



LUDICIDADE: jogos e brincadeiras na educação infantil

JOSÉ HEISON VALDEVINO DE LACERDA

Introdução

Este estudo foi realizado para refletir qual o papel da ludicidade através das brincadeiras e jogos no desenvolvimento infantil, como também sobre as práticas pedagógicas utilizadas em sala de aula e como estes elementos podem contribuir de forma qualitativa no aprendizado das crianças. A epistemologia da palavra ludicidade vem da palavra “ludes” que significa “jogo”, mais ao falarmos em ludicidade, poderíamos estar falando apenas do brincar, do jogo e movimentos, posteriormente, passou a ser reconhecida como uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente e no comportamento humano. Tendo-se em mente esta visão sobre a ludicidade como elemento relevante para o desenvolvimento intelectual dos pequenos, sentiu-se a necessidade de adentrar aos educadores que o tema em debate é uma proposta rica, pois é capaz de entender as necessidades sócias das crianças, garantindo assim a sua formação no processo de ensino aprendizagem, deixando-os de serem objetos e assumindo o papel de sujeitos. Nessa perspectiva, faz-se necessário perceber outro ponto

importante para o desenvolvimento da criança em sala de aula que é o tripe da educação: educar, cuidar e brincar. E notável a deficiência na consistência e necessidade humana dentro da incompletude vivência desse tripe, pois nos dias de hoje ainda falta individual de cada um, desde a mais terna criança, em alguns educadores a sensibilidade para para a pessoa da terceira idade, por isso a compreender que no momento em que as crianças estão brincando elas estão literalmente aprendendo a ludicidade no contexto educacional. E assim refletindo lidar com suas limitações e eliminações, a respeitar o a importância do tema, diversos autores definem e outro e viver em sociedade. Entretanto observa-se que adentra no termo ludicidade. O termo ludicidade a ludicidade aguça o direito à infância, e tenta dar segundo Almeida: A palavra ludicidade tem sua oportunidade a criatividade e espontaneidade das origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". crianças. Torna-se interessante perceber que, no que Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico diz respeito aos jogos e brincadeiras eles estão estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao inseridos na vida das crianças as em todos os movimento espontâneo, mas passou a ser momentos se fazendo essencial a sua permanência. reconhecido como traço essencialmente Com isso o lúdico enfatiza um fator indispensável na psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da inter-relação entre os indivíduos, tornando assim personalidade do corpo e da mente no possível o afloramento da criatividade. comportamento humano, as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2006, p.2) Sabendo da

importância da ludicidade são notáveis os benefícios

Brinquedoteca

que ela traz para educação, auxiliando no

O anseio pela criação da brinquedoteca aconteceu no desenvolvimento afetivo, cognitivo, cultural e social ano de 1934 em Los Angeles, esse desejo foi provocado das crianças, por meio de brincadeiras envolvendo os por causa de um roubo de brinquedos de uma pequenos, a ter a oportunidade de conhecer e determinada loja, pelas crianças de uma escola trabalhar suas habilidades, estimulando sua municipal. E devido a este roubo sentiu-se a capacidade de conviver em grupo lidando com necessidade de criar um serviço de empréstimo de elemento indispensável no processo da sociedade que brinquedos (Toy Libraries) que seria desenvolvido, é saber viver com as diferentes e a competitividade. A como um serviço comunitário, sendo utilizado ludicidade não pode, nem deve ser entendida, vista e atualmente. Além de servir para empréstimos interpretada como ações com objetivos distintos. Com posteriormente a brinquedoteca passou também a ter isso, os jogos e as brincadeiras são por si uma função educacional e terapêutica. As brinquedotecas situação elementar de aprendizagem." Por meio dos foram espaços criados para que os indivíduos jogos e brincadeiras os pequenos se comportam como pudessem ter o seu canto de lazer por meios vários se fosse bem maior que a sua própria realidade, e este jogos e brincadeiras para desenvolver suas fato é relevante para o seu desenvolvimento. Todas as habilidades motoras e sociais. Como ressalta crianças têm direito a brincar, direito este garantido Ramalho (2000, p. 76): Descrevendo sobre a pelo artigo 227 da Constituição Federal brasileira, a Brinquedoteca como, "local de estímulos para brincar criança tem direito a educação, lazer etc. O educador livremente, por algumas horas do dia" e assim, com poderá trabalhar vários tipos de jogos e brincadeiras possibilidades de aprendizagens por meio do brincar com regras através de teatro e jogos de faz de conta, na infância e concretizar-se como espaço de jogos, que estimulem as múltiplas inteligências e com atividades lúdicas presente em ambientes escolares, essa nova metodologia as crianças possam geralmente direcionadas ao público infantil, já que a desenvolver o seu conhecimento adaptando-se ao brincadeira é inerente ao ser humano. A

brincos e de brincadeiras que a criança realiza em sua vida cotidiana.

Jogos: ensino e aprendizagem

ambiente escolar quando da elaboração das atividades. Os jogos têm um papel fundamental no processo de aprendizagem das crianças porque através dessa atividade, as crianças, ao serem estimuladas pelo sistema de ensino, podem desenvolver as habilidades dos seus educandos dentro de sua faixa etária de idade. Segundo Piaget (1978): O jogo é um modo de construção de conhecimento, onde a criança, ao brincar, desenvolve principalmente nos períodos sensorio motor e pré-operatório. Os jogos ganham significado para a criança na medida em que se desenvolve, agindo sobre os objetos e manipulando-os. A partir da livre manipulação de matérias educacionais de seu projeto pedagógico, que variadas, estruturando seu espaço e tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando à representação, e finalmente, à lógica. As crianças gradativamente se adaptam, e isso ocorre no percurso da infância, consistindo numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. Na assimilação, ocorre o predomínio da ação do sujeito sobre o objeto, jogos de 0 a 2 anos de idade, fase esta em que as crianças de 0 a 2 anos de idade, fase esta em que as mesmas manipulam e explora o ambiente a sua volta, já a acomodação é predominante na fase seguinte, jogos de 2 a 7 anos, fase pré-operatória, quando existe uma mudança de posição, onde a ação do objeto inverte a situação. Há o predomínio da ação do objeto sobre o sujeito. A linguagem nessa fase tem possui

com respeito estes não são processos que se somam ao contexto e

Considerações finais

atrasação de tempo em relação ao tempo dos jogos.
O estudo em debate diz respeito a teorias reflexivas
produtivas e reflexivas que permitem, ao educador, a construção do
sobre a existência e importância da ludicidade (por
apresentar a importância que o jogo possui na formação das
meio dos jogos e brincadeiras) e brinquedoteca no
realização dos jogos e das brincadeiras no ambiente
ambiente escolar, e a sua relevância como mediador
observar os efeitos da ludicidade no processo de
de aprendizagem aos educandos, no desenvolvimento e
arte e cultura e na educação e no trabalho de
habilidades dos mesmos. Os objetivos do estudo é
objetivo do estudo é analisar a importância da ludicidade para
observar a importância do lúdico no processo de
organização da vida escolar, bem como a importância da ludicidade que
aprendizagem e potencialidades das crianças no
visão dos papéis do professor e da ludicidade no espaço
espaço escolar, viabilizando suas inteligências
de crianças e jovens, e de seus familiares, e de suas comunidades, e
múltiplas possibilitando assim mais conhecimentos
e de suas experiências, e de suas experiências, e de
para o mundo que os espera. Fazer uso da ludicidade
de formação de aprendizagens e de aprendizagens, e de aprendizagens
dentro da sala de aula tem uma grande importância
pedagógica e de aprendizagem, e de aprendizagens, e de aprendizagens
na prática de ensino e significa a possibilidade de uma
prática de ensino e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem
educação tendo em vista a formação integral da
população brasileira, e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem
criança nos seus aspectos afetivos, emocionais, e
Assim, a ludicidade faz parte do processo de aprendizagem na
cognitivos. Para finalizar percebe-se que já houve muitos
e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem
avancos sobre ludicidade tanto na teoria quanto na
de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem
prática, mas há muito ainda para ser feito em prol de
de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem
uma educação que promova a formação do sujeito
e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem
intelectualmente, emocionalmente e socialmente,
de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem
através de um trabalho com os jogos e brincadeiras
de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem
dentro do ambiente escolar.
de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem, e de aprendizagem

Referências

- ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento de variação de repertório da aprendizagem, a perspectiva pedagógica. 1997. Disponível em: > Acesso em: 17 nov. 2011, 16h30min. ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- BRASIL. Lei 8069 de 13 de julho de 1990 que institui o Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em: > Acesso em: 17 nov. 2011, 16h30min.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: > Acesso em: 17 nov. 2011, 16h30min.
- CASTRO, Silmara, A. B. O resgate da ludicidade e a importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo educacional. Disponível em: > Acesso em: 17 nov. 2011, 16h30min.
- CUNHA, Nylse, H. S. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2001.
- FONTANA, R. Psicologia e trabalho pedagógico. São Paulo: Atual, 1997.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- RAMALHO, Márcia, Regina, DE B. A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil. Dissertação de Pós-

