

A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento

Monica Cristina Modesto¹
Juliana de Alcântara Silveira Rubio²

Resumo

Este trabalho pretende abordar o universo lúdico como recurso de intervenção para a superação de dificuldades apresentadas pelos sujeitos em processo de aprendizagem; analisar a importância da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo e emocional na criança, reconhecendo-a como instrumento pedagógico importante e facilitador na assimilação de conhecimentos, resolução de conflitos e intervenção em dificuldades escolares.

Palavras Chave: Ludicidade; intervenção; facilitador; aprendizagem; conhecimento.

1. Introdução

Este trabalho trata da importância do lúdico na aprendizagem onde apesar das mudanças já ocorridas no contexto escolar referentes ao lúdico, nota-se que jogos e outras atividades lúdicas são utilizadas com pouca frequência por professores em suas aulas. Tal ocorrência apresenta justificativa por parte dos professores como: currículo extenso; falta de tempo e recursos para preparar jogos; indisciplina gerada e muitos também não acreditam na eficácia desse recurso.

O brincar é um comportamento que percorre séculos e independente da cultura ou classe social, faz parte da vida do ser humano onde todos consequentemente se divertem, aprendem, socializam, comunicam, trocam experiências, desafiam uns aos outros e se interagem.

O aspecto lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e realidade se mistura, favorecendo o uso do

¹ Aluna do curso de pós-graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional da FAC-São Roque.

² Mestre em Educação pela UNESP. Professora Orientadora.
Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 5 – nº 1 - 2014

pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento.

O trabalho aborda concepções de Vygotsky, Piaget, Winnicott entre outros, com comentários e reflexão teórica objetivando buscar a compreensão do lúdico no cotidiano e sua influencia no processo de aquisição de aprendizagem.

2. A ludicidade na aprendizagem

Alguns educadores têm dificuldade em perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Porém profissionais da educação comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Brincar é uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens. Mas conceituar o termo não é tarefa fácil. Kishimoto salienta que é muito complexo definir jogo, brinquedo e brincadeira. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. (Kishimoto 2003, p.15)

O jogo para Kishimoto pode ser aceito como consequência de um sistema linguístico inserido num contexto social; um sistema de regras; e um objeto.

Com relação ao brinquedo Kishimoto afirma que é um suporte para a brincadeira. Sendo o brinquedo diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras em sua utilização. (Kishimoto 2003 p. 18)

Já a brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de um jogo, ao mergulhar na ação lúdica, podendo se dizer que é o lúdico em ação. (Kishimoto 2003 p. 21)

Segundo Grassi, o termo jogo compreende uma atividade de ordem física ou mental, que mobiliza ações motrizes, pensamentos e sentimentos, no alcance de um objetivo, com regras previamente determinadas, e pode servir como um passatempo, uma atividade de lazer, ter finalidade pedagógica ou ser uma atividade profissional. (Grassi, 2008 p. 70)

A brincadeira é o ato ou efeito de brincar, momento em que utilizando-se de brinquedos a criança brinca. Na brincadeira diversas funções são mobilizadas: as psicomotoras, as neuropsicológicas, a cognitiva além de sentimentos e afetos. (Grassi, 2008, p. 46)

E o brinquedo se configura em instrumentos para brincar. (Grassi 2008, p. 55)

É perceptível a falta de atenção que é dada ao brincar; muitos adultos ainda acreditam que brincar é improdutivo, inútil e sem significado. Mas brincar é tão importante que é direito garantido por lei.

A Lei Federal 8069/90- Estatuto da Criança e do Adolescente, capítulo II, artigo 16 que diz o seguinte no inciso IV- Brincar, praticar esportes e divertir-se. Nota-se que o documento sugere que toda criança deve desfrutar de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação. Ficando toda pessoa, em especial pais e professores, responsáveis em promover o exercício desse direito.

A criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo por meio do brincar; amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras.

Por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo; aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização. O jogo é essencial para que seja manifestada a criatividade e a criança utilize suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu.

É brincando que a criança constrói sua identidade, conquista sua autonomia, aprende a enfrentar medos e descobre suas limitações, expressa seus sentimentos e melhora seu convívio com os demais, aprende entender e agir no mundo em que vive com situações do brincar relacionadas ao seu cotidiano, compreende e aprende a respeitar regras, limites e os papéis de cada um na vida real; há a possibilidade de imaginar, criar, agir e interagir, auxiliando no entendimento da realidade.

A discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação vem se consolidando, pois as crianças apresentam nessas atividades grande capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas. Brincadeira ou jogo em sala de aula são importantes para o

desenvolvimento social, pois existem alunos com dificuldade no relacionamento, que gera insegurança ou medo de perguntar suas dúvidas ao professor, mas que com a aplicação das brincadeiras e jogos surge a oportunidade de socializar os alunos, a cooperação mútua, participação em equipe na solução de situações-problemas propostas pelo professor oportunizando a troca de experiências entre os alunos e várias possibilidades para resolvê-los.

O lúdico, ferramenta importante na mediação do conhecimento, estimula a criança enquanto trabalha com material concreto, jogos, ou seja, tudo o que ela possa manusear, refletir e reorganizar; a aprendizagem acontece com mais facilidade e entusiasmo, pois ela aprende sem perceber, aprende brincando.

O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais em sala de aula, fortalecendo a relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

Brincadeiras fazem parte do patrimônio cultural, traduzindo valores, costumes, forma de pensamentos e gerando aprendizagem, para isso o educador deve traçar objetivo e metas a serem alcançados, assim como regras a serem respeitadas. Os jogos e as brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente.

Ao movimentar o corpo e buscar soluções a criança inventa brincadeiras e estratégias, assim, constitui o seu eu, sua imaginação e seus pensamentos. Quando há qualidade na atividade lúdica e envolvimento por parte da criança, melhor poderá ser seu desenvolvimento cognitivo. Porém, a dificuldade encontrada é que muitos adultos limitam esse movimento e impedem a criança de se desenvolver nesse sentido, julgando ser uma atividade apenas de lazer, sem importância no seu desenvolvimento, e com isso as crianças estão brincando cada vez menos, seja pelo amadurecimento precoce, redução do espaço físico e do tempo de brincar ou ao excesso de atividades atribuídas às crianças.

Com tantas transformações na realidade atual, a infância vem perdendo seu espaço com um processo de renúncia às brincadeiras, sendo substituídas por outras atividades passivas como assistir televisão, jogos em computadores ou videogames, preenchendo o tempo de muitas crianças que ficam em casa sozinhas. De acordo com Brougère (1995, p.50), “A televisão transformou a vida e a cultura da criança, as referências de que ela dispõe. Ela influenciou, particularmente, sua cultura lúdica”. Nota-se que os meios de comunicação,

principalmente a TV, modificaram totalmente o modo de vida das crianças, diminuindo as oportunidades e espaços de brincar, importantes no desenvolvimento da autonomia.

Garcia (2003) afirma que:

... além das crianças, dos adolescentes e dos jovens atualmente não possuem o espaço da rua para desenvolver a socialização, também não possuem um rol de convivência familiar que lhes permita estabelecer maiores relações com o diferente (em idade, gênero, classe social, étnica, geracional e outros). (GARCIA,2003, p.126-127 apud GOMES, 2006, p.20)

A TV, e a mídia em geral, tem ocupado um papel destruidor no mundo atual, interferindo no espaço, no tempo e participação dos pais no brincar e relação com seus filhos. O brincar deveria ser mais valorizado pelos adultos, um momento de brincadeiras promove a integração da família de maneira prazerosa.

Conforme Winnicott (1995), o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. O lúdico canaliza as energias das crianças, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer. E isso não está apenas no ato de brincar, está no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Torna-se uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

O lúdico na sala de aula torna-se um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente e a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender.

Sendo diversas as possibilidades e causas das dificuldades escolares, o lúdico tem grande importância como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem.

Derdyk (1989, p.73) observa que a ação criadora que envolve o jogo possibilita uma série de relações que por vezes não conseguimos unir a outras atividades convencionais da sala de aula.

O jogo pode se firmar como uma estratégia de desenvolvimento da atenção, fator necessário para a aprendizagem, além do respeito, confiança e uma relação de aproximação no grupo.

Para aprender, o aluno precisa de um ambiente de confiança, respeito e colaboração com os colegas.

3. As diferentes visões e teorias envolvendo a ludicidade

A preocupação em educar as crianças uma maneira melhor, tem sido alvo de muitos debates e estudos. Há reflexões sobre a utilização de materiais e atividades lúdicas no sentido de tornar o ensino aprendizagem um processo dinâmico e significativo.

O jogo no passado, já era visto como importante ferramenta de auxílio ao processo de educação das crianças. Era recomendada que as crianças deveriam ser ocupadas com jogos educativos e utilizava o jogo para ensinar matemática. (Apud Marinho; Junior; Filho; Finck, 2007, p.81).

Estudos apontam diferentes formas de analisar os aspectos do brincar e suas consequências na vida do ser humano. Podemos destacar a linha fisiológica e motora; a linha sociológica e a linha psicológica entre outras.

Do ponto de vista fisiológico e motor, o brincar auxilia no gasto de energia; na aquisição de habilidades para sobrevivência na idade adulta; desenvolve os músculos, a motricidade e a força. Do ponto de vista sociológico, permite a observação, interação e troca de modelos de comportamento; e do ponto de vista psicológico e tão importante quanto os outros, o brincar sugere o entendimento da realidade.

Para Freud, o brincar reproduz os sentimentos da criança. Ela não brinca apenas para reproduzir situações e acontecimentos satisfatórios, mas também para expressar suas angústias, sendo em sua concepção o brincar uma representação da realidade.

Vygotsky deu enorme importância para o brinquedo no desenvolvimento da criança. Vygotsky (1988) quando discute em sua teoria do desenvolvimento humano, parte do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades

humanas que ocorrem em contextos sociais específicos, não ocorrendo o processo de forma passiva nem direta. O desenvolvimento humano é visto como um processo, marcado por etapas qualitativamente diferentes e determinadas pelas atividades mediadas.

Nesta visão, o brincar tem posição privilegiada; a brincadeira e o jogo de faz de conta seriam considerados espaços de construção de conhecimento pelas crianças, as situações que fazem parte do seu cotidiano e os significados que transitam nas brincadeiras são apropriados por elas de forma específica. Vygotsky afirma que,

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê. (Vygotsky, 1988, p. 127).

Vygotsky ainda ressalta que a criança satisfaz algumas necessidades por meio do ato de brincar. Porém o que acontece é que muitos desejos não são realizáveis, sendo o brinquedo, uma forma de solucionar o problema; elas entram no mundo da fantasia e imaginação e os realizam por meio das brincadeiras.

(...) se as necessidades não realizáveis imediatamente, não se desenvolvem durante os anos escolares, não existiriam os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam experimentar tendências irrealizáveis. (Vygotsky, 1988, p. 106)

Para Vygotsky, é nessa situação que as crianças tornam-se capazes de transformação e toda situação imaginária contém regras que a criança precisa vivenciar e respeitar. Diz ele que, (...) jogos puros com regras são essencialmente, jogos com situações imaginárias da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento (...) (Vygotsky, 1988, p. 125)

Como não existe brinquedo sem regras, qualquer situação imaginária ou forma de brinquedo contém regras de comportamento, e a criança ao brincar adquire diferentes funções submetendo-a às regras exigidas durante a brincadeira, tomando-a como regra de comportamento através da brincadeira.

Para Piaget, o intelectual não pode ser separado do físico, assim, não há aprendizado sem um funcionamento total do organismo. A brincadeira e o jogo, neste aspecto, assumem funções fundamentais no desenvolvimento do indivíduo. Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, indispensável à prática educativa.

Piaget (1976, p.48) afirma que o jogo é uma atividade influente para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança. É possível observar que todo jogo, mesmo os que envolvem regras ou uma atividade corporal, abre espaço para a imaginação, a fantasia e a projeção de conteúdos afetivos, além de toda a organização lógica implícita. Por isso “deve-se compreender as manifestações simbólicas dessas atividades lúdicas e procurar-se adequá-las às necessidades das crianças”.

Para Piaget há uma estreita relação entre os jogos e a construção da inteligência. O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e a explorar. (Grassi 2008, p. 75).

Interessante notar que embora Piaget não tenha ligação direta com a Pedagogia, seus estudos foram sobre a Epistemologia Genética, a teoria do conhecimento, que mais tarde contribuíram significativamente para a Pedagogia e para outros teóricos.

Outro que se destaca pela sua importante contribuição em relação ao papel do jogo é Froebel, que deu muita importância à criança, destacando suas atividades estimuladas e dirigidas, valorizando a liberdade de expressão e o interesse das crianças, percebidos por meio de brincadeiras livres e espontâneas.

Froebel foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo por acreditar que as crianças aprendem através do brincar e que sua personalidade pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo. (Marinho; Junior; Filho e Finck, 2007 p.81)

Froebel pregava uma pedagogia da ação. Ele dizia que a criança para se desenvolver não devia apenas olhar e escutar, mas agir e produzir.

Importante salientar que todos os jogos de que as crianças participam, inventam ou pelos quais se interessam, são estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos (visuais, auditivos, sinestésicos) e operativos (memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa efeitos), que quando combinados com a estimulação psicomotora (coordenação), definem alguns aspectos básicos, dando condições para o domínio da leitura e escrita.

As manifestações lúdicas que acompanham o desenvolvimento da inteligência estão associadas aos estágios de desenvolvimento cognitivo, segundo Piaget. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma

maneira para todos os indivíduos. Piaget identifica três tipos de estruturas mentais que surgem na evolução do brincar infantil, o exercício, os símbolos e os jogos de regras. Grassi diz,

O jogo, segundo Piaget, pode ser classificado de três formas de acordo com as fases do desenvolvimento em que aparecem: jogos de exercícios psicomotores, jogos simbólicos e jogos de regras, sendo que essas três modalidades de atividades lúdicas podem coexistir de forma paralela ao adulto. (Grassi 2008, p. 76)

Jogo de exercício – Manifesta-se de zero a dois anos. Representa o jogo inicial na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento. É através dele que a criança repete gestos, assimila ações, incorporando novo fazeres. O princípio é de exploração e repetição. O jogo consiste em manipulação de objetos em função dos desejos e hábitos motores das crianças.

A função dos jogos de exercício psicomotor é a ação, o exercício das funções psicomotoras através de atividades lúdicas que envolvem prazer pelo funcionamento, pela exploração, pela experimentação, pela ação e pelo movimento. (Grassi 2008, p.78).

Jogo simbólico – Compreende de dois aos sete anos aproximadamente. A ludicidade nesse estágio adquire o caráter simbólico. É a aplicação do que foi assimilado anteriormente. É a substituição do real por símbolos. Nesta fase o faz de conta ganha destaque. Os jogos simbólicos têm características próprias: liberdade de regras, ausências de objetivos, ausência de uma lógica da realidade, adaptações da realidade aos desejos.

A função do jogo simbólico é transformar o real para satisfazer as necessidades do eu em função dos desejos.

Grassi diz que o jogo do símbolo possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revelam conflitos interiores, medos, angústia, alivia as tensões e frustrações. Possibilita a imitação de situações vividas pela criança, que podem ser modificadas, com a introdução de outros elementos, a vivência de outros papéis e a criação de cenas diferentes. (Grassi 2008, p. 80)

Jogo de regras – Tem quando a criança começa a se interessar pelas regras. Permite a relação entre ideia e pensamento, antecipa jogadas, planeja estratégias, utiliza o raciocínio operatório. Trabalha acima de tudo, respeito e ética, pois apesar da estratégia, é necessário observar regras, esperar sua vez de jogar e lidar com o imprevisto, lidar com perdas e ganhos, são importantes para o desenvolvimento das estruturas cognitivas. Nesse estágio o jogo

provoca muitos conflitos internos, a necessidade de buscar saída, é desses conflitos que o pensamento sai enriquecido.

Montessori (1870-1952) que devido à preocupação em considerar a infância e dar-lhe uma educação específica a sua idade desenvolveu um método educativo baseado em materiais lúdicos, onde utilizou jogos e brincadeiras para exercitar e desenvolver cada um dos sentidos. Perceberam que na brincadeira a criança, transmite o amor pela ordem, números, figuras, cor, movimento, além da harmonia e equilíbrio, tendo cada criança no seu respectivo grau de desenvolvimento, experimenta certas necessidades que a impulsiona, em circunstâncias externas favoráveis a uma atividade livre e concentrada. (Apud Piletti, 1986 p. 145 – 146)

De acordo com ela o respeito à individualidade é fundamental visto que cada criança tem interesses e ritmos próprios, sendo essa, condição necessária para uma aprendizagem efetiva.

De acordo com a forma como são conduzidos, os jogos e brincadeiras ativam e desenvolvem os esquemas de conhecimento, colaborando na aprendizagem de qualquer novo conhecimento, como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar e relacionar. Também são esquemas de conhecimento os procedimentos utilizados no jogo como o planejamento, a previsão, a antecipação, o método de registro e contagem, entre outros.

As crescentes e rápidas alterações na sociedade exigem que as pessoas pensem por si próprias e solucionem problemas de forma rápida. É necessário que o professor tome a consciência de que estas brincadeiras são ricas e produtivas, a base fundamental da construção do conhecimento, visa o raciocínio, o pensar, o estímulo à pesquisa e o esforço para a resolução de diferentes situações problemas.

4. A ludicidade e a construção do conhecimento

O universo lúdico tornou-se atualmente, objeto de interesse de pesquisadores, psicólogos e educadores resultando de sua importância para a criança e da comprovação de que esta prática auxilia o desenvolvimento infantil, a construção e/ou potencialização do conhecimento. Kishimoto afirma que:

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar” com a realidade. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento. (Kishimoto 2003, p. 46 – 47)

A natureza lúdica e prazerosa de diferentes tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras têm servido de argumento de que, aprende-se brincando. Ao brincar a criança constrói o conhecimento, afirmação esta, encontrada em Grassi quando diz:

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina. (Grassi 2008, p. 33)

O brincar reflete a maneira que a criança, ordena, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo ao seu modo. Podendo ela expressar suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos novos que vão incorporando a sua vida, utilizando uma das qualidades mais importantes do lúdico, que é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar solução. Segundo Piaget, há uma estreita relação entre os jogos e a construção da inteligência.

(...) O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar. (...) Nesse processo o jogo ocupa um papel importante ele é essencialmente assimilação, assimilação predominando sobre acomodação. (Grassi 2008, p. 75)

Através dos jogos e brincadeiras observa-se grande desenvolvimento, a partir da manipulação de materiais variados, a criança passa a reconstruir a realidade que vive, reinventa coisas e objetos o que consiste num grande processo de assimilação e acomodação. Com isso, a criança através do brincar evolui internamente, transformando pouco a pouco esse processo em conhecimento, resultando num equilíbrio pessoal do mundo físico e social.

Para Vygotsky (1988) a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva permitindo ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento, através do jogo simbólico. Na criança a imaginação criadora, nasce em forma de jogo, instrumento de pensamento no enfrentamento da realidade, ampliando suas possibilidades de ação e compreensão de mundo.

O brincar com fins pedagógicos e psicopedagógicos ganhando força e expansão, é justificado pelos estudos que mostram a importância dessa proposta como um recurso que ensina, desenvolve e educa. Grassi afirma que:

A utilização dos jogos e brincadeiras na educação, no trabalho pedagógico e psicopedagógico com sujeitos que apresentam ou não dificuldades de aprendizagem apresenta-se como uma alternativa interessante, pois pode despertar o interesse e o desejo de aprender e, ao mesmo tempo, pode possibilitar o desenvolvimento de

estruturas de pensamento mais elaboradas, a apropriação e a construção de conhecimentos, enfim a aprendizagem. (Grassi 2008, p. 103)

A brincadeira, como já dito, permite que a criança desenvolva a imaginação, afetividade, competências cognitivas e interativas, favorece a autoestima e oportuniza vivenciar diferentes papéis. Importante função do lúdico é a elaboração de conflitos e ansiedades e a criança demonstra ativamente enquanto brinca o que sofre passivamente. Brincando, as crianças constroem seu próprio mundo, ressignificam e reelaboram os acontecimentos que deram origem as vivências e sentimentos.

Por meio do simbólico, elas aprendem a agir, estimula a curiosidade, a iniciativa e o exercício de autonomia. O brincar se tornou uma importante ferramenta no trabalho pedagógico e psicopedagógico, um parceiro silencioso que desafia a criança, possibilitando descobertas, envolvimento, compreensão, desenvolvimento e aprendizado. Oliveira diz que:

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. (Oliveira 1988, p. 67)

Nessa perspectiva as atividades pedagógicas devem ser baseadas na vivência da criança, suas relações afetivas, experiências de interação com o mundo, movimento e, naturalmente, as brincadeiras que envolvem as crianças nos mais diversos aspectos.

O brincar, recurso este que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa tem um papel de grande importância, podendo utilizar-se dele no espaço pedagógico e psicopedagógico, seja na prevenção, seja na atuação terapêutica.

Devido à importância que é dada às possibilidades de aprendizagem através do lúdico e da preparação e capacitação de profissionais para a atuação adequada, Oliveira destaca que os profissionais deveriam ser capacitados para a prática lúdica, tendo as instituições educacionais que investir nos seus educadores, proporcionando uma formação que os levasse a incorporar o lúdico em suas propostas pedagógicas, ressaltando que seu uso não é uma perda de tempo, mas um parceiro. (Oliveira 2009, p. 113)

Sabe-se que muitos educadores necessitam desenvolver a capacidade lúdica reconhecer seu valor na constituição do sujeito, desenvolvimento e aprendizagem. Acreditar no brincar e ver essa atividade como facilitadora do trabalho pedagógico, recurso a ser utilizado em qualquer disciplina, auxiliando o aprender do aluno.

Profissionais como pedagogos e psicopedagogos devem perceber que o brincar pelo brincar, já é feito em casa, por isso é preciso ter um tratamento didático, direcionado, um planejamento, com objetivo do que ensinar para promover o desenvolvimento e a aprendizagem dos envolvidos.

Ao aplicar o recurso lúdico o professor ou o psicopedagogo torna-se o mediador e exercendo papel fundamental, ativo e dinâmico no processo, levando os alunos a agirem, pensarem, sentirem, também de modo ativo e dinâmico, estimulando alcançar sua autonomia.

Para a aplicação adequada do lúdico algumas atitudes e ações se tornam necessárias e importantes aos profissionais. Segundo os autores Filho, Finck, Junior e Marinho as ações são: o planejamento, com a organização da atividade, a seleção dos materiais, a definição dos objetivos e a organização do espaço, a mediação do profissional participando das atividades, intervindo através de conversação que possibilite a análise das ações durante a realização das atividades, despertando o interesse e desejo dos participantes, possibilitando o desenvolvimento do pensamento, a expressão de sentimentos e a aprendizagem. No que se refere às atitudes são enfatizados que os profissionais devem ficar atento ao limite de cada um; usar o lúdico de forma a intervir no processo de aprendizagem; usar a crítica para encorajar a continuidade da atividade, mostrando o quanto o sujeito é capaz; participar do jogo caso seja requisitado; desenvolver a capacidade de observação; mostrar interesse e prazer durante as atividades; ser claro nas explicações e dar tempo para que as atividades sejam assimiladas; oportunizar a participação de todos; reduzir e aumentar as dificuldades quando necessário; conhecer e compreender a forma de aprender e pensar do educando para que a atividade lúdica escolhida tenha contextualização e significado; encorajar a espontaneidade, a iniciativa e o enfrentamento; planejar e organizar-se para usar os jogos. (Marinho; Junior; Filho; Finck, 2007 P. 94 - 98)

O professor não pode também excluir a dimensão lúdica do brincar; as atividades lúdicas possuem dupla função: o lúdico e o educativo. É necessário o educador aliar o caráter lúdico da atividade, ou seja, o divertimento e o prazer a outras como desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e moral.

Por isso trabalhar com recursos lúdicos é uma tarefa que exige planejamento rigoroso, com objetivos claros, considerando o público a quem se destina a seleção de materiais, faixa

etária, habilidades, interesses, desejos, espaço físico, etc, com a intenção de possibilitar o desenvolvimento, a aprendizagem e a construção de conhecimentos.

No espaço psicopedagógico a utilização do lúdico surge como forma de compreender o funcionamento dos processos cognitivos, a maneira como a criança aprende, permitindo ao sujeito expressar-se livremente, de forma prazerosa, com tranquilidade e de forma agradável. O lúdico também facilita a formação de vínculo entre o profissional e a criança, diminuindo as possíveis resistências com relação à avaliação.

Pode-se dizer que a aprendizagem se dá de forma natural através do lúdico, um meio que motiva e estimula a criatividade num processo de aprendizagem e aquisição do conhecimento mediante ao prazer.

5. Considerações finais

O brincar no sistema de ensino, ainda encontra-se pouco explorado, parte das escolas ainda persistem com a visão de que uma boa aula é a convencional, com alunos em fila, no seu lugar em silêncio realizando a atividade proposta. Sabe-se que para estimular o sujeito e promover seu desenvolvimento é preciso propor atividades desafiadoras, significativas, que desperte o interesse, e as atividades lúdicas podem ser uma excelente ferramenta pedagógica e psicopedagógica.

Como brincadeiras são aprendizagens que pressupõem um papel ativo do sujeito, são úteis para detectar problemas de ordem emocional, físicos, psicológicos e cognitivo. Dessa forma, o universo lúdico torna-se um importante recurso de intervenção pedagógica e psicopedagógica, para que se façam a mediação, proponham atividades lúdicas que possibilitem aos sujeitos interagirem, explorarem, construam suas hipóteses e conceitos; com seleção de atividades e materiais de acordo com os objetivos, o público a ser trabalhado, garantindo o desenvolvimento e a construção de conhecimentos necessários.

É perceptível que a abordagem lúdica seja integradora dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, partindo do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança aprende e ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando conceitos, atitudes e valores.

É necessário repensar a prática pedagógica a partir da didática do lúdico no processo de construção do conhecimento de mundo, buscando a valorização da criança e a formação de

sua cidadania, assim como o papel construtivo que o lúdico tem no desenvolvimento do aluno, permitindo a iniciativa, imaginação, criatividade e interesse.

Neste contexto, percebe-se a necessidade de atualização dos professores proporcionando uma ação didática, interdisciplinar facilitadora de vivências lúdico-pedagógicas, contemplando, o caráter lúdico do movimento humano como fonte de prazer e alegria, no ambiente escolar e, em especial, no processo de desenvolvimento da construção dos saberes e do conhecimento.

Paulo Freire, um dos maiores pensadores em educação de todos os tempos, afirma que: “Ensinar exige a convicção de que a mudança é possível”. Todos os seres humanos são agentes de transformação, assim, um transforma o outro na relação intrínseca ensino e aprendizagem; juntos por via do conhecimento transformam a sociedade. Aprendendo, ensinando, buscando e aperfeiçoando sempre. . .

Referências Bibliográficas

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

ARANA, Ivana Denório. **A matemática através das brincadeiras e jogos**. Campinas, SP. Papirus, 1996.

BARBOSA, L. M. S. (Org.) **Intervenção psicopedagógica no espaço da clínica**. Curitiba: IBPEX, 2010.

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura. Revisão técnica e versão brasileira** adaptada por WAJSKOP, G. São Paulo: Cortez, 1995.

GARCIA 2003 apud, GOMES, J. C. S. **Brincar: uma história de ontem e hoje**. Campinas – SP. 2006/UNICAMP (conclusão de graduação)

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.

MARINHO, H.R.B.; JUNIOR, M.A.M.; FILHO, N.A.S.; FINCK, S.C.M. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

OLIVEIRA, M.A.C. **Psicopedagogia: a instituição em foco**. Curitiba: IBPEX, 2009.

OLIVEIRA, M.K.O. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 1998.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PILETTI, C.; PILETTI, N. **Filosofia e história da educação**. 6ª ed. São Paulo: Ática, 1998.

SMITH & STRICK. **Dificuldades de aprendizagem de A a Z**. São Paulo: Artes Médicas, 2001.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: O desenvolvimento de processos psicológicos superiores**. 6ª ed. São Paulo, 1988.

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem** 2ª ed. São Paulo: Ícone Editora, 1988.