ludicidade, as crianças entram em contato com outros indivíduos, isso colabora no seu relacionamento com outras pessoas. Com oportunidades de comunicação constantes e um ótimo processo de aprendizagem.

Porque a comunicação movimento mundo e, por meio dessa melhora em sua capacidade de se comunicar, ela reduz sua timidez. A timidez só se cria quando não se consegue fazer com que a crianças a perda, quando o ato do diálogo não é encorajado. É por meio desse processo - a forma lúdica de interagir e a perda da timidez - que a criança se desenvolve e se transforma em um adulto com capacidades de encontrar e tornar real seus desejos.

Souza (2015, p.1), defende que o brincar é essencial, porque colabora expressivamente com o desenvolvimento do indivíduo, colaborando com o sistema de socialização, diálogo, ampliação e construção de ideias.

A ludicidade aprimora a sala de aula, auxiliando na interação entre educador e educando. Algumas escolas não possuem artifícios satisfatórios para preparar as aulas, mas isso não pode ser considerado uma dificuldade, pois existem várias táticas que permitem a produção de brinquedos ou jogos, como materiais que podem ser reaproveitados, podendo confeccionar vários instrumentos para as brincadeiras, e ainda de preservar o mundo da poluição, a ludicidade também será valorizada.

A ludicidade consente que o aluno de educação infantil descubra a ligação da estrutura corporal com o espaço que vive, propicia oportunidades de locomoção e agilidade. Oportunizando criação de estados mentais para assim retirar-se de complicações e confusões mentais. A criança começa a compreender e a estimar muito, que está movimentação a faz procurar evidenciar distintas ocupações essenciais não somente que se trata de desenvolver de sua personalidade e da sua índole, mas igualmente por toda extensão de edificação de organismo intelectual (RONCA 1989, p. 27).

O lúdico consegue provocar nas crianças o senso de curiosidade de forma adequada e responsável, contribuindo nas aulas e trabalhos escolares. A ludicidade é usada para atingir propósito, e não devendo ser aplicado somente para ocupação ou improvisações. É ideal planejar com antecedência para que o lúdico consiga fazer seu papel que é a contribuição para o processo de aprendizagem.

Existe a necessidade de um espaço e tempo para que as crianças desenvolvam as brincadeiras, porque ser de obrigatoriedade fazer uma atividade, sem que ela tenha sua liberdade, seu aprendizado ficará bloqueado, o que pode prejudicá-la no futuro por esse motivo o educador

precisa ter equilíbrio para o desenvolvimento de suas aulas, porque todas as crianças possuem seu próprio período de desenvolver suas habilidades cognitivas.

O lúdico não se trata somente da ação de brincar por brincar, deve ser praticado com o direcionamento de adultos. Com isso a criança sente que as regras fazem parte da brincadeira e devem ser seguidas. Desta forma, os alunos são instruídos para enfrentar os desafios que se avizinham.

O lúdico não pode ser apenas uma brincadeira, necessita estar também na prática de leitura, pois lendo, o aluno irá compreender a importância da socialização, pois existem muitas formas de desenvolver a leitura onde ela possa ser feita individualmente, no coletivo, leitura de imagens e outras formas.

É sabido que a criança é uma criatura curiosa e que tudo o que consegue enxergar ou ouvir espontaneamente é uma experiência de aprendizagem, sendo boa ou má. Observe que repetidas ocasiões as crianças até então não sabem classificar as coisas, não conseguem distinguir o que as fará crescer para serem bons exemplos, e o que não lhes servirá bem. É por isso que a cooperação dos adultos é necessária neste desenvolvimento.

A ludicidade é o alicerce de tudo. É neste momento que o lúdico é extremamente importante no aprendizado do discente. Por intermédio dele os alunos podem se sentir mais à vontade no ambiente escolar, expressar suas emoções e envolver-se nas aulas com maior contentamento. As salas de aula se tornam mais aprazíveis para educadores e educandos, além de facilitar a comunicação entre os dois.

A prática da ludicidade se trata de algo de suma importância para o bem-estar cognitivo do ser humano, que por isso teria de ser uma metodologia que recebesse mais atenção dos professores e pais de alunos. Nota-se que os alunos iniciam a aprendizagem desde que nascem e exatamente os pais que participam dessa fase e suas interações são mais abundantes do que o tempo da criança na escola.

Metodologia

O estudo foi uma pesquisa bibliográfica qualitativa da literatura sobre o quão importante é o brincar para crianças da educação infantil, valendo-se dos autores percorridos neste importante estudo para caracterizar a mesma, considerando a ação lúdica, brincadeira, jogos e seus benefícios.

Conforme esclarece Boccato (2006, p.266):

A pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições

científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como enfoque e/ou perspectiva foi tratada o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação.

Com base no que foi lido desses estudiosos, conseguimos aferir que os brinquedos, as brincadeiras e também os jogos são os recursos pelos quais as crianças se relacionam com o meio físico e social em que vivem, provocando sua curiosidade aumentando seus fundamentos e habilidades, em relação às questões físicas, culturais, sociais, sentimentais e intelectivos, deste modo têm uma base teórica para pensar a importância de ter na vivência da educação infantil.

Considerações Finais

A pesquisa lúdica aqui desenvolvida tem caráter pedagógico, trazendo uma análise sobre a importância do papel do professor nesse sentido, oferecendo perspectivas e possibilidades para a criança aprender de forma lúdica, incluso em um quadro de ações planejadas e equilibradas em se tratando da atuação do professor a espontaneidade a autenticidade do aluno com o mais completo de sucesso conducente ao desenvolvimento integral infantil.

Ao longo do desenvolvimento deste estudo, constatou-se que o trabalho lúdico não pode ser colocado em segundo plano, deixando lugar para a preparação das crianças em todos os aspectos. É imprescindível desenvolver momentos lúdicos no dia a dia escolar. Acima de tudo, é fundamental que a prática educativa seja estruturada e que os profissionais da área possam compreender e tratar as crianças como elas são. Assim, no que se refere ao problema a ser resolvido, podemos totalizar que ludicidade leva a incentivos simbólicos, tornando-se peça complementar do desenvolvimento e aprendizagem global da criança, onde a criança tem a possibilidade, por meio da imaginação, de manifestar seus sentimentos e vivências.

Referências

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir.** Petrópolis: Vozes, 2004.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar: 1ªed.**São Paulo: Aquariana, 2001.

DALLABONA, S.R.; MENDES, S.M.S. **O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. v.1, n.4, p. 107 – 111, set /2021.

_____ **Desenvolvimento e Aprendizagem**. Porto Alegre: UFRGS/FACED/DEBAS, 1995.

Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União, 1990.

FRIEDMANN, A. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996, p. 236.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

_____ **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MALUF, A.C.M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe

MEYER, Ivanise Correa Resende. **Brincar & Viver: projetos em educação infantil**. 4ªed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papyrus, 1990.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Editora: Livros Técnicos e Científicos, 1990.

PIAGET, Jean e INHELDER, Barbell. **A Psicologia da Criança**. São Paulo: DIFEL, 1982.

PIAGET, J. **O desenvolvimento da inteligência e a construção do pensamento racional**. In, LEITE, L.B. (org.) *Piaget e a Escola de Genebra*. São Paulo: Cortez, 1987.

PIAGET, J. 1975. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar. p. 370.

RONCA, P.A.C A Aula Operatória Construção do Conhecimento. São Paulo: Edesplan, 1989.

SANTOS, S.M.P.; (Org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem**. 2015. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%ADico-na-aprendizagem.aspx> acesso em 10/11/2021.

_____, S.M.P. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001. VYGOTSKY, L.S. 1991. Pensamento e Linguagem. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes. p. 135.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998

WAKSKOP, G. **O Brincar na educação infantil: uma história que se repete**. 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2012.

KRAMER, S. **Com a pré-escola nas mãos: uma alternativa curricular para a educação infantil**. São Paulo: Ática, 2009.

KISHIMOTO, Tikuzo M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.