

LUDICIDADE

¹Elizângela Alves Neves

²Juliana Micheli Arend

³Luciene Aparecida Martins

Declaro que sou autor(a)¹ deste artigo. Declaro também que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daqueles cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, declaro, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais. (Consulte a 3ª Cláusula, § 4º, do Contrato de Prestação de Serviços).

RESUMO- As brincadeiras, os brinquedos e os jogos são características únicas do universo infantil e estão conectados ao lúdico, tanto no mundo da criança quanto no mundo do adulto. Além de promover a aprendizagem no processo de ensino-aprendizagem, a ludicidade tem um papel importante na socialização, no aprendizado de regras e na construção do conhecimento. Ela se torna uma ferramenta pedagógica essencial para o processo de alfabetização e para o desenvolvimento integral da criança. O cerne do brinquedo reside na criação de significados que conectam o mundo imaginário ao mundo real. As interações com adultos são fundamentais para o desenvolvimento da criança, pois constituem o ponto de partida para sua socialização com o ambiente em que vive. Recentemente, o lúdico ganhou destaque no meio acadêmico, oferecendo inúmeras contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

ABSTRACT- Play, toys, and games are unique characteristics of the children's universe and are connected to play, both in the child's world and in the adult world. In addition to promoting learning in the teaching-learning process, playfulness plays an important role in socialization, rule-learning, and knowledge construction. It becomes an essential pedagogical tool for the literacy process and for

¹ Licenciada em Pedagogia; elizzangelaalvesneves@gmail.com

² Licenciada em Matemática; juliajoao_juli@hotmail.com

³ Licenciada em Pedagogia; lumartins2403@gmail.com

the child's overall development. The core of play lies in the creation of meanings that connect the imaginary world to the real world. Interactions with adults are fundamental to a child's development, as they constitute the starting point for their socialization with the environment in which they live. Recently, play has gained prominence in academia, offering numerous contributions to the teaching-learning process.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Jogos; Brincadeiras;

KEYWORDS: Playful; Games; Toys;

INTRODUÇÃO

O lúdico faz parte da vida das pessoas desde tenra idade. Imediatamente após o nascimento, o bebê começa a brincar explorando seu próprio corpo, como os movimentos das mãos sendo levadas à boca, entre outras ações que surgem conforme seu desenvolvimento. O brinquedo aparece na vida da criança como um símbolo que representa suas emoções e sentimentos. Surge a preocupação à medida que a criança começa a frequentar outros lugares, como a escola, onde ocorre o processo de socialização. Ao brincar, a criança imagina e incorpora elementos da brincadeira à sua vida por meio das impressões e sentimentos que experimenta, bem como dos conhecimentos que adquire.

A brincadeira é o exercício físico mais completo, pois é por meio dela que se incorporam valores e virtudes à vida da criança. É por meio do brincar que ela expande sua compreensão sobre si mesma, sobre o mundo e sobre o ambiente em que vive. Brincar ajuda as crianças a desenvolverem várias habilidades, como raciocínio, linguagem, criatividade, autoconfiança e autoestima.

Os jogos podem ser entendidos como o produto de um sistema linguístico que opera em um contexto social, possuindo suas próprias regras e um objeto. Os sentidos dos jogos estão ligados à linguagem específica de cada contexto social. Os jogos, como elemento social, desempenham um papel de acordo com a sociedade em que a criança está inserida. Esse ponto ilustra por que os jogos têm significados variados, dependendo do lugar e da época.

DESENVOLVIMENTO

A ludicidade na educação infantil é um tema de grande importância tanto no contexto acadêmico quanto na formação do educador, pois permite o entendimento das práticas pedagógicas implementadas no ambiente escolar.

O cerne do brinquedo reside na criação de significados que conectam o mundo imaginário ao mundo real. As interações com adultos são fundamentais para o desenvolvimento da criança, pois constituem o ponto de partida para sua socialização com o ambiente em que vive.

É por meio de brinquedos, jogos e brincadeiras que a criança vivencia experiências e desenvolve sua cognição de maneira prazerosa, interagindo com educadores e outras crianças. A imaginação se manifesta no mundo da criança a partir da ação que ela quer executar, conforme sua realidade. (VYGOTSKY, 2007). O lúdico faz parte da vida das pessoas desde tenra idade. Imediatamente após o nascimento, o bebê começa a brincar explorando seu próprio corpo, como os movimentos das mãos sendo levadas à boca, entre outras ações que surgem conforme seu desenvolvimento.

O brinquedo aparece na vida da criança como um símbolo que representa suas emoções e sentimentos. Surge a preocupação à medida que a criança começa a frequentar outros lugares, como a escola, onde ocorre o processo de socialização. Ao brincar, a criança imagina e incorpora elementos da brincadeira à sua vida por meio das impressões e sentimentos que experimenta, bem como dos conhecimentos que adquire. Em cada fase da vida da criança, brincar tem um significado único e especial. Permite progressos afetivos e cognitivos ao considerar a história de vida de cada criança, incentivando-a a refletir sobre a realidade em que vive. Ao ver uma criança brincando, é comum refletir sobre o prazer presente nas brincadeiras infantis e recordar tudo de bom que vivenciamos nessa fase.

De acordo com Piaget (1988, p.81):

Conquanto seja fácil perceber que as crianças brincam por prazer, é muito mais difícil para as pessoas verem que as crianças brincam para dominar angústias, controlar idéias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados.

A brincadeira é o exercício físico mais completo, pois é por meio dela que se incorporam valores e virtudes à vida da criança. É por meio do brincar que ela expande sua compreensão sobre si mesma, sobre o mundo e sobre o ambiente em que vive. Brincar ajuda as crianças a desenvolverem diversas habilidades, como raciocínio, linguagem, criatividade, autoconfiança e autoestima.

As atividades lúdicas e brincadeiras infantis atuam como ferramentas que auxiliam o processo de ensino-aprendizagem, promovem o desenvolvimento da imaginação e permitem que as crianças expressem seus medos e ansiedades.

O brinquedo simboliza o universo imaginativo da criança, no qual ela recria experiências do ambiente em que vive por meio das brincadeiras realizadas com os objetos usados. As brincadeiras costumam remeter ao período de infância vivido pelo adulto, com representações que evocam a memória e a imaginação de sua época de

criança. Em todas as épocas e para todas as pessoas, os brinquedos têm um papel significativo na recordação dos bons momentos da infância.

A brincadeira é uma atividade própria da infância, uma ação natural da criança que não exige compromissos e envolve comportamentos espontâneos e prazerosos. Brincar permite que a criança se divirta, desenvolva seu conhecimento e aprenda a interagir com outras pessoas.

De acordo com Vygotsky (2010), o brincar é caracterizado como uma situação fictícia criada pela criança. Além de atender às demandas que variam conforme a idade. Assim, as brincadeiras são atividades exclusivas da infância, uma atividade natural da criança que, na maioria das vezes, não exige compromisso e envolve comportamentos espontâneos e prazerosos. Ao brincar, a criança se diverte, adquire novos conhecimentos e aprende a se relacionar com o ambiente em que vive.

As brincadeiras costumam remeter ao período de infância vivido pelo adulto, com representações que evocam a memória e a imaginação de sua época de criança. Em todas as épocas e para todas as pessoas, os brinquedos têm um papel significativo na recordação dos bons momentos da infância. Os objetos que são transmitidos de geração em geração têm o poder de encantar tanto crianças quanto adultos.

É por meio do brincar que a criança transforma, inventa e reinventa suas ações no âmbito sociocultural, por meio dos papéis que desempenha. A brincadeira ocorre independentemente da presença de um brinquedo; tanto o brinquedo quanto a brincadeira são definidos, frequentemente, por regras que demandam da criança habilidades específicas. É por meio do jogo que a criança adquire conhecimentos que contribuem para o seu desempenho escolar.

A essência do brinquedo reside na criação, um aspecto fundamental na infância, com seu significado situado entre o pensamento e o real, desempenhando um papel crucial no desenvolvimento da criança. A mudança no desenvolvimento do brinquedo, que passa de uma ênfase em situações imaginárias para uma ênfase em regras, e as transformações internas no crescimento da criança, que surgem como resultado do brinquedo e do ato de brincar.

As brincadeiras infantis incluem jogos. Por sua vez, os jogos, por sua estrutura, apresentam situações nas quais a criança precisa lidar com limites. Não apenas os limites das normas a serem seguidas, mas também seus próprios limites. Limites estes que precisam ser ultrapassados para que se tenha sucesso. Além disso, permitem que a criança

crie ou altere as regras em consenso com seus parceiros, o que favorece o desenvolvimento de sua autonomia moral.

De acordo com a Teoria de Piaget (1997), durante a segunda infância (dos 2-3 anos aos 6-7 anos), a criança passa por um desenvolvimento intelectual no estágio pré-operatório. Nesse período, ocorre o desenvolvimento da capacidade simbólica e do egocentrismo, em que a criança está centrada em si mesma e percebe tudo a partir de sua própria perspectiva.

É no brincar que a criança modifica, cria e recria suas ações dentro do contexto sociocultural, por meio dos papéis que representam. A brincadeira é algo que acontece mesmo sem um brinquedo; o brinquedo e a brincadeira são definidos, muitas vezes, com regras que exigem da criança certas habilidades, é jogando que ela ganha conhecimentos que favorece o seu desempenho escolar.

É por meio do brincar que a criança transforma, inventa e reinventa suas ações no âmbito sociocultural, por meio dos papéis que desempenha. A brincadeira ocorre independentemente da presença de um brinquedo; tanto o brinquedo quanto a brincadeira são definidos, frequentemente, por regras que demandam da criança habilidades específicas. É por meio do jogo que a criança adquire conhecimentos que contribuem para o seu desempenho escolar.

É essencial incorporar brincadeiras e jogos ao processo de ensino, utilizando atividades lúdicas que permitem às crianças interagir com diversas atividades e materiais, além de jogos educativos. A variedade de materiais atende à demanda de adaptação do espaço de brincadeira, contribuindo para o crescimento cognitivo, físico, emocional, social e moral, mantendo a essência da brincadeira como uma atividade espontânea da criança.

O educador deve se envolver no processo de transformação social, buscando uma renovação constante. Um educador atualizado tem visão no futuro e ação no presente, para não perder as oportunidades que o momento atual lhe oferece constantemente.

O lúdico desempenha um papel crucial no desenvolvimento das atividades do processo de ensino-aprendizagem. Os educadores que incorporam o brincar em seus planejamentos proporcionam às crianças oportunidades de criatividade, autonomia, experimentação e aprendizado significativo. Friedmann (2012) afirma que, ao observar as crianças brincando e registrar as características das brincadeiras, é possível realizar

uma análise dessas atividades. O uso de símbolos na vida de uma criança começa quando, ao manipulá-los, eles passam a representar pessoas e contextos específicos.

Na educação infantil, o lúdico é fundamental, pois é por meio dele que as crianças desenvolvem habilidades e aprendem. A vida humana sempre incluiu jogos e brinquedos. Para que o lúdico contribua na construção do conhecimento, é essencial que o educador defina objetivos que permitam à brincadeira ter um caráter pedagógico, fomentando o desenvolvimento das habilidades intelectuais e a interação social da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao considerar a ludicidade como um recurso fundamental para o desenvolvimento das ações pedagógicas dos educadores, é possível avaliar seu papel no processo de ensino e aprendizagem das crianças. Recentemente, o lúdico ganhou destaque no meio acadêmico, oferecendo inúmeras contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

O lúdico faz parte da vida das pessoas desde tenra idade. Imediatamente após o nascimento, o bebê começa a brincar explorando seu próprio corpo, como os movimentos das mãos sendo levadas à boca, entre outras ações que surgem conforme seu desenvolvimento.

A brincadeira é o exercício físico mais completo, pois é por meio dela que se incorporam valores e virtudes à vida da criança. É por meio do brincar que ela expande sua compreensão sobre si mesma, sobre o mundo e sobre o ambiente em que vive. Brincar ajuda as crianças a desenvolverem várias habilidades, como raciocínio, linguagem, criatividade, autoconfiança e autoestima.

A criança experimenta, cria e aprende enquanto brinca. Ademais, incentiva a curiosidade e a independência, favorecendo o progresso da linguagem, do raciocínio e da atenção. Por meio do brincar, sua inteligência e sensibilidade estão sendo aprimoradas. O lúdico permite que a criança aprenda de maneira agradável e também facilita a construção de vínculos terapêuticos, essenciais para o sucesso de qualquer processo.

Uma aula lúdica incentiva o aluno a desenvolver sua criatividade em vez de focar na produtividade, colocando-o como protagonista do processo de ensino-aprendizagem.

Através da brincadeira, o estudante desperta o interesse em aprender, o desejo de participar e a satisfação da conquista. Quando a criança percebe que há uma organização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira se torna mais atraente, e a atenção do aluno aumenta, facilitando a assimilação dos conteúdos de forma mais simples e natural.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Brasília: MEC/SEESP, 2001.

PIAGET, Jean. O julgamento Moral da Criança. São Paulo: Sammus, 1997. P.142

_____ A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998. P, 81.

VYGOTSKY Lev Semenovich. A Formação Social da Mente. 7ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. P.120-124.