



LUDICIDADE: ALGUMAS REFLEXÕES HISTÓRICAS.

Thays Evelin da Silva Brito; Nayara Paloma Vieira Galdino ; Kátia Farias Antero.
Orientadora: Kátia Farias Antero

Faculdade Maurício de Nassau, (Campus-Campina Grande)
E-mail: thaysevelin1@gmail.com

Faculdade Maurício de Nassau, (Campus-Campina Grande)
Nayaravieira182@gmail.com

Faculdade Maurício de Nassau, (Campus-Campina Grande); Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa e Extensão em Educação, Cultura e Diversidade – NUPEDI/IFPB - CNPQ
professorakatiaantero@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O lúdico tem sua origem na palavra jogo ou brincar. Huizinga foi um dos autores que mais teve conhecimento sobre o jogo, estudou sobre sua essência em diferentes línguas e cultura, ainda trouxe uma colaboração mútua e coletiva em diferentes aplicações, dentre eles destaca-se FROBEL, no qual enfatiza seus estudos tendo o brinquedo como uma criatividade lúdica.

A ludicidade é uma expressão que marca o período da infância que corresponde, de 0 aos 7 anos é uma atividade importante para que o educando se constitua como sujeito da cultura. Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. Na primeira infância a imaginação é forte, a criança encontra representações mentais para agir no mundo. O lúdico favorece símbolo e auxílio para que a criança se desenvolva na educação infantil.

Segundo os estudos encontrados no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI) em 1998, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Para tanto é necessário que a criança brinque e tenha prazer para crescer. Nesse sentido, precisa-se do jogo como forma de equilíbrio entre ela e o mundo. Portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de fazer e de trabalho, proporcionando à criança o desenvolvimento por completo.

A ludicidade é uma grande descoberta tanto para o aluno quanto para o professor em sua prática docente, pois é através das brincadeiras e jogos significativos que a criança descobre a si mesmo e o outro durante o processo de ensino, sendo indispensável, para o avanço educacional.

Mediante o estudo abordado, temos como objetivo proporcionar reflexões a respeito da ludicidade em seu contexto histórico. Nosso intuito

(83) 3322.3222

contato@coprecis.com.br

www.coprecis.com.br

é contribuir com um estudo que forneça aos educadores uma melhor compreensão sobre o enfoque desse trabalho.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica realizada através de estudos sobre o tema com as contribuições de autores importantes que abordam o lúdico como Almeida, Melo, Piaget, Vygotsky, dentre outros estudiosos para dar suporte à investigação referida.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O lúdico tem sua etimologia na palavra jogo. Se estivesse retido a sua gênese, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao brincar e jogar. O lúdico passou a ser reconhecido como um ponto essencial no comportamento humano. Com isso, o jogo deixou de ter uma simplicidade enquanto ao processo de ensino – aprendizagem. Assim, a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 2011).

Grandes estudiosos intensificaram suas pesquisas a respeito da primeira infância, contribuindo para o desenvolvimento da educação, Froebel, Montessori e Decroly foram os pedagogos pioneiros a eclode com a educação verbal e tradicionalista dando espaços para que a criança seja compreendida e respeitada enquanto ser ativo.

Conforme Melo (2005), os estudos podem comprovar que o jogo consiste em fonte de prazer e descoberta para o aluno, bem como é a tradução do contexto sócio histórico, refletindo na cultura, podendo contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento do aluno como mediador da aprendizagem.

Com isso, aprender e ensinar por meio da ludicidade utilizando jogos e brincadeiras, enriquecem o conhecimento e a socialização melhorando a troca de experiências na prática educacional utilizada pelo educador tornando o discente um ser ativo. Nessa concepção o lúdico consiste como importante instrumento de trabalho onde o professor oferece possibilidades na produção do conhecimento, respeitando as diversas singularidades e oferecendo uma interlocução de diversos saberes. Na visão de Piaget (1998), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa.

Vygotsky (1984), afirma que o discente exerce um papel ativo no processo de aprendizagem por apresentar condições de relacionar

o novo conteúdo a seus conhecimentos prévios e o docente se torna o responsável por criar zonas de desenvolvimento, proporcionando condições e situações para que o aluno transforme e desenvolva em sua mente um processo cognitivo mais significativo.

CONCLUSÃO

Podemos perceber que a ludicidade no processo educativo deve está presente por apresentar valores específicos para todas as fases da vida humana. Os mais diversos métodos para aprendizagem infantil destacam o lúdico como maneira na qual a sistematização de conhecimentos busca desenvolver no mesmo um alto complexo de aprendizagem, com estrutura para que o ensino infantil seja dinâmico, utilizando artificios que promova a aprendizagem, como jogos e brincadeiras.

Ainda ficou evidente que os autores que subsidiaram esse estudo contribuíram significativamente para ampliar a compreensão sobre o lúdico no tempo de acordo com suas visões. Nesse sentido, é enfatizado a importância que o professor tem junto ao aluno para desenvolver o cognitivo e a educação sensorial com base em jogos ou brincadeiras, materiais didáticos e manipulativos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 09 de Setembro de 2011.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Departamento de Política da Educação Fundamental. Coordenação Geral da Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**, vol. 1 e 3. Brasília: MEC/SEF/DPE/COEDI, 1998

MELO, C.M.R. As atividades lúdicas são fundamentais para subsídios ao processo de construção do conhecimento(continuação). **Información Filosofía**.v.2 nº1 2005p. 128-137.

PIAGET, J. **A Psicologia da crianças**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

_____. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zandar, 1971.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.