domínio, onde a criança é seu próprio guia, agindo e criando em função de sua própria iniciativa.

Contudo, é importante relatar a ideia de que as aulas de artes visuais com brincadeiras não devem ser efetivadas sem um conhecimento prévio da atividade e de que modo essa atividade poderá contribuir para a aprendizagem significativa. Portanto, encerro estudo destacando a importância de os professores de arte conhecerem e manusearem as ferramentas a que se propuseram trabalhar e realizarem uma análise criteriosa e ponderadas das atividades e serem desenvolvidas nas aulas de artes visuais, postulando os objetivos que desejam alcançar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo N. **Educação Lúdica: jogos pedagógicos: Estratégias de ensino e aprendizagem**. 3. Ed. Rio de Janeiro: Loyola, 2017.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** – BNCC. Brasília: MEC/ Senado Federal, 2019.

BRASIL. **Histórico da BNCC**. 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/historico>. Acesso em: 18 ago. 2020.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** - LDBEN. Brasília: MEC/Senado Federal, 1998.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais** - PCN: Arte 1. ed. Brasília: MEC/SEF, 1998.

COLETO, Daniela C. **A Importância da Arte para a Formação da Criança. In. Revista Conteúdo**. Capivari, v.1, n.3, 2010, p. 137-152.

CORIA-SABINE, Maria A.; LUCENA, Regina F. de. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil: uma atitude pedagógica**. 6. Ed. Campinas: Papirus, 2012.

GIRARDELLO, Gilka. **Imaginação: arte e ciência na infância. In. Revista Pro-posições**. v. 22, n. 2, 2011, p. 75-92.

LOWENFELD, V.; BRITTAIN, W.L. **Desenvolvimento da Capacidade Criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1970.

MOREIRA, Jaqueline C.C. SCHWARTZ, Gisele M. **Conteúdos lúdicos, expressivos e artísticos na educação formal**. In. Revista Educar. v. 1, n. 33, 2009, p. 205-220.

A Atividade Lúdica na Prática Educativa

Marina Dias Silva Alves

RESUMO

A educação infantil é um espaço que proporciona, além de aprendizagem, relações sociais entre as crianças, onde elas podem vivenciar situações e entender a importância de cada uma delas, como compartilhar pertences, respeitar o outro, aceitar que existe o outro, estruturar essas relações tornando-as firmes e consistentes, etc. O lúdico é uma das ferramentas utilizadas para o desenvolvimento e aprimoramento da aprendizagem nas crianças, com ele o professor pode criar dinâmicas e proporcionar momentos únicos de descoberta para os alunos, onde ele passa a ser mediador e a criança a ser descobridor de sua própria aprendizagem. O lúdico aborda também brincadeiras, fantasias e jogos, três pilares pertencentes a infância que permitem ao professor munir-se e criar um ambiente de descoberta, de trocas, de sentimentos, de habilidades e de convívio sadio para uma formação integral e participativa das crianças futuramente na sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: Criança, Lúdico, Aprendizagem, Brincadeiras.

1. INTRODUÇÃO

O segmento da Educação Infantil é um espaço de desenvolvimento intelectual, motor e social, pois é este o momento que as crianças iniciam contatos e vivências fora do âmbito familiar, expandindo seu contato social e desenvolvendo ferramentas para o aperfeiçoamento das relações.

Elas saem de um contexto egocêntrico, na maioria das vezes, onde tudo é voltado para si e passa a frequentar espaços de socialização, onde aprende a lidar com partilhas, com regras e com respeito aos limites do outro.

Neste espaço são criadas situações para que ela se adapte e seja desenvolvida por intermédio do lúdico sua aprendizagem, as crianças convivem e descobrem juntas, com o auxílio de jogos e brincadeiras a construir valores.

O lúdico permite que a criança atue diante do grupo cada vez mais independente, ele proporciona momentos de descoberta e de afetividade, brincando as crianças conseguem expressar emoções e sentimentos que fora dali, certamente não conseguiriam. As crianças são, por meio da ludicidade, incentivadas, encorajadas e orientadas a manifestar-se, ação esta que contribuirá para o crescimento e aprimoramento de sua inteligência e convívio social.

Perceberemos como é indispensável a utilização de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas com principal embasamento teórico em Kishimoto, que nos constatará a suma importância de vivências e experiências exploradas pelas crianças na Educação Infantil.

A seguir veremos como incluir a ludicidade nas práticas pedagógicas diárias em pilares da infância como as brincadeiras, a fantasia, a aprendizagem e o jogo.

2. O LÚDICO

Etimologicamente a palavra "lúdico" origina-se de "ludus" que tem como sinônimo jogo, impulsionando como referência apenas o ato de jogar, de lazer e de um caráter "não sério".

Entretanto, mediante estudos, o lúdico deixou de apresentar essa conotação de algo "não sério" e não construtivo e passou a ser visto como ferramenta essencial para formação e desenvolvimento humano, mostrando que além do divertimento, o lúdico apresenta possibilidades de aprendizagem em diversas situações. Consoante Regina Dallabona (2004), aplicar o lúdico nas atividades diárias das crianças, não significa estar abrindo mão de sua seriedade, mas sim estar inserindo a criança na realidade que a circunda de maneira que ela posteriormente compreenda o que acontece a sua volta.

De acordo com Audrey Carvalho (2010), a brincadeira possibilita à socialização das crianças, e em alguns casos a facilidade em compartilhar seus objetos, pelo fato de se interessarem pelos objetos de outras crianças o "emprestar o brinquedo" torna-se uma ação menos dolorida.

O brinquedo apresenta e insere a criança num universo imaginário, mostrando ao educador a personalidade de cada uma com o simples ato de brincar. Kishimoto (1996) afirma que o brinquedo proporciona às crianças formas de saber através da brincadeira, onde a função lúdica ocasionará a diversão, incentivando assim o estimulo educativo, auxiliando a compreensão de mundo.

Os brinquedos e brincadeiras contribuem para o aprimoramento da oralidade, da interação social etc., e nos possibilita também, utilizarmos a fantasia para inserir as crianças no mundo que irão atuar posteriormente. A fantasia proporciona à criança, por meio do imaginário, diferentes formas de conhecer e explorar a realidade exterior. Segundo Adriana Friedmann (1992, p. 30):

> [...] Um espaço privilegiado que reúne a possibilidade e o potencial para desenvolver as características lúdicas antes mencionadas. É hoje, um dos caminhos mais interessantes que pode ser oferecido às crianças de qualquer idade e faixa socioeconômica. O intuito é o de resgatar, na vida dessas crianças, o espaço fundamental da brincadeira, que vem progressivamente se perdendo e comprometendo de forma preocupante o desenvolvimento infantil como um todo.

Brincando eles percebem que em momentos perdem, mas que em outros ganham, e para que as crianças notem com mais facilidade e consigam praticar tais ações é preciso que o adulto interfira significativamente e mostre por meio de vivências, diferentes formas de como isto pode ser feito.

Piletti (1984), afirma que quem proporciona as primeiras experiências educacionais da criança é a família, e por meio destas influências familiares seu comportamento é moldado. O autor declara grande relevância para o futuro desenvolvimento da criança (social e escolar), o sentimento nutrido pelos pais antes de ser iniciada sua vida escolar, como por exemplo, a autoconfiança, o autoconceito, o conceito do mundo e do espaço que ocupa no mundo.

Crianças com faixa etária entre 0 e 2 anos (período sensório-motor) contam com os jogos de exercício para compor sua realidade lúdica e sua fase pré-verbal. Estes jogos visam o divertimento e caracteriza-se pela movimentação realizada com o próprio corpo, baseado na produção de ações espontâneas. Este tipo de jogo não apresenta relevância voltada para a aprendizagem, pois a criança ainda se encontra em uma fase de preparo para o desenvolvimento cognitivo.

Com o surgimento da oralidade a criança inicia os jogos simbólicos, ocorre dos 2 aos 7 anos (pré-operatório). Nessa faixa etária a criança pode explorar jogos de imitação e/ou de ficção, com essas brincadeiras a criança torna-se mais próxima de sua realidade assimilando assim, situações nela existentes. Ainda entre os 6 / 7 anos inicia-se a temporada de jogos com regras, onde é desenvolvida plenamente até os 10/ 12 anos de idade, estação esta que vai do estágio pré- operatório até o operatório formal, de acordo com Terra.

Neste período, os jogos acontecem de forma coletiva e a regra será o meio que proporcionará às crianças a organização e o desenvolvimento da brincadeira coletiva. O jogo composto por regras proporciona uma vivência de socialização para as crianças, pelo respeito às regras e a adaptação a elas, acontecimentos estes que serão fundamentais no decorrer de suas vidas.

Vygotsky também elaborou estudos voltados ao lúdico e sua relação com o desenvolvimento e a aprendizagem humana. Para ele, o homem é um ser social em sua essência, e toda a sua aprendizagem é advinda de uma atividade interpessoal (social externa) para que somente depois se torne em intrapessoal (individual e interna), desta forma, o aprendizado se dá inicialmente do âmbito social para posteriormente alcançar a domínio do indivíduo. O teórico acredita também que o desenvolvimento da

criança acontece, primeiramente, com a interação entre ela e as pessoas mais próximas.

A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) é caracterizada por alguns processos que ainda estão sendo construídos ou ainda não alcançaram o amadurecimento, mas que depois de serem realizados com a ajuda de um profissional munido de experiência, poderá ser realizado com autonomia.

Por alicerçar a criação desta zona, o lúdico pode ser considerado um instrumento a ser utilizado nas propostas pedagógicas, já que ele faz parte da realidade infantil contribuindo para o amadurecimento dos mecanismos que estão em formação.

Vygotsky diz que o nível de desenvolvimento real, representa tudo àquilo que a criança já é capaz de realizar com autonomia, ações estas que já estão estáveis pelo seu desenvolvimento. Para realizar brincadeiras as crianças precisam ter certa independência para que possam escolher seus companheiros e assumir os papeis que escolherão dentro de um tema ou enredo, no qual o seguimento depende apenas do interesse de quem brinca, de acordo com colunista do Portal Educação.

2.1. A EDUCAÇÃO INFANTIL

O nível de escolaridade "educação infantil" tem por objetivo trabalhar, desenvolver e aperfeiçoar alguns princípios e conceitos nas crianças, como, por exemplo, a coordenação motora, vivências de mundo e novas experiências de vida, todas elas realizadas dentro do contexto escolar e proporcionadas de maneira bem natural e descontraída.

Sabemos que as crianças brincam, descobrem e exploram coisas espontaneamente, sendo assim, podemos fazer um paralelo entre o aprender e o brincar, utilizando estratégias lúdicas com o objetivo de uma formação integral da criança, onde ela possa aprender brincando e vivenciar algo simultaneamente. Denise Garon (2000, p. 171) afirma que:

> O brinquedo não deve ser um fim em si, deve ser antes de tudo um objeto que possa ajudar, facilitar e agir favoravelmente sobre certas etapas do desenvolvimento da criança. Nesta perspectiva é necessário poder recorrer a um utensílio de trabalho que sirva de base à observação e análise metódica dos brinquedos.

Percebemos, neste caso que a utilização do lúdico necessita primordialmente de intencionalidade e classificação etária, não basta apenas propor um jogo ou brincadeira sem fundamento ou análise da proposta, é necessário uma ferramenta ou recurso para classificação e observação do material a ser explorado pelas crianças.

2.2. AS BRINCADEIRAS

Contamos também com as brincadeiras para trabalhar habilidades motoras, intelectuais e até interacionais, afirma Carvalho (2010).

Exemplificamos esta colocação de Carvalho (2010), com as seguintes brincadeiras: "Elefantinho colorido", "Brincadeiras de faz-de-conta" e a tradicional "Amarelinha".

Segundo Queiroz e Martins (2002) a brincadeira "Elefantinho colorido" envolve as disciplinas de português, artes e geografia, explorando a comunicação oral, a identificação das cores e a cultura popular; além de divertir tem como objetivo trabalhar a percepção visual e desenvolve valores atitudinais como ordem, respeito às regras e atenção.

"Brincadeiras de faz-de-conta" envolvem as disciplinas de português, geografia e história, explorando a linguagem oral, a narração de histórias, descrição geográfica de localização e história pessoal (imaginação); além de divertir, amplia a criatividade e a atenção.

"Amarelinha" envolve a disciplina de matemática, explorando números, ordem numérica e trajetória; além de divertir, a Amarelinha desenvolve valores como consciência corporal, atenção, paciência, autocontrole e concentração.

Atividades divertidas contribuem para construir o caráter, a consciência e a inteligência emocional da criança, já que elas a fazem espontaneamente (Deise Chapman Weston e Mark S. Weston, 2010).

Uma das principais ferramentas para o desenvolvimento intelectual da criança é a criatividade, sempre que há dúvida ou surge algum problema, é nela também, que encontraremos mecanismos para solução.

É necessário estimular e incentivar a criatividade dos pequenos, aprimorar e encorajar a oralidade, de forma que falem a respeito de seus sentimentos, por exemplo, medo, raiva, alegria, perdas, desejos etc., de acontecimentos vivenciados na/pela família e até mesmo de suas necessidades fisiológicas (nos casos de crianças bem pequenas em desfralde, por exemplo).

Além de auxiliar o desenvolvimento intelectual e social da criança, as brincadeiras lúdicas tem papel fundamental para a construção de seu caráter, pois, em jogos corriqueiros, por exemplo, conseguem perceber e introjetar as regras praticando-as e vivenciando-as como forma de lazer. Observam, vivem e depois combinam tudo o que foi explorado naturalmente.

As brincadeiras nos auxiliam ainda em um desenvolvimento sadio das crianças e também na apreensão de conhecimentos delas. Por meio de brincadeiras podemos explorar a percepção (visual, auditiva, tátil etc.), a imaginação e a fantasia (com o "faz de conta" e as cantigas)

e até os sentimentos (com brincadeiras dirigidas, que ensinam a lidar com vitórias e derrotas, por exemplo).

O ser humano durante toda a sua trajetória de vida, aprende com vivências ou experiências, e por meio de jogos e brincadeiras na infância consegue comunicase com o grupo e consigo, promovendo a socialização, a aceitação da existência do outro e ainda apropria-se dos conhecimentos mais simples aos mais complexos em seu desenvolvimento.

Piaget e Vygotsky veem a criança como um ser que transforma realidades e tem a capacidade de modificar algumas situações vividas, mas para Piaget seu desenvolvimento é advindo da maturação biológica e para Vygotsky este é proporcionado pela interação com o meio social.

A principal função social das escolas hoje é formar cidadãos críticos e ativos na sociedade, mas para que isso aconteça, a criança de hoje precisará entender o contexto em que estará inserida amanhã, precisará interpretar a realidade vivida pela naçã2o, para que assim ela possa criticar e propor melhoras.

A infância é a idade das brincadeiras e descobertas, sendo esse um meio de inserção e compreensão da realidade.

Por meio de observações em brincadeiras, conseguimos entender como a criança interpreta, ordena, desordena, constrói e reconstrói sua realidade. Nós disponibilizamos os materiais para seu uso e manuseio para, a partir dali, passarmos a orientá-las, cada uma em sua individualidade e em seu ritmo.

2.3. A FANTASIA

A principal característica da brincadeira infantil é a conduta assumida enquanto a desenvolve, ao aderir diferentes posições na brincadeira, as crianças atuam diante da realidade de forma não liberal (não do jeito que ela deseja, mas do jeito que a "personagem" é sugerida na realidade), transpassando e substituindo suas ações habituais pelas ações pertencentes ao papel assumido na brincadeira, munindo-se de objetos substitutos que representam os reais.

Por conta do imaginário as ações, o espaço, os sinais, os objetos e os gestos no ato de brincar correspondem a outro episódio, não sendo o real. Brincando as crianças pensam e criam acontecimentos mesmo sabendo que se trata de uma fantasia.

Adriana Friedmann (1992, p.68) diz que:

> Outra característica interessante na brincadeira é a forma como as crianças transformam os espaços e aprimoram-se deles. Uma pista de corrida transforma-se em trincheira, o canto de fantasia e maquiagem, em casinha. Tanto a dinâmica quanto o caráter de transformação da brincadeira variam, evidentemente, com a faixa etária, os interesses, necessidade e o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor da criança.

2.4. A APRENDIZAGEM

Para que a aprendizagem aconteça, deve-se ser levado em consideração que compreender o que é transmitido é um progresso individual e particular, que oferece ao aprendiz a oportunidade de adquirir autonomia no ato de pensar.

Quando a criança apenas recebe informações do professor, não é o bastante para que ela compreenda aquilo que lhe foi oferecido, tornando-se assim uma criança passiva e não pensante.

Para a criança aprender, necessita observar, interagir e investigar o mundo, pois quanto mais explora sua realidade, mais exerce a capacidade de conexão entre ideias e fatos, tirando suas próprias conclusões com mais aptidão no compreender e no pensar. Weston e Weston (2000, p. 144) afirmam que:

> [...] De fato, as crianças muitas vezes aprendem mais observando o que acontece à sua volta do que ouvindo o que é dito ou ensinado a elas. Crianças são observadores vigilantes, sempre olhando e aprendendo com o que veem e ouvem (mesmo o que não é dito).

Teorias que se referem à aprendizagem apontam três variantes globais a respeito: a afetiva, a cognitiva e a psicomotora.

A afetiva é resultante de vestígios internos ou sentimentos como satisfação, prazer, ansiedade e dor. Estamos incumbidos de auxiliar as crianças na criação de sentimentos de autoestima, pois desta maneira, a criança sente-se segura e útil, garantindo assim, o processo de aprendizagem escolar.

A cognitiva resulta das informações organizadas e depositadas na mente do aprendiz. Temos o comprometimento de ampliar e aperfeiçoar o vocabulário da criança, pois conhecer novas palavras possibilita a conquista do progresso escolar, auxiliando a criança na organização de seus pensamentos mediante ao mundo em que está inserida.

A psicomotora é relacionada à aquisição muscular obtida por intermédio de vivências com prática e treino, é traduzido com a eficácia com que a criança realiza suas funções cognitivas e motoras cada vez mais intensas. Podemos estimular a psicomotricidade expondo situações e desafios que desenvolvam a coordenação motora e o raciocínio lógico da criança de acordo com suas limitações e faixa etária.

De acordo com Adriana Friedmann (1992, p. 68-69):

> A criança se desenvolve de forma integrada nos aspectos cognitivos, afetivos, físico-motores, morais, linguísticos e sociais. Este processo de desenvolvimento se dá a partir da construção que a criança faz na sua interação com o meio físico e social. A criança vai conhecendo o mundo a partir da sua ação sobre ele. Nessa interação sujeito-objeto (ou meio), a criança vai assimilando determinadas informações, segundo o seu estágio de desenvolvimento [...].

2.5. O JOGO

Com o jogo a criança consegue expressar suas qualidades espontânea e naturalmente, ela descobre com ele um amplo cenário para explorar de maneira desregrada e involuntária o relacionamento social.

Na atualidade a atividade lúdica mais utilizada pelo professor é o jogo, pois com ele várias lacunas da inteligência são estimuladas, oportunizando que o aluno viva tudo aquilo que esteja sendo executado de forma mais significante.

Por meio do jogo o educador tem opção de realizar dinâmicas entusiasmantes e que além de tudo o instrua a distinguir os princípios morais e éticos, preparando cidadãos conscientes de seus compromissos, além de ocasionar situações em que o contato professor-aluno seja prazeroso em uma aula inovadora, "não-rotineira" e criativa.

Os jogos como aliado ao trabalho realizado em sala de aula é facilitador para o alcance de metas positivas. Eles nos auxiliam para melhorar a convivência entre os alunos; maximizar a integração/interação entre os componentes; obter novas aptidões; compreender e acatar regras; trabalhar as disciplinas já apresentadas; aceitar perdas e ganhos; torna-los mais participativos e naturais engrandecendo sua personalidade; etc.

Para crianças de educação infantil, o jogo é conceituado indispensável, pois, por meio dele a criança produz seu próprio mundo e sua veracidade. O jogo ocasiona o desenvolvimento da criança proporcionando vantagens em seu processo de aquisição no ensino-aprendizagem.

Ele é causador de entusiasmo e descontentamento, mas tem por objetivo proporcionar aprendizagem e divertimento, espontaneamente. Para o alcance de resultados significativos para o aprendizado, o educador precisa planejar os jogos e não apenas inseri-los sem intencionalidade ou rudimentos, somente para ocupação das crianças.

O brinquedo, o jogo e a brincadeira deslocam-se com o crescimento do homem, satisfazendo seus desejos, relevâncias e utilidades. O jogo aprimora na criança perspectivas afetivas, cognitivas, sociais e até culturais.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatamos que a educação infantil necessita de artifícios lúdicos para aprimoramento de experiências e vivências no processo de ensino-aprendizagem, pois o maior objetivo é facilitar a aquisição do saber pelas crianças. Brincando a criança descobre diversas maneiras de compreender tudo aquilo que lhe foi oferecido de maneira espontânea.

Para a inserção do lúdico nas práticas pedagógicas, o educador precisa agir com intencionalidade, a fim de agregar conhecimentos na prática dos educandos. O ato lúdico realizado sem intencionalidade não obtém sucesso em sua procedência, pois não acrescenta algo inovador para o processo de ensino-aprendizagem.

O lúdico proporciona para as crianças prazer no aprender, pois, possibilita momentos de socialização, fantasia e descontração no ato pedagógico. Ele estende- se as áreas cognitivas, afetivas, sociais, psicomotoras, abrangendo assim, toda a realidade que é vivenciada pela criança.

Conclui-se então que o lúdico é primordial para a formação da criança, tanto intelectual como socialmente, pois, com jogos e brincadeiras é possível apreender a atenção das crianças, e desta forma transmitir os conceitos para uma formação integral, crítica e ativa perante a sociedade.

REFERÊCIAS

CARVALHO, Audrey. **O lúdico no desenvolvimento da criança**. São Paulo: Rideel, 2010.

CARVALHO, Audrey. **Reinventando sua prática na educação infantil**. São Paulo: Rideel, 2010.

FRIEDMANN, Adriana. **O Direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Organizado). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 9 edição. São Paulo: Cortez, 1996.

PILETTI, Nelson. **Psicologia educacional**. São Paulo: Ática, 1984.

COLUNISTA. **A zona de desenvolvimento proximal, de Vygotsky. Portal educação**. São Paulo: Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/25984/a-zona-de- desenvolvimento-proximal-de--vygotsky>, 2013. Acesso em: 28 out.2013.

DALLABONA, Sandra Regina. **Lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar**. Santa Catarina: Disponível em: <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>, 2013. Acesso em: 02 set.2013.