

## O lúdico como contribuição para a aprendizagem

### *The playful as a contribution to learning*

*Givoneide Barbosa de Sousa*

Professora da rede municipal, licenciada em Pedagogia e especialista em Psicopedagogia pelas Faculdades Integradas de Patos (FIP) E-mail: [givoneidebsousa@gmail.com](mailto:givoneidebsousa@gmail.com)

*José Ozildo dos Santos*

Docente, mestre em Sistemas Agroindustriais pela UFCG, especialista em Direito Administrativo (FIP); Gestão Pública (UEPB) e Educação Ambiental e Geografia do Semiárido (IFRN) e pós-graduando em Educação para os Direitos Humanos e em Metodologia do Ensino na Educação Superior. E-mail: [joseozildo2014@outlook.com](mailto:joseozildo2014@outlook.com)

**Resumo:** Este artigo aborda como o lúdico, por meio da formação do educador, interfere no processo de aprendizagem. Trata-se de um estudo teórico a respeito das estratégias voltadas para o conceito histórico de criança, concepção sobre o cuidar, fundamentos sobre as instituições escolares. Nele também aborda-se as atividades, nas quais são observados conteúdos que envolvessem as brincadeiras lúdicas e que possibilitam as crianças aprenderem com mais facilidade brincando. Demonstrou-se que a ludicidade ajuda no aprimoramento da educação, pode ser crítica e criativa. De acordo com a demanda e realidade da sala de aula, cabe ao educador desenvolver possibilidades que permitam aos educandos possam experimentar situações que interfiram de forma positiva no ensino, tornando-o produtivo. A utilização de jogos e brincadeiras no meio educacional propicia as crianças o aprimoramento de diversos conhecimentos de forma lúdica. Aos educadores, estes além de estarem motivados também com o lúdico, é preciso um conhecimento mais elaborado acerca do tema, para poder intervir nas brincadeiras das crianças. Contudo, faz-se necessário auxiliar a criança, de maneira sutil, para que brinque com diversos tipos de brinquedos.

**Palavras-chaves:** Criança. Lúdico. Processo de aprendizagem.

**Abstract:** This article discusses how the playful, through teacher education, interferes with the learning process. This is a theoretical study on the strategies for the historical concept of child conception of care, fundamentals of the schools. It also covers up the activities in which contents are observed involving the playful banter and enable children learn more easily playing. It was demonstrated that playfulness helps in the improvement of education, can be critical and creative. According to the demand and reality of the classroom, it is the educator develops possibilities that allow students to experience situations that interfere positively in the school, making it productive. The use of games and activities in the educational environment providing children the improvement of diverse knowledge in a playful manner. Educators, these besides being also motivated by the playful, we need a more elaborate knowledge on the subject, to be able to intervene in the games of children. However, it is necessary to help the child, subtly, to play with different types of toys.

**Keywords:** Early Childhood Education, Games and Use Psychopedagogical.

## INTRODUÇÃO

No processo educativo, quando se trabalhar ludicamente, não se está abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos a serem apresentados às crianças. Pois, as atividades lúdicas são indispensáveis para o desenvolvimento sadio e para a apreensão dos conhecimentos, uma vez que possibilitam o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da fantasia e dos sentimentos.

O lúdico é uma importante ferramenta que pode contribuir de forma positiva para o desenvolvimento da aprendizagem. Através dele, é possível fazer com que a criança aprenda brincando. Outra particularidade do lúdico é o fato de que ele contribui para o processo de socialização da criança, tão importante para o desenvolvimento das relações que se desenvolvem no contexto da sala de aula.

Portanto, é em meio às atividades lúdicas, que a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceitando a existência dos outros, estabelecendo relações sociais, construindo conhecimentos e desenvolvendo-se integralmente.

O presente artigo tem como objetivo apresentar questões relacionadas ao papel dos psicopedagogos diante das crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem, revelando o lúdico como auxílio na alfabetização.

## REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

### Gênese e consolidação da alfabetização na vida escolar

A alfabetização é uma das fases de iniciação da vida escolar da criança, onde ela ainda está no começo da formação intelectual e pessoal como ser humano na sociedade, e por isso, esse início não deve ser caracterizado como mais uma rotina para a sua vida. As salas de aulas devem sempre ter novidades, assim já será vista com muito entusiasmo pelas crianças.

Se o professor for dinâmico, terá mais facilidade em trabalhar com a arte e o lúdico, as brincadeiras, os jogos, o teatro, a música, a pintura, a dança, o vídeo, e a confecção de maquetes ou outros instrumentos, que sirvam para estimular o ensinar/aprender. Estas atividades jamais devem ser deixadas de lado pelo docente-alfabetizador.

A criança desde muito cedo acaba passando por muitas modificações na formação de sua personalidade. Convive com outras crianças, membros de sua família e as pessoas da sociedade onde está inserida, e quando a criança vai para a escola ela precisa de um professor que sirva de exemplo, que a oriente, que possa lhe oferecer uma educação sustentável, estimulando as suas atividades e contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, para a construção de sua autonomia, porque a partir do momento que a criança inicia na escola, o professor e a entidade que ela está inserida também vão fazer parte de sua vida e de seu cotidiano.

Nesse sentido, Travalla e Casagrande (2007, p. 77) afirmam que:

A criança é um ser social que nasce com a capacidade afetiva e emocional e cognitiva tem desejos e está próxima as pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e forma de comunicação.

O docente tem de estar sempre fazendo uma autoanálise de seus trabalhos e os resultados, oferecendo a criança técnicas diferentes para que a mesma se desenvolva por completo. Pensar estas formas de inovações e de criatividade de simples acesso na busca de materiais concretos sem nenhuma dificuldade, é apontar para a superação de alguns obstáculos pelos quais passa a educação hoje. São desafios, mas esta é a tarefa dos que querem uma escola viva, atuante, participativa, onde o professor será o agente transformador, resgatando a vontade de aprender da criança.

De acordo com Alécio (2007, p. 23):

No processo de maturação da criança, o brinqueado, a motricidade, a afetividade e a inteligência estão intimamente ligados. As atividades motoras associadas ao ato de brincar (ludicidade), possibilitam a criança desenvolver suas funções afetivas e intelectuais, destacando se como indivíduos: estabelecem o convívio social, tomam iniciativas próprias e estimulam a criatividade. O brinqueado traduz o real para o mundo infantil. Ao manipular um brinqueado, a criança é tocada pela sua proposta, reconhece coisa, realiza descobertas, experiências, analisa, compara e cria.

Assim as atividades lúdicas se tornam de fundamental significado no processo de alfabetização da criança, levando ela para a busca do novo e do interessante.

### Origem do termo no lúdico e sua aplicação no processo da alfabetização infantil

O lúdico tem sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”. Entretanto, a definição do lúdico deixou de ser sinônimo de jogos, pois as implicações da necessidade lúdica extrapolam as demarcações do brincar espontâneo.

De acordo com Luckesi (2005), “brincadeiras lúdicas são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro estando flexíveis e saudáveis”.

Uma aula com características lúdicas, além de jogos e brincadeiras, precisa muito de uma atitude do educador para educar os educando, trazendo uma mudança cognitiva, principalmente, afetiva, onde o educando interaja por completo com a aula. O educador deve aguçar a curiosidade da criança com os desafios do mundo, as viagens pela imaginação, o moldar e dar a forma aos diferentes elementos que podem ser transformados em brinquedos.

Segundo Negrine (1997, p. 83):

No momento em que os pedagogos em geral se despertarem para atribuir importância as atividades lúdicas no processo do desenvolvimento humano e propor a disseminação de espaço lúdico como forma de concretar está inovadora maneira de pensar pedagógico, nos deparamos com uma provável profissão emergente, ou seja, a formação do brinquedista ou do ludotecário como outros preferem denominar.

Assim sendo, o educador deve se transformar em um ludotecário trazendo para o contexto escolar atividades que propiciem um ambiente agradável e acolhedor para seus educandos, fazendo com que eles aprendam brincando.

Ressalta Dohme (2003, p. 79), que “os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas”.

Desta forma, as atividades lúdicas são de extrema importância para chamar a atenção do educando na transmissão de atividades consideradas por eles como sem importância, ou seja, com pouco significado ou precisão de apreender certo conteúdo.

Um aspecto importante que fala do lúdico, diz respeito às teorias piagetianas, focalizando que o conhecimento é construído na interação do sujeito com o objeto. A criança se apodera de um conhecimento se agir sobre ela. Pois, aprende, descobre inventa e modifica. Deste modo, o contato com o mundo real através de atividades lúdicas é essencial e comprovadamente necessário para o desenvolvimento psíquicomotor.

Piaget (1978) propõe uma perspectiva construtivista onde o sujeito aprende através da ação, com isso o pensamento anterior sobre a alfabetização como processo lúdico é fundamental para que a criança se desenvolva em todas as suas etapas e estágio que ela ultrapassa desde os primeiros passos da vida.

A criança quando inicia na alfabetização a sua imaginação ainda está no início do processo psicológico, onde ela representa uma forma específica do ser humano de atividade consciente, que não está presente na consciência da criança muito pequena e está ausente nos animais. Assim sendo, surge o jogo, que é a imaginação em ação.

Na concepção de Ramos, Ribeiro e Santos (2007, p. 39), “a criança necessita da imaginação do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, onde há o prazer na aprendizagem”.

Através das brincadeiras e das atividades como contar e ouvir histórias, dramatizar, jogar com regras, desenhar entre outras, que fazem com que as crianças expressem suas criações e emoções, criando situações e resolução para os problemas, com ela é capaz de lidar com dificuldades psicológicas, como o medo, dor, perda,

conceitos de bem e mal, tudo isso através do meio em que vive e de situações imaginárias.

Santin *apud* Alécio (2007, p. 23), afirma que “a vida da criança está entregue a sua imaginação, a realidade presente vivida e sentida de maneira direta e imediata. Para ela tudo acontece como se estivesse sempre no reino dos brinquedos sem preocupações e resultados e, muito menos de planejamento”.

Com esse pensamento que o professor alfabetizador irá guiar suas aulas de uma maneira simples e de fácil compreensão para os educandos. O educador antes de responder está pergunta deve se por no lugar do aluno de alfabetização que vê certas atividades de maneira diferente. Pois, ele ainda não esta com o consciente formado.

De acordo com Vigotsky (1987), antes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de nossa possibilidade de interação.

Pinto e Lima (2003, p. 5) destacam que:

É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais.

A criança precisa de brincar, por que na brincadeira ela aprende a interagir com o outro. Existem algumas crianças apáticas e desinteressadas, que brincam pouco e são muito endurecidas tanto física quanto psicicamente. Elas apresentam dificuldades em se expressar de forma criativa e de se reconhecerem autoras de suas produções. Outras crianças, incansavelmente querem brincar. Contudo, não conseguem, por excesso de tarefas ou pela ausência de conhecimento dos pais sobre o assunto.

Algumas vezes, os professores não conseguem entender [ou não querem] a timidez e o desinteresse de alguns de seus alunos. Até mesmo aquela criança que fala muito e tem dificuldade na aprendizagem, o educador prefere achar que é preguiça do educando ou que ele é assim mesmo e não vai mudar, simplesmente desiste do seu aluno sem ao menos procurar a causa de toda desmotivação e até mesmo indisciplina, esquecendo do oferecer atividades inovadoras e que facilitam a aprendizagem como uma aula lúdica, por exemplo.

Segundo Coste (1992, p. 12), na psicologia ativa de Maine de Biram “o eu não se pensa, vive-se em sua própria apreensão... É na ação que o eu adquire consciência de si mesmo no mundo. É ainda a vontade atuante que determina a vida psicológica... Na consciência bergsoniana, a inteligência é essencialmente pratica.”.

Com esses pensadores da psicomotricidade é possível afirmar perante seus estudos sobre a consciência humana que a pratica e a interação com o concreto com o pegar na mão para sentir entender é necessário para a concepção da realidade.

O ato de brincar é fundamental na formação da criança tanto para o seu desenvolvimento motor como psicológico, tanto os pais como os professores devem

deixar um tempo livre para a criança brincar dando limites de horário e tendo a hora da diversão e a hora da obrigação, sendo essas, prazerosas onde a criança se divirta mesmo na hora da realização de obrigações rotineiras. Esse limite faz com que a criança tenha disciplina, tanto em casa quanto na sala de aula.

Mello e Ramos, (2007 p. 72) ressaltam que:

Através de atividades lúdicas a criança cria situações imaginária em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos e quando brinca seu conhecimento desse mundo se amplia, porque, nesta atividade, ela pode fazer de conta que age como adulto age imaginado realizar coisas que são necessárias para operar com objetos os quais os adultos operam e ela não.

Esse pensamento mostra o quanto é importante a atividade lúdica, trazendo a criança a imaginação do real introduzindo-se na realidade do mundo de maneira que ele perceba o concreto com “o concreto” em mãos. A criança brinca sem saber o que realmente está aprendendo, e essas brincadeiras acabam formando sua própria personalidade, construindo nela atitudes de como ser que esta inserida na sociedade mesmo que por enquanto seja só na imaginação.

O brincar inserido no cotidiano escolar do educando além de ser uma atividade que traz o interesse do mesmo para a realização das atividades, torna-se também necessário.

De acordo com Santana (2007, p. 51):

A brincadeira não é apenas uma dinâmica interna da criança, mas uma atividade dotada de um significado social que necessita de aprendizagem. Tudo girara em torno da cultura lúdica, pois a brincadeira que se torna possível quando apodera elementos da cultura para internalizá-los e criar uma situação imaginaria de reprodução da realidade.

O aprender através de jogos e brincadeiras permitem saber o que já é conhecido, quando uma atividade difícil é recebida por meio de jogos e brincadeiras essa se torna fácil de ser compreendida. É através da brincadeira que a criança consegue adquirir conhecimento, superar limitações e desenvolver-se como indivíduo.

Segundo Borba (2006, p. 40):

A liberdade do brincar se configura no inverter a ordem, virar o mundo de ponta-cabeça, fazer o que parece impossível, transmitir em diferentes tempos-passados, presente e futuro... uma excelente fonte de conhecimento sobre o brincar e sobre as crianças é observa-los brincando.

O lúdico é de estrema importância para a formação da criança, pois desde cedo a sua aprendizagem adquirida, é através de brinquedos e brincadeiras introduzidas pela

participação dos pais na sua formação inicial. E assim juntamente com a ajuda participativa de todos que o cercam o discente vai se desenvolvendo.

Na concepção de Ferreiro (2000, p. 25):

As crianças não aprendem simplesmente porque vêm o outro ler e escrever e sim porque tentam compreender que classe de atividade é essa as crianças não aprendem simplesmente porque vêm letras escritas e sim porque essas marcas gráficas são diferentes de outras. As crianças não aprendem apenas por terem lápis e papel a disposição, e sim porque buscam compreender o que se pode obter com esses instrumentos. Em resumo não aprendem simplesmente porque elaboram o que recebem por que trabalham, cognitivamente como o que o meio lhe oferece.

O ato de aprender a ler se dá de acordo com as necessidades do indivíduo. Assim como para saborear uma fruta pela primeira vez tem que se gostar para experimentá-la novamente. É o mesmo caso dos alfabetizando se eles não tiverem interesse em saber a aula, ou se a aula não der esse interesse ao educando, ela não será prazerosa, trazendo apenas o conteúdo sem nenhuma atividade interessante ao olhar do aluno será desprezada pelo mesmo, mas se transformar esse conteúdo em brincadeira ou um jogo que esteja inserido no cotidiano do educando ai sim se tornará valorosa e prazerosa.

Explicam Rosa e Nisio (1999, p. 77) que com as atividades lúdicas espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outras.

Só através dessas capacidades citadas acima o alfabetizando terá um bom desenvolvimento na escola, pois é através da brincadeira lúdica como o simples “pular corda” que as crianças forma sua coordenação motora, que às vezes os discentes na aula de educação física não sabe a proposta real dessa atividade essencial para o desenvolvimento motor da criança.

### **A importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem**

A brincadeira, seja ela qual for, é algo de suma importância na infância. Pelos pais, ela deve ser vista não apenas como um momento de entretenimento e lazer de seus filhos, mas também como uma oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que os façam amadurecer se tornando responsáveis. Aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo.

Murcia (2005, p. 9) resalta que:

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as

civilizações, esteve sempre unido á cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos.

Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter o seu equilíbrio com seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar. Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de materiais variados, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos.

Segundo Pinto e Lima (2003, p. 5):

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais.

Os jogos são uma ótima proposta pedagógica na sala de aula, porque proporcionam a relação entre parceiros e grupos, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflita-se com seus adversários e reexamina seus conceitos.

Depois da necessidade de afeto, de ser aceita, nenhuma outra é tão intensa, na criança, como a necessidade do jogo. Através dele desenvolvem-se a espontaneidade, a inteligência, a linguagem, a coordenação, o autocontrole, o prazer de realizar algo, a autoconfiança. É a via para a criança experimentar, organizar suas experiências, estruturar a inteligência para construir, aos poucos, a sua personalidade.

Friedman, (1996, p. 41) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

O jogo para criança é, antes de tudo, uma brincadeira. Mas é, também, uma atividade séria onde o faz-de-conta, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil e a alegria tem uma importância considerável. O surgimento do verdadeiro comportamento lúdico está ligado ao despertar da personalidade. A busca da autoafirmação manifesta-se nos jogos sob duas formas: o apelo do mais velho, considerado como motor essencial da infância, e o amor à ordem, à regra, levado até ao formalismo.

Conforme Piaget *apud* Wadsworth (1984, p. 44):

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

Durante os jogos, a criança experimenta um sentimento de grande prazer ante o descobrimento do novo e suas possibilidades de invenção. Os jogos passam a ter significados positivos e de grande utilidade quando o professor, por proporcionar um trabalho coletivo, de cooperação, de comunicação e socialização. Os jogos em grupo são uma forma de atividade muito indicada para estimular a atividade construtivista da criança e a sua vida social.

Os professores precisam pensar os jogos, ajudando as crianças a melhor escolhê-los, modificá-los e até mesmo inventar novos jogos. É importante também durante o jogo a intenção social da criança entre seus colegas para poder construir sua lógica, seus valores sociais e morais. As crianças aprendem com mais facilidade através de jogos em grupos do que em muitas lições e folhas mimeografadas.

Conforme Faria e Salles (2007, p. 70):

O brincar é uma das formas privilegiadas de as crianças se expressarem, se relacionarem, descobrirem, explorarem, conhecerem e darem significado ao mundo, bem como de construírem sua própria subjetividade, constituindo-se como sujeitos humanos em determinada cultura. É, portanto, uma das linguagens da criança e, como as demais, aprendida social e culturalmente.

A competição no jogo é um ponto importante, porque estimula na criança o desejo de cada vez melhorar mais e por conseguinte conseguir a vitória através de seus conhecimentos e habilidades. Os jogos em grupos exigem identificação do aluno com o grupo, geram direitos e deveres, ensinando-o a conviver e a participar mantendo sua individualidade. É importante também que durante os jogos as crianças tenham oportunidade de construir suas próprias regras.

Segundo Piaget (1978, p. 29) “os jogos de regras são: atividade lúdica do ser socializado”. Ou seja, através dos jogos de regras, a criança assimila a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais.

De acordo com Vygotsky (1991, p. 122):

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria

situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos.

Não existem brincadeiras sem regras, partindo do princípio de que os pequenos se envolvem nas atividades de faz-de-conta para entender o mundo em que vive. Para isso, usam a imaginação. Quando finge que está dirigindo um carro, a criança procura seguir regras de conduta social e de convivência. É uma forma de expandir sua compreensão sobre o mundo.

De acordo com Vygotsky, (1984, p. 27):

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Enfim, através da brincadeira e do jogo, a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua personalidade, vivenciando sentimentos como amor e medo. No jogo a criança se coloca em movimento num universo simbólico, projetando-se no mundo ao seu redor. Os jogos favorecem a alta expressão, desenvolvem a capacidade física, favorecem a aprendizagem, oferecem atividades físicas prazerosas. Na antiguidade, as crianças brincavam de cantigas de roda, amarelinha, queimado e outras tantas brincadeiras da idade da inocência.

### O lúdico e a educação

A criança, o jogo e a brincadeira estão intrinsecamente interligados. No entanto, o sistema escolar não percebe essa interligação e cerceia a criança das suas necessidades de movimento, expressão e de construção de seu conhecimento a partir do seu próprio corpo. Apesar de estar inserida neste meio, a escola precisa perceber a criança como um ser em constante desenvolvimento.

Almeida (2003, p. 11) relata que:

A este ato de troca, de interação, de apropriação é que damos o nome de EDUCAÇÃO. Esta não existe por si. É uma ação em conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam o mesmo saber. Por isso, educar não é um ato ingênuo, indefinido, imprevisível, mas um ato histórico (tempo), cultural (valores), social (relação), psicológico (inteligente), afetivo, existencial (concreto) e, acima de tudo, político, pois, numa sociedade de classe, nenhuma ação é simplesmente neutra, sem consciência de seus propósitos.

O clima de seriedade e de repressão estabelecido por tal instituição, não chega a intimidar totalmente as crianças, pois estas encontram sempre um jeito de fazer o

que mais gostam, que é brincar. Esse brincar se manifesta das mais variadas formas, até mesmo, sob a forma de brigas e intrigas aparentes. A ação de educar não pode restringir-se à simples preocupação com as estruturas mentais, mas também com a expressão do corpo em sua totalidade. Se educar é libertar, então, os processos que regem esta ação educativa devem fornecer subsídios para que tal ideia se concretize. A intervenção psicopedagógica introduziu uma contribuição mais rica no enfoque da Pedagogia.

### O lúdico como facilitador da aprendizagem

O brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem prazer. O lúdico viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento.

Dá-se ênfase às metodologias que se alicerçam no “brincar”, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento. A arte-magia do ensinar-aprender, permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer (ROJAS, 1997)

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma, o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. A criança aprende, enquanto brinca.

Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia-a-dia. A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-las a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica (KISHIMOTO, 1993).

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites.

Kishimoto (1993, p.110) afirma ainda que:

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer às regras do jogo [...], a respeitar os direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, aceitar penalidades que lhe são impostas [...], a dar oportunidades

aos demais [...], enfim, a viver em sociedade.

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

### **O brinquedo como instrumento de aprendizagem**

O brinquedo é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. A criança estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e paixões, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

O brinquedo supõe uma relação íntima com o sujeito, uma indeterminação quanto ao uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras, um objeto (KISHIMOTO, 1999).

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, se sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem.

De acordo com Kishimoto (1999), o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Através do brinquedo a criança instiga a sua imaginação, adquire sociabilidade, experimenta novas sensações, começa a conhecer o mundo, trava desafios e busca satisfazer sua curiosidade de tudo conhecer.

Para Wallon (1979, p. 45), "a criança aprende muito ao brincar, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico".

Os brinquedos são parceiros silenciosos que desafiam as crianças, eles permitem que as crianças conheçam com mais clareza importantes funções mentais como o desenvolvimento do raciocínio abstrato e da linguagem, sendo assim, um instrumento importantíssimo que auxiliam para a aprendizagem e a construção do conhecimento. O brinquedo não é apenas um objeto que as crianças usam para se divertirem e ocuparem o seu tempo, mas é um objeto capaz de ensiná-las e torná-las felizes ao mesmo tempo.

De acordo com Oliveira (1995, p. 36) "no brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades na vida real e também aprende; objeto e significado".

O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. Tanto brinquedo, quanto à brincadeira, permitem a exploração do seu potencial criativo de numa sequência

de ações libertas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias.

Frente a estas reflexões pode-se afirmar que o processo de construção da aprendizagem será efetivado mediante a participação da criança no brincar. O prazer, não é suficiente para justificar a importância do brincar. Possui, porém um relevante justamente com outros fatores, uma vez que leva a criança a ter iniciativa. A criança é incapaz de separar a princípio, a realidade da fantasia, o brincar para a criança é muito séria.

O brinquedo é a riqueza do imaginário infantil, através dele a criança libera seus sentidos, em todas as ocasiões, fazendo assim com que a criança tenha mais segurança no aprender, algo, onde o brinquedo é sem dúvida um instrumento capaz de ajudar a criança a se desenvolver, intelectual, socialmente e cognitivamente.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo. Através do brincar, a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção.

Por meio de sua dinamicidade, o lúdico proporciona além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Ajuda a desenvolver seu intelecto, tornando claras suas emoções, angústias, ansiedades, reconhecendo suas dificuldades, proporcionando assim soluções e promovendo um enriquecimento na vida interior da criança.

Verificou-se que a atividade lúdica fornece uma evolução nas funções das habilidades psíquicas, da personalidade e da educação. Por meio dos jogos e brincadeiras a criança aprende a controlar os seus impulsos, a esperar, respeitar regras, aumenta sua autoestima e independência, servindo também para aliviar tensões e diminuir frustrações, pois através do brincar a criança reproduz situações vividas no seu habitual, reelaborando através dos faz de conta.

A utilização de jogos e brincadeiras no meio educacional propicia as crianças o aprimoramento de diversos conhecimentos de forma lúdica. Aos educadores, estes além de estarem motivados também com o lúdico, é preciso um conhecimento mais elaborado acerca do tema, para poder intervir nas brincadeiras das crianças. Contudo, faz-se necessário auxiliar a criança, de maneira sutil, para que brinque com diversos tipos de brinquedos.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BALTHAZAR, Fátima. O lúdico como estratégias nas series iniciais. São Paulo: FAEL/EADUCON, 2007.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Ensino fundamental de nove anos: orientação para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

COSTE, Jean-Claude. A psicomotricidade. 4 ed. Rio de Janeiro: Guanabara koogan, 1992.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. Brinquedo, desafio e descoberta para utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

DOHME, Vânia. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. 2 ed. Petrópolis, Vozes, 2003.

ELKIND, David. O poder oculto do Brincar. Pátio Revista Pedagógica, n. 42 p. 16-18, Maio/ Junho, 2007.

FERREIRA, Aurélia Buarque de Holanda. Miniaurélio século XXI escolar. 4 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes 1993.

LAJANQUIÈRE, Leandro de. De Piaget e Freud: para repensar as aprendizagens: A (psico) pedagogia entre o conhecimento e o saber. 13 ed. Petrópolis: Vozes, 1992.

LOPES, Vanessa Gomes. Linguagem do corpo e movimento. Curitiba: FAEL/EDUCON, 2006.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (org). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho. Rio de Janeiro: Zonar, 1978.

PINTO, Gerusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. O desenvolvimento da criança. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

RIOS, Terezinha Azeredo. Compreender e ensinar: por uma docência de melhor qualidade. 5 ed. São Paulo Cortez, 2005.

ROSA, Adriana (Org.). Lúdico e alfabetização. Curitiba: Juruá, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 7 ed. Petrópolis, Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Fontes, 1987.

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