

UNIVERSIDADE DE GUARULHOS

**MAYARA VIRGINIA GONÇALVES DIAS
RAFAELA SANT'ANA**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E
DESENVOLVIMENTO SOCIAL**

Orientadora: Profa. Dra. Fernanda Marcucci

GUARULHOS
2020

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO SOCIAL

RESUMO

Neste artigo pretendemos mostrar, sob a perspectiva pedagógica, as relações que existem entre a ação lúdica e a criança. Tomou-se como sustentação a opinião de alguns autores que estudam e abordam o assunto com propriedade, para afirmar que a brincadeira é uma atividade divertida e espontânea para a criança e, por isso, deve fazer parte de suas atividades cotidianas. Nesse sentido, o objeto de estudo deste trabalho é o lúdico como ferramenta de aprendizagem e nos perguntamos por que utilizar esses recursos com abundância nas práticas educacionais da criança? Para responder aos nossos objetivos, contamos com o auxílio de autores como Almeida (2000), Kishimoto (2002), Brougère (2000), Oliveira (1997) e Vigotsky (1998).

INTRODUÇÃO

O brincar é a vida da criança, faz parte de todo o seu desenvolvimento e é o resultado do que acredita, funcionando como um reflexo no mundo que está ao seu redor. Através do ato de brincar, a criança se manifesta, expõe suas características e sentimentos com naturalidade. O brincar ainda é uma ótima ferramenta de expressão e comunicação consigo mesmo, com o outro e com o meio, e é considerada uma atividade universal que assume diferentes formas no contexto social, histórico e cultural (ALMEIDA, 2000). Sendo assim, o brincar tem como objetivo fazer com que se faça cumprir o dever de um professor junto ao aluno, que o indivíduo dentro de sua particularidade aprenda e possa responder ao seu professor o que foi aprendido, pois o brincar não significa só brincar, faz parte da cultura de cada criança, que está inserida em contextos sociais particulares. Faremos deste obstáculo um desafio aos nossos limites, com o brincar e o aspecto lúdico, desenvolver na criança suas múltiplas linguagens (GARDNER, 1983), autonomia e capacidades de socializar-se e tornando o momento de transição, que seja algo estruturado para seu futuro.

OBJETIVOS

Esse artigo tem como objetivo pesquisar e debater sobre as atribuições do professor junto ao aluno da educação infantil no que concerne ao brincar, incentivando o desenvolvimento de sua autonomia e inteligência. Para tanto, os objetivos específicos delineados são:

- a) Relacionar o impacto da brincadeira e do lúdico no processo de ensino-aprendizagem;
- b) Relacionar o desenvolvimento social ao lúdico.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo em que não pretendemos generalizar seus resultados para todo o país, estado ou município. A coleta dos dados foi realizada através de revisão bibliográfica, com base nos autores Almeida (2000), Kishimoto (2002), Brougère (2000), Oliveira (1997) e Vigotsky (1998). A relevância científica deste artigo está na atualidade do assunto, uma vez que o lúdico enquanto ferramenta de aprendizagem é um dos assuntos mais trabalhos e recorrentes em nossa prática de sala de aula.

DESENVOLVIMENTO

"Toda criança brinca porque gosta. Para as crianças que ainda não falam, brincar é uma forma de expressar o que estão sentindo, suas experiências e vivências interiores. Brincar, para a criança, é tão vital quanto comer e dormir" (PAGANI, 2003, p. 12 apud SABINI, 2004 p. 27).

Desde muito pequenas as crianças brincam, mas esse brincar é diferente em cada etapa/fase da vida da criança. Para Bondioli (1998, p. 215), "o adulto é o primeiro brinquedo, o único objeto com o qual a criança pode experimentar o seu próprio poder, então as primeiras brincadeiras são constituídas por situações felizes compartilhadas por adulto e criança". Esse tipo de interação da criança com seus pais, responsáveis ou até mesmo professores são primordiais para o desenvolvimento posterior da criança. Ainda segundo a autora, esses rituais trazem tranquilidade, previsibilidade e mostram para a criança, mesmo que com poucos meses de vida, o seu papel protagonista na relação. "O jogo, nesse período, configura-se como organização ritual de troca que se desenvolve em uma situação previsível com um final "dramático" (BONDIOLI, 1998, p. 216). Aos poucos, durante o crescimento do bebê, os pais e os professores vão incluindo outros objetos, como os brinquedos, dessa forma intercalam os gestos, com a voz e os brinquedos. No entanto, é o brincar com o próprio corpo que é considerada a primeira atividade lúdica da criança, que de acordo com Piaget (1936) é uma atividade lúdica primária. No excerto abaixo, Bondioli (1998, p. 217) explica como ocorrem esses primeiros contatos da criança com o próprio corpo.

A reação circular primária (repetição de uma nova adaptação casual), durante o segundo estágio da inteligência sensório-motora, prolonga-se em jogos que envolvem a língua (brincar com a língua e sugá-la) e a coordenação da mão e da sucção (sugar a mão e os dedos, sucção antecipatória). O exercício do reflexo da sucção generaliza-se através da repetição funcional lúdica, nas situações mais variadas e novas: o mundo é algo a ser sugado. Novas combinações corporais, junto ao esquema da sucção, são experimentadas pela criança e inseridas em esquemas lúdicos. Ao juntar as mãos, a criança sente uma nova sensação tátil somada a uma inédita visão das duas mãos no interior do campo visivo. O exercício funcional dos movimentos das mãos e dos dedos produz novas e significativas coordenações, entre as quais a da visão e da apreensão que consente à criança segurar um objeto e explorá-lo através da visão (primeiramente, só se a mão e o objeto estão contemporaneamente presentes no campo visivo, depois somente na presença do objeto).

Mais velha essa criança começa a perceber os objetos externos ao seu corpo e assim, consegue utilizar o lúdico de forma secundária (BONDIOLI, 1998). É neste momento da infância em que há um relacionamento da criança com outra coisa que não o seu próprio corpo, desenvolvendo-se cognitivamente e afetivamente. “Entre os 15 e os 21 meses, há uma transformação: a criança realiza ações sobre objetos imaginários ou então dá um significado incomum a um objeto conhecido. São as primeiras formas do jogo simbólico, a ação do “fazer-de-conta”, o uso não literal dos objetos” (BONDIOLI, 1998, p. 220). É na criação e na imaginação que a criança tem seu desenvolvimento, Vigotsky (2004) afirma que nas brincadeiras de faz-de-conta é que a criança desenvolve sua imaginação e é o momento dela criar. Por sua vez, Piaget (1945) também acredita nas funções positivas do jogo simbólico, ou seja, dessa brincadeira do faz-de-conta para o desenvolvimento da criança.

Concordamos com Moura (2002, p. 53), quando este afirma que nessa idade, “a atividade principal da criança é o jogo”, por esse motivo, a criança ao entrar na escola espera que possa brincar, estimular sua imaginação e conviver com seus pares, mas diferentemente disso quando chegam à escola, “sentam em cadeirinhas e mesas, as quais ao mesmo tempo que propiciam o brincar, acabam controlando seus corpos. A pré-escola acaba escolarizando as brincadeiras” (FINCO, 2007, p. 03). O brincar tem na escola uma posição marginalizada. Na prática cotidiana das escolas não é considerado um ato educativo por si só e se contrapõe ao trabalho. Para esses educadores, não há como brincar e aprender, um ato é separado do outro, reservando à brincadeira o estigma de “tempo perdido”. Mas essa visão precisa ser superada, pois “a infância é a idade das brincadeiras. Por meio delas, as crianças satisfazem grande parte de seus desejos e interesses particulares. “O aprendizado da brincadeira, pela criança, propicia a liberação de energias, a expansão da criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho” (Garcia e Marques, 1990, p. 11)” (SABINI, 2004, p. 27).

O brincar significativo aliado ao aprender precisa estar mais forte e presente no cotidiano educacional da criança e na sua infância, visto que a brincadeira é uma atividade saudável, lúdica e obrigatória como mostra e determina a lei federal N8069/90, atestando que toda criança tem o direito de vivenciá-las.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Deve-se tratar o assunto brincar e o aspecto lúdico com seriedade e dedicação exigidas, pois é de suma importância no processo de desenvolvimento da criança, onde o trabalho realizado dentro da escola pode ser desenvolvido de maneira a não diferenciar do cotidiano da criança fora do âmbito escolar. É importante que o professor possua conhecimento sobre esta importância, respeitando a singularidade de cada indivíduo e contribuindo com o desenvolvimento de um ambiente escolar que estimule a aprendizagem de forma lúdica. As crianças ao brincar tornam-se agentes de transformação no ambiente em que estão imersas e o brincar desenvolve sua autonomia, liberdade, capacidades e múltiplas linguagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

BARBOSA, M. C. S. **Projetos Pedagógicos na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BONDIOLI, Anna. **A dimensão lúdica na criança de 0 a 3 anos e na creche**. In.: BONDIOLI, Anna; MANTOVANI, Susana. Manual de Educação Infantil: de 0 a 3 anos, uma abordagem reflexiva. Porto Alegre: ArtMed, 1998, p.212-227.

BONOMI, Adriano. **O relacionamento entre educadores e pais**. In: BONDIOLI, Anna; MANTOVANI, Susana. Manual de Educação Infantil: de 0 a 3 anos, uma abordagem reflexiva. Porto Alegre: ArtMed, 1998, p.263-273.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 2000.

GOBBI, Marcia. **Múltiplas Linguagens de Meninos e Meninas no Cotidiano da Educação Infantil**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=&gid=6678...task>>
Acesso em: junho 2020.

KISHIMOTO, T. M. (Org). **Jogos, brinquedo, Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

PRADO, M. **Pedagogia de Projetos. Série “Pedagogia de Projetos e Integração de Mídias”** - Programa Salto para o Futuro, Setembro, 2003.

SABINI, M. A; LUCENA, R. F. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: Papyrus, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

