

A REAL IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO UNIVERSO LÚDICO

Este artigo, pretende discutir sobre a real importância do brincar no universo lúdico, portanto é imprescindível começar pelo conceito da palavra: Lúdico vem de uma origem na palavra latina "ludus" que é o mesmo de dizer "jogo".

O conceito da palavra lúdico por estar relacionada a jogos, esta ação não se baseia somente a jogo, ou jogo por jogar, ela vai além, tornando ferramenta poderosa na prática pedagógica, e também rica em valorizar a aprendizagem da criança com elementos atrativos e motivadores, para facilitar este processo que exige muito mais que prática, exige dinamismo e criatividade, no sentido do aprender e descobrir novos conhecimentos.

Considerando o lúdico, como estratégia insubstituível na dimensão da construção dos saberes, na construção de todo conhecimento e nas amplas progressões das habilidades e competências, como ferramenta primordial na progressão pessoal e sistêmica, intrínseca a ação da construção de novas descobertas.

Na sinterização deste saber, e com aportes em vários autores teóricos sobre o tema intitulado:

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o Fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (Bruner, apud Brougère, 1998, p.193).

Diante da ressalta acima, o lúdico apresenta em sua característica uma ação que parte não somente da brincadeira recreativa, mas sua principal função é a educativa.

Conforme as concepções de Piaget citado por (Wadsworth, 1984, p. 44),O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

(Kishimoto, 2002, p.146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

Considerando o brincar como ação inerente da vida de toda criança, torna-se indispensável que o professor da educação infantil, tome como práxis pedagógicas, as inserções destas ferramentas a fim de desenvolver as potencialidades, construindo relações com o outro, facilitando a inserção das crianças no meio favorecendo a integração e a socialização entre os pares.

Luciane Oliveira Gois Machado

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, Maria Lúcia Arruda **História da Educação** 2 ed. São Paulo: Moderna, 2002.

BRENELLI, R.P. **O jogo como Espaço para jogar**, Campinas: Papirus, 1996.

CELSO, A. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 9. Ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

COMENIUS, João Amós. **Didática** Magna Trad. Ivone Castilho Benedetti. 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DEWEY, JONH. **Democracia e educação**. Tradução: Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. São Paulo: Nacional, 1979b. Atualidades pedagógicas; vol. 21. 416p. Experience and nature. New York: Dover Publications, Inc., 1958. 443p.

DIEZ, C.L.F.; HORN, G.B. **Orientações para elaboração de projetos e monografias**. Petrópolis: Vozes, 2005.

FERNÁNDEZ, A. **A inteligência aprisionada**: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família. 2. Ed. Porto Alegre: Artmed, 1990.

KISHIMOTO, T. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. 3. Ed. São Paulo: Editora Ática, 2003. O Desenvolvimento Humano na Teoria de Piaget.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos> Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.