

LÚDICO E APRENDIZAGEM NA FORMAÇÃO DOS INDIVÍDUOS

The ludic and learning

Ddo. SILVA, Eduardo Alberto (PUC_SP)

RESUMO: Discutiremos a importância do lúdico como possibilidade de aprendizagem que pode ser desenvolvida em todo o ciclo vital. Nesse artigo traremos um estudo teórico reflexivo sobre o tema proposto. O processo ensino aprendizagem é complexo e, por isso, deve pautar-se em bases sólidas para que seus resultados possibilitem reflexos positivos na formação dos sujeitos. Nesse sentido, o lúdico é compreendido como uma ferramenta importante nessa tarefa de ensinar ou transmitir a cultura acumulada.

PALAVRAS-CHAVE: lúdico; aprendizagem; infância; ensino.

ABSTRACT: Discuss the importance of playful learning as a possibility that can be developed throughout the life cycle. In this article we will bring a reflective theoretical study on the proposed topic. The teaching learning process is complex and, therefore, must be guided on a solid foundation for their results to enable a positive impact on the formation of the subject. In this sense, the play is understood as an important tool in the task of teaching or transmit the accumulated culture.

KEYWORDS: playful; learning; childhood; education.

1. INTRODUÇÃO

Não se pode conceber a vida sem o brincar e essa não pode ser uma prática apenas realizada na infância ou em um momento específico da aprendizagem, seja ela formal ou informal. Esse ato deve ser compreendido no ciclo vital de todo ser humano. Mesmo antes de dar os primeiros passos, o bebê observa todo o mundo a sua volta, gesticula e tenta pinçar objetos e tem uma interação tátil importante com o mundo externo. Dessa forma, pode responder a ritos estabelecidos com a mãe ou com outra pessoa de seu convívio, como esconder-se atrás de um objeto, bater palmas ou reagir diante de palavras ou gestos determinados.

Winnicott (1997) explica que, no início, a criança brinca sozinha ou com a mãe. Mais tarde, outras são imediatamente procuradas como companheiras, assim, por meio da brincadeira e do jogo, às demais crianças são atribuídos determinados papéis pré-concebidos e a criança começa a desenvolver seus papéis sociais, ampliando a rede de sociabilidade. Esse brincar acompanha a criança em todas as suas relações do ambiente familiar e às relações extra muros.

À medida que avança em anos, a criança vê-se imersa em um emaranhado de situações em que o lúdico está sempre presente. Assim, dos contos de fada ao mundo virtual – a que um contingente cada vez maior de crianças tem acesso desde os primeiros anos de vida – o brincar faz parte da vida infantil.

Mesmo em meio à evolução em todas as áreas da vida humana, uma toalha pode se transformar, a qualquer momento, na capa de um super-herói; um cabo de vassoura ou uma caixinha podem ser um cavalo ou um foguete; uma boneca parece ter vida própria nas mãos de uma menina; enfim, a imaginação leva crianças a manterem sempre vivo o lúdico nas situações do cotidiano, afinal o lúdico faz parte da possibilidade de existência desse indivíduo que se desenvolve a cada fração de segundos.

Assim, o objetivo deste texto volta-se para a análise da importância do lúdico na aprendizagem formal, sobretudo no que se refere à infância em seus anos iniciais. Aprender a faz parte da natureza humana e se faz necessário para a preservação do indivíduo e a manutenção das relações da sociedade na qual está inserido. Desde o nascimento, o sujeito passa a se valer da percepção do meio onde convive para se apropriar de instrumentos que lhe permitam identificar e reconhecer sons, imagens, sabores, cheiros, toques... e desenvolver dos mecanismos interativos para superar etapas de seu estágio evolutivo. Assim, o bebê, logo nos primeiros dias de vida, longe do conforto uterino, percebe que o choro é sua forma básica de comunicação com o mundo externo. Por vezes, contudo, até na idade adulta essa estratégia é utilizada para obter as coisas de que necessita, quando a evolução emocional fica prejudicada.

A aprendizagem, como componente intrínseco à vida humana, configura-se como um amplo processo que deve ser contemplado em todas as instâncias do convívio em sociedade. Embora este trabalho aborde a aprendizagem no âmbito do ensino fundamental, não se pode desconsiderar que suas ramificações estão presentes em todas as esferas de interação social e cultural.

Ensinar e aprender, elementos intrinsecamente relacionados, possibilitam a busca do conhecimento e o desenvolvimento ao mesmo tempo, posto que ambos possuem uma dimensão intrapsíquica, a qual perpassa por uma relação intersíquica, já que ambos se processam na relação com o meio. Por meio da internalização dos valores e dos instrumentos culturalmente aceitos e produzidos, via aprendizagem, geram-se mudanças internas, as quais, por sua vez, produzirão novas mudanças no meio. Assim, é que, mediante a atividade de aprender, o indivíduo se utiliza e desenvolve recursos cognitivos que lhe possibilitam a apropriação de conteúdos e de novos modos de pensamento mais elaborados na busca do conhecimento.

Dada sua amplitude, o ensino/aprendizagem deve buscar mecanismos que os configurem como uma organização efetivamente significativa, inovadora e empreendedora. A maioria das escolas e universidades, contudo, distanciam-se rapidamente das reais necessidades e conquistas da sociedade e das demandas atuais, sobrevivendo apenas porque se veem como espaços obrigatórios e legitimados pelo Estado. Esse modelo escolar atrasa, por sua vez, o desenvolvimento da sociedade e retarda as mudanças que se mostram

prementes para as transformações sociais que este novo século demanda (SANTOS, 2008).

A aprendizagem só é, de fato, significativa quando se insere de forma ativa na realidade. Intervir no real é o fim último da aprendizagem e sua condução passa pela atitude do professor no sentido de conduzir o aluno a esse contexto, inclusive ao lhe possibilitar simular sua ação num contexto real.

Talvez a escolha do método de ensino não seja tão importante quanto o comprometimento dos atores do processo de ensino aprendizagem (professores e alunos) com um tipo de educação que colabore com a libertação e emancipação do homem, através de sua conscientização para a construção de uma sociedade mais digna e justa. No entanto, a escolha do método deve coincidir com a visão de educação do professor para que ele possa agir corretamente (BERBEL, 1999:196).

Sob a ótica do pensamento de Charlot (2000), aprender é exercer uma atividade em uma situação, em um local, em um momento da sua história e em condições de tempo diversas, com a ajuda de pessoas que ajudam a aprender. A relação com o saber é relação com o mundo, em um sentido geral; mas é, também, relação com esses mundos particulares. A relação construída no aprender engloba um conjunto de percepções, de representações que remontam a uma apropriação dos passados individuais e das projeções pessoais do futuro. O autor considera que os indivíduos aprendem porque têm oportunidades para tal, em um momento em que estão disponíveis para aproveitá-las.

Para Tapia e Fita (2003), a aprendizagem implica uma interação do aluno com o meio, propiciando-lhe condições de captar e processar os estímulos provenientes do exterior, os quais, por sua vez, foram selecionados, organizados e sequenciados pelo professor. Assim, por meio da aprendizagem, o aluno altera seu estado inicial, tornando-se capaz de manter uma conduta com vistas a realizar algo que antes não podia ou não sabia fazer.

Experiências confirmam e reforçam o potencial desse tipo de atividade para o estímulo à vida social e ao processo construtivo do educando, para as oportunidades de trocas e compartilhamento de problemas e soluções, de forma interativa, horizontal e dialógica (FREIRE, 2000), o que é extremamente significativo para o ensino universitário.

2. LÚDICO: ESSÊNCIA DA INFÂNCIA

Seja na condução de brincadeiras, seja ao assumir papéis imaginários, as crianças estão sempre às voltas com o lúdico. Os diferentes papéis desempenhados pelos adultos estão muitas vezes presentes nas brincadeiras infantis. Assim, o filho imita o pai ao dirigir, a menina repete gestos e ritos da mãe, seja nas tarefas diárias, nos passeios, no ato de maquiar-se ou em posição de destaque, sobre saltos altos.

As fantasias na brincadeira simbólica fazem parte de todo um conjunto de ações que precisam ser estimuladas no intuito de promover um desenvolvimento sadio e equilibrado. Reforça-se, porém, que o lúdico não se materializa apenas nos brinquedos ou nas brincadeiras, mas nas belas artes, na arquitetura, no design, na comida etc.

Para corroborar essa afirmação, busca-se em Oliveira (2000, p.10) a ideia de que “O lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói”.

Quando a autora postula que o homem imagina, organiza e constrói suas ações lúdicas, expressa a abrangência da evolução lúdica, a qual ocorre de forma prioritária nos primeiros anos de vida, mas se estende por toda a vida humana. Nesses moldes, ao brincar, a criança desenvolve a inteligência, aprende de forma prazerosa e representa simbolicamente sua realidade interagindo melhor em sociedade.

A educação lúdica, assim, entendida em qualquer ação da família ou da escola, ou mesmo de outro grupo social a que o sujeito se integre, não pode ser considerada como um passatempo ou uma diversão superficial; já que brincar é uma ação natural da criança. Assim, faz-se necessário que o professor tenha clareza quanto à importância das brincadeiras na instituição de educação infantil.

Os jogos e brincadeiras têm uma importância fundamental na construção do equilíbrio emocional das crianças. Na realidade, as brincadeiras favorecem à criança no processo de separação e integração do *eu* com o *outro* da criança, principalmente em um ambiente que lhe dê condições não só de interagir, mas também de brincar e adquirir conhecimentos do mundo ao seu redor.

Huizinga (1996) ratifica que, em épocas remotas, os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, e esse papel social era evidenciado principalmente em virtude da realização das grandes festas sazonais.

Em primeiro plano, é necessário atentar para o fato de que a importância do brinquedo já era conhecida desde a educação greco-romana, conforme aponta Kishimoto (2005). No Renascimento e no século XVIII, com as obras de Rousseau, as concepções foram sendo aprimoradas, de forma a intensificar o uso de tais instrumentos no cotidiano das instituições escolares.

Conforme Benjamin (1984), muitos dos mais antigos brinquedos (a bola, o papagaio, o arco, a roda de penas) foram de certa forma impostos às crianças como objetos de culto e somente mais tarde, devido à força de imaginação das crianças, transformados em brinquedos. Assim, “[...] os animais de madeira entalhada podiam ser encontrados no carpinteiro, os soldadinhos de chumbo no caldeireiro, as figuras de doce nos confeitores, as bonecas de cera no fabricante de velas,” (BENJAMIN, 1984: p.245).

No entanto, ao longo da Idade Média, o jogo foi banido das escolas e somente no século seguinte adentrou de forma definitiva no campo da educação. Em 1837, Fröebel formulou uma teoria abrangente de educação infantil, em que o brinquedo e a brincadeira eram o cerne do trabalho pedagógico.

No Brasil, o movimento de valorização do brinquedo teve origem, segundo Kishimoto (2005), nas pioneiras unidades de jardins de infância instaladas no Rio de Janeiro (1875), em São Paulo (1877) e no Pará (1884),

destinadas a educar crianças de três a seis anos, por intermédio de brinquedos oriundos da pedagogia fröebeliana.

O universo lúdico abrange, de forma mais ampla, os termos brincar, brincadeira, jogo e brinquedo. O brincar caracteriza tanto a brincadeira como o jogo e o brinquedo, como objeto suporte da brincadeira e/ou do jogo.

Desse modo, sabemos que:

A brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (FRIEDMANN, 1992:12).

Para Kishimoto (1990, p.52) o brinquedo é compreendido como um "objeto suporte da brincadeira", ou seja, brinquedo aqui estará representado por objetos como piões, bonecas, carrinhos etc. Os brinquedos podem ser considerados estruturados e não estruturados.

São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos. Os brinquedos denominados não estruturados são aqueles que, não sendo industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando, assim, a ser um brinquedo.

Os brinquedos, como afirma Brougère (1997, p.105), "orientam a brincadeira, trazem-lhe a matéria. (...) Só se pode brincar com o que se tem, e a criatividade, tal como a evocamos, permite, justamente, ultrapassar esse ambiente, sempre particular e limitado".

Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 1994).

A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHIMOTO, 1990:41).

Na concepção de Vygotsky (1997), a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Por meio do jogo, a criança libera e canaliza suas energias; busca transformar uma realidade difícil; libera suas fantasias; além de representar uma grande fonte de prazer.

Piaget (1999) identificou três estágios na brincadeira das crianças pequenas – a brincadeira prática, a brincadeira simbólica e os jogos com regras – que são paralelos aos três estágios do desenvolvimento intelectual identificados por ele: o pensamento sensório-motor, o pré-operacional e o operacional concreto. A brincadeira prática inclui as brincadeiras de manipulação dos bebês e das crianças até a idade de começarem a caminhar. A

brincadeira simbólica pode ser vista nos jogos dramáticos das crianças de jardim de infância e pré-escola.

A brincadeira tem um papel especial e significativo na interação criança-adulta e criança-criança. Através da brincadeira, as formas de comportamento são experimentadas e socializadas (FRIEDMANN, 1992:26).

Brotto (2001) explica que o jogo infantil pode ser visto sob a visão sociológica, educacional, psicológica, antropológica e folclórica. A primeira está relacionada à influência do contexto social no qual a criança brinca; a segunda apresenta a contribuição do aprendizado para a mesma; a terceira propicia melhor compreensão sobre o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade das mesmas; já a quarta explica a maneira como o jogo reflete em cada sociedade em que ele é utilizado, de acordo com os seus costumes, hábitos e cultura; logo, a última pode ser estudada numa perspectiva de expressão cultural infantil, bem como a preservação das tradições e costumes.

Para Piaget (1998), os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Para Piaget, essa adaptação que deve ser realizada na infância consiste em uma síntese progressiva da assimilação com a acomodação e, por isso, pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais do trabalho afetivo. Os jogos infantis, como aponta Benjamin (1984), são impregnados de comportamentos miméticos, que não se limitam de modo algum à imitação de pessoas, pois as crianças não brincam apenas de ser comerciante ou professor, mas também de moinho-de-vento e trem.

Pontes e Magalhães (2002: p.136) asseveram:

Os jogos são uma forma tipicamente humana de brincar envolvendo a ritualização de papéis e a regulação de determinados cenários. Nos jogos as sequências imprevisíveis características das brincadeiras são transformadas em um ciclo repetitivo e ritualizado de ação com início, meio e fim. Em conjunção com este processo, a alternância informal de papéis característica da brincadeira é transformada em uma alternância regularizada entre competidores e grupos. Jogos diferem de outras formas de brincar por requererem que ao menos um dos jogadores tenha a concepção do cenário, das regras, de suas sanções, e que o outro jogador tenha a habilidade cognitiva para seguir as regras.

O brincar, respaldado em uma base teórica consistente, nas discussões educacionais ou psicanalíticas, assume o papel de componente indispensável ao processo de desenvolvimento infantil.

Sob este viés, a forma como a criança compreende e expressa o mundo ao seu redor pode ser transmitida pela maneira como ela brinca, como trata seu universo de fantasia e, sobretudo, como exterioriza seus medos e aflições.

Portanto, entender o lúdico sob a perspectiva proposta neste artigo implica atribuir-lhe uma importância fundamental das emoções e sentimentos subjacentes ao ato de brincar.

3. CONCLUSÃO

Ao lançar um novo olhar para o lúdico como suporte para a aprendizagem humana em diferentes estágios de evolução, este estudo permitiu ampliar o conhecimento de que o brincar é elemento vital ao desenvolvimento humano – seja pelo ato de manusear um brinquedo ou pela participação em jogos ou brincadeiras, como por contemplar ou produzir arte, por experimentar uma criação gastronômica, observar uma obra arquitetônica etc.

Não é possível acreditar no lúdico apenas como brincadeira; mas, é necessário saber que existe uma grande gama de possibilidades lúdicas na existência humana e que o jogo e o brinquedo são apenas duas das infinitas formas lúdicas. Da forma como o lúdico é concebido no processo de formação, a criança pode tornar-se um adulto vulnerável ou seguro de si, como os heróis e vilões das fantasias de hoje e sempre.

Em específico, chamou-se a atenção, neste artigo, para o jogo como elemento lúdico que apresenta importante função, tendo em vista que envolve a ritualização de papéis e o atendimento a normas previamente determinadas.

Como ressalta Vygotsky (1997), percebe-se a importância do lúdico por permitir a seus participantes permear as fronteiras do real com o imaginário, ressignificando ideias e conjugando realidade e fantasia. Posto isso, comprova-se que o brincar é, na perspectiva apontada neste estudo, uma atividade sócio-cultural, cuja origem revela os valores, hábitos e normas de um determinado grupo social.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BERBEL, N. A. N. **A metodologia da problematização e os ensinamentos de Paulo Freire: uma relação mais que perfeita**. In: BERBEL, N. A. N. (org.). Metodologia da Problematização: fundamentos e aplicações. Londrina: Editora UEL, p.196-200, 1999.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos, Projeto Cooperação, 2001.
- CHARLOT, B. **Da relação com o Saber: elementos para uma teoria**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- FRIEDMANN, A. **Brincar: Crescer e Aprender: o Resgate do Jogo**. São Paulo: Moderna, 1992.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez Editora, São Paulo, 2005.
- _____. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. **Revista Educação e Pesquisa**. São Paulo, v 27, nº2, p.229-245, 2001.
- OLIVEIRA, V. B. (Org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

- PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.
- PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. **Educ. Soc.**, v 23, nº 81, Campinas, p.136-167, 2002.
- SANTOS, S. M. P. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creches**. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- TAPIA, J. A.; FITA, E. C. **A motivação em sala de aula: o que é, como se faz**. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.