cional e perspectivas atuais a partir da Lei 11. 769/2008. Revista da ABEM, Londrina, v. 20, n. 29, jul-dez. 2012. p.23-38.

SANTOS, Marco Antonio Carvalho. Heitor Villa-Lobos. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

SANTOS, Regina Márcia Simão. (Org.) Música, Cultura e educação: os múltiplos espaços de educação musical. Porto Alegre: Sulina, 2011.

# O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

ANA MARIA APARECIDA DA SILVA THEODORO

**RESUMO**:

Esse artigo pretende buscar reflexões a respeito do lúdico nas práticas pedagógicas, por meio de uma pesquisa bibliográfica baseada em autores que denotam a respeito do brincar e da prática pedagógica utilizando o lúdico durante o processo ensino aprendizagem. O brincar é uma atividade necessária ao ser humano, sendo uma ferramenta útil para adquirir e compartilhar habilidades intelectuais motoras ou afetivas. Isso se torna uma ferramenta significativa para a prática educativa. O lúdico é entendido como um elemento útil na vida e que gera espaços de fruição. As palavras ludicidade e lúdico são, em seu sentido geral, utilizadas como sinônimos de jogos, principalmente ligados ao universo infantil. No que diz respeito ao viés acadêmico, uma vez que se tenha acesso à literatura, estudos e discussões relacionadas ao assunto, é possível que surjam ressignificações e uma conceituação mais profunda.

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Habilidades Intelectuais; Prática Educativa.

## INTRODUÇÃO

O lúdico explana sobre o que será trabalhado com os jogos, brinquedos e brincadeiras de modo a desenvolver a capacidade criativa da criança assim como também desenvolve seus conhecimentos e o raciocínio. Como prática pedagógica é um método que educa e ensina, porém, não se esquiva da diversão que possibilita uma maior interação com as outras crianças e com toda comunidade escolar (MALUF, 2008).

"O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação" (BEMVENUTI et al, 2013, p. 25). Portanto, deve ser valorizado por aqueles que estão envolvidos diretamente e indiretamente com a educação e na criação das crianças.

A ferramenta lúdica é uma viagem a fantasia aliada a preceitos educativos, que se bem introduzidos pelo professor poderá acarretar em significativas alterações na vida da criança, pois faz do aprendizado um momento interessante, alegre e descontraído. As crianças possuem métodos de sentir, ver e pensar que são próprios e só aprendem por meio de conquistas ativas, ou seja, as crianças aprendem quando participam de um processo correspondente a sua naturalidade (MALUF, 2008).

No entanto, "os exercícios que não estimulam a reflexão, que não permitem maneiras diversas de encontrar respostas, que convergem o pensamento, deformando potencialidades" (BEMVENUTI et al, 2013, p. 48), não cumprem o papel de refletir as relações do indivíduo participativo no espaço em que habita. Portanto, a escolha de material lúdico reservado no brincar deve objetivar no desenvolvimento da criança.

## A EDUCAÇÃO INFANTIL E O BRINCAR

Durante os primeiros anos de vida, o brincar é essencial para que as crianças desenvolvam suas habilidades motoras e orientação espacial, por meio dos jogos ou exercícios funcionais que facilitam o equilíbrio e a força, consolidando quadros motores como caminhar, puxar e correr.

O brincar para a educação infantil também é um pilar essencial para o desenvolvimento emocional. Graças às atividades lúdicas, as crianças aprendem a expressar e gerir estados como frustração, ansiedade ou raiva. O jogo permite que eles liberem a tensão e recriem suas preocupações e medos, pois é um meio de encontrar soluções para seus problemas. Além disso, o jogo é uma fonte de emoções positivas que os fazem sentir-se eles mesmos, estabelecendo as bases para uma forte auto - estima.

Grande maioria das crianças inicia na Educação Infantil incapaz de se envolverem no brincar ou na inclusão com outras crianças, fato este que é decorrente de uma educação passiva que vê no brincar uma atividade desorganizada, desnecessária e barulhenta. Assim, a educação com maior eficiência é aquela que possibilita atividades de cunho participativo e de auto expressão e, neste sentido a escola deve considerar a criança como pessoa que cria e desperta as suas faculdades para a produção criativa diante de estímulos e motivações (BEAMVENUTI et al, 2013).

"Podemos dizer que a infância se en-

contra imersa numa rede de poder e saber que procura constantemente capturá-la, pois muito se diz sobre ela e como agir e trabalhar com ela." (BEAMVENUTI et al, 2013, p. 59). A utilização do jogo possibilita que a criança se desenvolva de modo natural e seguro, pois estes recursos não são apenas métodos para preencher espaço no currículo escolar ou ainda para entretenimento, e sim um meio que enriquece o desenvolvimento intelectual.

"A possibilidade de brincar sem que se utilize um brinquedo material faz desses jogos orais atividades democráticas, que podem circular nos mais variados espaços e nas mais distintas camadas sociais" (BEMVENUTI et al, 2013, p. 71). Portanto, é nas atividades lúdicas que as crianças sempre estão acima do seu tempo e estão além de seus comportamentos diários.

Deste modo, a promoção de atividades em qualquer área do conhecimento que priorizem o envolvimento das crianças em brincadeiras e favorecem a criação de situações imaginárias, possui nítida função na prática pedagógica. Contudo, o corpo é o protagonista destas atividades, pois a manipulação dos brinquedos depende do corpo, da percepção tátil, da cinestésica, auditiva, olfativa e dos brinquedos passando pelo corpo (MALUF, 2008).

Em suma as brincadeiras, os jogos e os brinquedos "estão intrinsecamente relacionados a como sentimos, percebemos, conhecemos, entendemos e dialogamos com nossos corpos, com os corpos dos outros e como espaço físico e virtual em que vivemos (BEMVENUTI et al, 2013, p. 150). Portanto brincando as crianças recriam e refazem os fatos, não para mudá-los ou até mesmo contestá-los, mas, para adequá-los aos filtros da percepção.

Os brinquedos e os jogos facilitam a transição do cognitivo para o afetivo, ou seja, o brincar fornece pilares básicos para mudanças exigidas pela necessidade da consciência. O desenvolvimento da criança ocorre pela ação na esfera imaginativa, com intenções voluntárias pelas motivações e pelos planos de vida real. Ademais, o brincar assume duas características na vida da criança, a de passado, por meio de resoluções simbólicas e a de futuro com método preparatório para a vida (KADEN, 2004).

Sob o a ótica pedagógica se estabelece "um ciclo de interdependência muito interessante entre corpo, brinquedos, dos jogos e das brincadeiras" (BEMVENUTI et al, 2013, p. 153). Estes recursos auxiliam na aprendizagem de determinado conteúdo e também na memorização de uma sequência de dados. Portanto o valor da prática lúdica é indiscutível, tendo em vista que por meio da brincadeira que a criança vê e compreende o mundo, apresentando suas preocupações, seus problemas e seus anseios.

"Ao analisar o sujeito aprendiz, a escola resgata sua função social, revitalizando as relações no espaço escolar como um espaço integrador, dinâmico, vivo, ao invés de um lugar cristalizado como transmissor de conteúdos da matéria." (BEMVENUTI et al, 2013, p. 194). Neste sentido pode-se considerar que mesmo as brincadeiras mais simples, são estímulos essenciais para o processo de desenvolvimento infantil.

Embora é visto que algumas escolas didatizam as atividades lúdicas com os alunos, limitando à repetitivos exercícios de discriminação auditiva e viso-motora, por meio do uso de desenho coloridos, brinquedos, músicas rimadas entre outras práticas engessadas. É preciso conscientizar os gestores pedagógicos que ao trabalharem com esses conceitos a criança fica bloqueada para brincadeiras e ainda passa uma visão de que o lúdico consiste em exercitar ou facilitar a prática do professor sobre a transmissão conceituada como visão de mundo pela escola (KADEN, 2004).

## O ESPAÇO E O TEMPO

Os espaços escolares influenciam muito o modelo de aprendizagem: novas tecnologias, novas metodologias, mobiliário escolar, luz, elementos decorativos. A sala de aula tornou-se um elemento importante no processo de aprendizagem.

Deve-se tornar as escolas acolhedoras. Espaços escolares como bibliotecas, salas de aula, salas de informática, recreio, são lugares para aprender, mas também são lugares onde os alunos aprendem a conviver com outras pessoas, fazer novos amigos, rir, concentrar, trabalhar e aprender.

Espaços amplos, áreas específicas para aprendizado e áreas de descanso, podem transformar a sala de aula em um local confortável e flexível, onde se torna confortável passar a maior parte do tempo.

Espaços educativos agradáveis e acolhedores podem ser alcançados com a implementação de mobiliário escolar inovador, confortável e colorido.

É essencial que se assegure ao aluno o espaço e o tempo para que as atividades lúdicas sejam vivenciadas com intensidade possibilitando a formação de bases sólidas para a inclusão e a participação social e cultural, desenvolvendo pessoas capazes de construir conhecimentos. Portanto "na instituição escolar não se disciplina somente corpos, mas saberes" (BEMVENUTI et al, 2013, p. 58).

Vivemos uma época de aceleração permanente do tempo e, muitas vezes, não sabemos o exato sentido desse movimento. É o tempo do capital que assume sua prioridade, exercendo sua hegemonia sobre os distintos tempos, como o da família, das escolas, das

crianças, provocando, assim, conflitos entre estes modos de ver e medir os tempos (BARBOSA, 2006, p. 141).

O espaço escolar deve trabalhar a criança partindo do pressuposto de que esta é um ser com características únicas e que precisa de motivações, para se desenvolver criativa, ativa, inventiva e crítica. Pois, "a infância se encontra imersa numa rede de poder e saber que procura constantemente capturá-la, pois muito se diz sobre ela e como agir e trabalhar com ela" (BEMVENUTI et al, 2013, p. 59).

Quando a criança inicia na Educação Infantil ela traz consigo concepções da sua própria atividade lúdica, sendo necessário que a escola aproveite esta gama de conhecimentos, trabalhando para que o aluno desenvolva esta bagagem sem que comprometa a sua espontaneidade. Por outro lado, quando a escola inibi ou compromete o eu espontâneo do aluno, o mesmo não se sentirá a vontade a ponto de que sua naturalidade, sua emoção e sua espontaneidade não fluam (KADEN, 2004).

"A criança da Educação Infantil é também um aluno e, por vezes, o excesso de pedagogização/escolarização nas atividades propostas interfere em potencialidades que devem ser estimuladas" (BEMVENUTI et al, 2013, p.62). O lúdico é algo natural da criança e por não consistir em uma atividade estruturada e sistematizada, acaba sendo a própria expressão de vida destes pequenos.

A ludicidade corresponde a um ato impulsivo do aluno, e este sentido satisfaz uma necessidade interiorizada, pois, toda criança apresenta uma tendência ao lúdico. Além disso, as atividades lúdicas quando aplicadas nos conteúdos pedagógicos contribuem para a aprendizagem e possibilita que o professor torne suas aulas mais criativas, prazerosas, dinâmicas e com qualidade (KADEN, 2004).

Os recursos lúdicos oportunizam uma aprendizagem delicada, ou seja, o professor precisa ser capaz de nutrir e respeitar o interesse da criança, possibilitando que este envolva em seu processo ou do contrário não irá se beneficiar da riqueza desta ferramenta. Cabe ao professor possibilitar que o educando amplie suas possibilidades de ações, proporcionando brincadeiras que contribuam para o seu desenvolvimento psicossocial e para a sua educação pedagógica (BEMVENUTI et al, 2013).

O lúdico deve ser trabalhado de maneira séria e de modo correto, pois ao atuar com o sentido verdadeiro, real e funcional estará garantindo resultados com eficácia no desenvolvimento e na formação da criança. E ainda contempla as várias áreas do conhecimento, cabendo ao professor intervir de modo adequado, deixando que o aluno adquira conhecimentos, competências e habilidades (VALENZUELA, 2005).

Portanto as ações pedagógicas quando trabalhadas com jogos e brincadeiras devem sempre visar a busca por práticas que priorizem o desenvolvimento e o progresso dos alunos. No entanto, é necessário oferecer espaços agradáveis, onde a criança se sinta a vontade e integrante do meio onde está inserida, pois, "a brincadeira é o resultado de relações, portanto, de cultura; aprende-se a brincar" (BEMVENUTI et al 2013, p. 169).

Quando o lúdico é exposto apenas como passa tempo ou como distração e diversão, negando sua base educativa é uma concepção sem fundamento e ingênua. Deste modo, cabe considerar que a prática pedagógica lúdica é uma ação inseparável da criança sempre como um método transacional rumo a algum conhecimento, pois a criança na Educação Infantil aprende ao encontrar nas pessoas e na própria vida, o complemento para as suas necessidades (VALENZUELA, 2005).

## BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A utilização de jogos e brincadeiras como método de ensino na Educação Infantil e como estratégia no processo do ensino-aprendizagem tem ganhado espaço entre pesquisadores e professores nos últimos anos. Sendo estes instrumentos pedagógicos uma metodologia de trabalho que favorece a vivência, estimula o raciocínio e auxilia nas relações com o dia a dia (CÓRIA-SABINIE; LUCENA, 2012).

[...] o desenvolvimento da criança não é resultante de um plano preestabelecido; pelo contrário, é uma construção progressiva em que cada inovação só se torna possível em razão de conhecimentos procedentes, ao mesmo tempo em que abre possibilidades para novas construções e reformulações. (CÓRIA-SABINIE; LUCENA, 2012, p.16).

O jogo como instrumento de ensino e aprendizagem oportuniza a construção do conhecimento proporcionando momentos e situações imaginárias ou reais, estabelecendo desafios e instigando as crianças a buscarem soluções pertinentes as situações que se deparam durante o jogo, os levando a raciocinar, trocar informações e tomar decisões (VALENZUELA, 2005).

Além disso, o jogo proporciona um alívio de tensão e uma sensação de liberdade "[...] possibilitando que os participantes sejam envolvidos em uma espécie de magia que faz com que as pessoas fiquem na situação, mantendo a atenção fortemente centralizada nas atividades previstas pelo jogo." (CÓRIA-SABINIE; LUCENA, 2012, p. 29).

Já a brincadeira é uma atividade espontânea, natural e essencial para criança, se constituindo em uma importante peça na formação e no papel que transcende o con-

trole de habilidades. O brincar é abrangente, sendo visível sua importância, nas salas de aula da Educação Infantil, pois, através destas atividades o aluno constrói seu mundo (VALENZUELA, 2005).

Para as crianças nos iniciais do ensino o brincar se torna um modo de atividade mais limitada, preenchendo um específico papel "no seu desenvolvimento e permeia as atitudes em relação a realidade. Neste caso, a essência do brincar é a criação de nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção" (CÓRIA-SABINIE; LUCENA, 2012, p.37).

É pela brincadeira que os alunos aprendem sobre a natureza, a dinâmica interna, os eventos sociais e a estrutura do seu corpo. No entanto, a criança que possui liberdade no brincar, no seu estágio e a sua maneira não está apenas explorando o espaço a sua volta, mas também explorando ideias, sentimentos, fantasias, e intercambiando o imaginário e o real (VALENZUELA, 2005)

"[...] as brincadeiras usadas na situação escolar podem criar condições para a criança avançar no seu desenvolvimento cognitivo, porém, elas precisam ser cuidadosamente planejadas pelo professor." (CÓRIA-SABINIE; LUCENA, 2012, p. 41). Os jogos e as brincadeiras estão relacionados ao prazer. Uma brincadeira criativa ou não deve sempre possibilitar momentos de diversão e prazer a criança.

Além disso, enquanto as brincadeiras e os jogos estimulam o desenvolvimento intelectual dos alunos no ambiente educacional, também proporcionam ensinamentos sem que percebam. E, quando bem elaborado, o lúdico desenvolve capacidades necessárias ao crescimento da criança, como a perseverança, o raciocínio, o companheirismo, a persistência entre outras habilidades (GARÁFANO; CAVEDA, 2005).

No período sensório motor, se a escola criar um ambiente com diversos tipos de material concreto para que a criança os manipule, isso permitirá a formação de conceitos práticos dos objetos que a cercam. Na fase dos jogos simbólicos, a criança pode transformar a realidade segundo as suas necessidades e assimilar as vivências, representando-as. Nesse sentido, o jogo permite uma ampliação e uma flexibilização dos conceitos. Os jogos com regras, por sua vez permitem a adaptação de ações individuais a coerência e as regras do grupo, bem como o respeito as diferenças, que são pré-requisitos para a convivência harmoniosa entre indivíduos. Daí a importância de incorporar os jogos e as brincadeiras aos procedimentos pedagógicos. (CÓRIA-SABINIE; LUCENA, 2012, p. 41).

Os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil, segundo Garáfano e Caveda (2005) devem ser vistos como uma ferramenta utilizada pelo professor que privilegia o ensino das diferentes áreas do conhecimento sendo este profissional um agente transformador que contribui para a transformação de seus educandos.

Consideramos que um caminho possível para a construção de uma aprendizagem baseada na compreensão, e não apenas em respostas corretas, é tornar a pré-escola um espaço de elaboração e discussão do conhecimento, oportunizando o uso de diferentes recursos e representações no trabalho com resolução de problemas. [...] Acreditamos que através da comparação e discussão das diferentes estratégias usadas, as crianças podem refletir com mais profundidade sobre o conceito estudado, possibilitando uma sistematização deste conhecimento baseada na compreensão. (SELVA; BRANDÃO apud CÓRIA-SABINIE; LUCENA, 2012, p. 48).

Através de atividades lúdicas as crianças interligam seu cotidiano, aprendem a lidar com o meio onde estão inseridos, recriam, repensam, imitam, experimentam e inovam (GARÁFANO; CAVEDA, 2005). Também favorece a autoestima, auxilia no processo de interação, desenvolve a imaginação, a capacidade motora, a criatividade e o raciocínio dos alunos.

[...] a aquisição de habilidades, hábitos, preferências, ou seja, a aquisição de padrões de desempenhos em resposta aos desafios ambientais. Na trajetória de vida ao enfrentar estes desafios, cada pessoa, a sua maneira e no seu tempo, dá sentido a sua vida e cria sua própria história. Essa história por sua vez, torna-se geradora de valores, normas, padrões de comportamentos que só têm sentido se considerarmos o contexto cultural do indivíduo. (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2012, p. 13).

A criança se desenvolve brincando, por que as brincadeiras e os jogos possuem toda a riqueza do aprender fazendo, de modo natural sem estar pressionada ao acerto e sem medo de errar, e sim pelo prazer que consiste em aprender se divertindo. Portanto, "o desenvolvimento da criança não é resultante de um plano preestabelecido; pelo contrário é uma construção progressiva em que cada inovação só se torna possível em razão de conhecimentos procedentes". (CÓRIA-SABINI; LUCENA, 2012, P.16-17).

A brincadeira ganhou espaço na Educação Infantil, porém ainda é possível algumas contestações quanto ao benefício desta ferramenta para as crianças. Mesmo com tantos avanços na esfera educacional, ainda é possível se deparar com pensamentos de que tais procedimentos são utilizados para descontrair a criança ou para preencher espaço vazio no currículo escolar (GARÁFANO; CAVEDA, 2005).

"Para que o aluno sinta a alegria de perceber está progredindo, o aspecto qualitativo da aprendizagem deve ser mais explo-