

## **A LUDICIDADE COMO RECURSO DE DESENVOLVIMENTO NOS PÁTIOS ESCOLARES<sup>1</sup>**

### **PLAYFULNESS AS A DEVELOPMENT RESOURCE IN THE SCHOOL COURTS**

Izanara Camâra da Costa<sup>2</sup>

#### **RESUMO**

Por muito tempo o brincar nas escolas permaneceu ausente, pois não havia uma proposta pedagógica que incorporasse o lúdico como uma das principais perspectivas do trabalho infantil. Partindo desta realidade das escolas, o presente trabalho busca explicitar a inexistência de espaços que pudessem ser utilizados pelos alunos para praticar e desenvolver atividades lúdicas de cunho favorável à aprendizagem. Esses fatores nos levam a pensar nas práticas dos professores que, por muito tempo, acreditavam que tais problemas na escola se davam pela má elaboração de atividades, que não davam oportunidades para as crianças brincarem e desenvolverem seu cognitivo. Hoje, essa realidade mudou, não tão significativamente, mas de uma forma que os profissionais da educação infantil já estão dando o devido valor ao brincar. Os professores, pouco a pouco, estão buscando conhecimentos e se enchendo de experiências para elucidar o brincar e manuseá-lo de forma a contribuir para a construção do aprendizado da criança. Sendo assim, precisamos atentar para a necessidade de ver o espaço do recreio de uma forma mais lúdica. Nesse sentido, devemos buscar práticas e atividades significativas, para preencher esses momentos de forma que eles sejam aproveitados pelas crianças.

**Palavras chaves:** Ludicidade. Brincar. Recreio.

#### **ABSTRACT**

For a long time the playing in schools remained absent, since there was no pedagogical proposal that incorporated playful as one of the main perspectives of working with children. Starting from this reality of the schools, the present work seeks to explain the inexistence of spaces that students could use to practice and to develop ludic activities favorable to the learning process. These factors lead us to think about the practices of teachers who, for a long time, believed that such problems at school were due to the poor elaboration of activities that did not give children opportunities to play and develop their cognitive skills. Today, that reality has changed, not so significantly, but in such a way that early childhood education professionals are giving the respect that is due to playing. Teachers, little by little, are seeking knowledge and filling themselves with experiences to elucidate the playing and to manipulate it in order to contribute to the construction of the child's learning. Therefore, we need to pay attention to the need of seeing recreational space in a more playful way. In this sense, we

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado como quesito para conclusão do curso de Especialização em Docência no Ensino Superior, da Faculdade Pan Americana, Campus Capanema-Pa.

<sup>2</sup> Pedagoga, discente concluinte do curso de Especialização em Docência no Ensino. [izanarah43@gmail.com](mailto:izanarah43@gmail.com).

should seek meaningful practices and activities to fill these moments so that they are useful for the children.

**Keywords:** Playfulness. Play. Playground.

## **INTRODUÇÃO**

Em 1837, surge o Kindergarten (jardim de infância), onde as crianças eram consideradas plantinhas, que deveriam ser cuidadas por um jardineiro (o professor), entendia-se que a criança tinha inúmeras linguagens, corporal, sensorial, oral e, principalmente, a linguagem das brincadeiras e jogos.

Frobel foi o primeiro a perceber que as brincadeiras e jogos são elementos muito importantes no aprendizado das crianças. Fazendo uma reflexão sobre a necessidade da utilização da ludicidade como forma de despertar nas crianças o interesse pelas brincadeiras e jogos educativos, ele desenvolveu importantes métodos nessa perspectiva. O primeiro passo era chamar a atenção da criança para que ela reconhecesse as partes do seu corpo, em seguida trabalhou com atividades criadoras com a utilização de papel, papelão, argila e serragem.

Frobel tinha cursos específicos para trabalhar com as crianças, as histórias e lendas tinham um valor fundamental em sua metodologia. Enquanto os brinquedos (dons) tinham uma finalidade motora, as histórias e lendas favoreciam a mente e a imaginação. Outro fator muito importante para Frobel, assim como para Pestalozzi, é participação da família na construção dos conceitos socioculturais e religiosos, pois eles reconhecem que os membros da família são os primeiros educadores da criança.

Brincar é uma forma natural que o ser humano encontra para satisfazer as necessidades de sua alma e, para as crianças, o brincar é uma forma de interagir com o mundo ao seu redor, fazer novo amigos, socializando-se e desenvolvendo-se. Nesse sentido, pretende-se mostrar para os educadores que o brincar pode ser utilizado de uma forma lúdica, que o espaço do recreio pode sim ser utilizado como um ambiente capaz de proporcionar momentos de afeto entre as crianças, além de proporcionar muito conhecimento.

## **O JOGO: um elemento lúdico que favorece a aprendizagem**

Em se tratando de jogo, o leque de possibilidades para o desenvolvimento de aprendizagem é bem extenso, pois o jogo é capaz de favorecer aprendizagem desde que este

seja bem elaborado e realizado pelos seus mediadores, neste caso, o professor da educação infantil.

Um bom profissional, que conhece bons métodos lúdicos para serem trabalhados com as crianças, sabe que o jogo utilizado como recurso pedagógico é capaz de ensinar, criando momentos de grande riqueza intelectual. Em contrapartida, considerar que o jogo tem definição dentro de um contexto significa a emissão de uma suposição, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade. Assim, assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear, pois o jogo, ao ser jogado, tem significado para todos que o jogam.

É importante que o professor goste de brincar com seus alunos, pois, do contrário, jamais observará as crianças realizando práticas lúdicas e não entenderá o sentido das brincadeiras na vida da criança. Os jogos lúdicos são elementos fundamentais no desenvolvimento infantil. A partir das brincadeiras na infância, é possível detectar os processos mais amplos de formação do indivíduo. É claro que esses jogos não podem ser apenas o jogar por jogar, mas têm que ser prazerosos e ricos em explorar o raciocínio e o desenvolvimento infantil.

É necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social do universo infantil. As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, prazerosa e sempre participativa (MALUF, 2009, p. 31).

A partir dos primeiros anos escolares, é necessário que as crianças tenham condições de participar de práticas que deixem surgir o lúdico, mas um lúdico com que, desde o começo, se queira obter algum resultado como gerador de aprendizagem. Cabe ao professor, ou aos seus responsáveis, fazer com que essas crianças estejam inseridas nesses espaços, pois quanto mais a criança participar de atividades lúdicas mais ela tem necessidade de busca por conhecimento, fazendo com que isso para ela seja mais satisfatório. Por exemplo, jogos e brincadeiras como: desenhar, contar e ouvir histórias, representar um teatro, jogos xadrez e dama, e outras atividades, geram meios prazerosos de aprendizagem.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação Infantil significa transportar para o campo do ensino-

aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora (KISHIMOTO, 1999, p. 36-37).

O *xadrez* e a *dama* são jogos que podem ser utilizados como recursos para serem ensinados conteúdos de cálculo, raciocínio lógico e até mesmo para trabalhar na criança a questão de se fazer escolhas, de acordo com os caminhos que a vida leva, pois, ao efetuar a jogada em uma partida de dama ou xadrez, estamos fazendo escolhas e decidindo quais estratégias devemos tomar para finalizar uma jogada, mesmo que nunca se tenha a certeza do lance que será dado em cada passo do jogo. Isso nos aproxima ou assemelha a uma representação do nosso dia a dia, porque, assim como nesses jogos de tabuleiro, na vida temos que fazer certas decisões que nos levam a caminhos indeterminados. Temos também o *quebra-cabeça*, que pode ser utilizado para ensinar formas geométricas e a memorização, além de ser uma atividade criativa e que as crianças adoram explorar.

Reconhecer o brincar e seu papel na aprendizagem infantil não é, necessariamente, um problema. Vários educadores e pesquisadores dão incontáveis exemplos e variadas evidências de que o brincar é a maneira de a criança aprender e que negligenciar ou ignorar o papel do brincar como um meio educacional é negar a resposta natural da criança ao ambiente e, na verdade, à própria vida! [...] (ABBOTT, 2006, p. 94).

Seja como for, o jogo só pode existir dentro de um sistema de nomeação, de interpretação das atividades humanas. O simples fato de utilizar o termo não é neutro, mas traz em si certa parte do real, certa representação do mundo. O que caracteriza o jogo é a forma como se brinca e não somente o que se busca, tem que ser levado em consideração o estado de espírito com que se brinca. Contudo, esses aspectos levam a dar bastante importância à capacidade de interpretação, ao analisar uma atividade como lúdica.

Assim, acreditamos realmente que jogos utilizados como atividades lúdicas cuidadosamente planejadas e de cunho desafiador, com finalidades de aprendizagem educativa convincente e apropriada, podem gerar experiências de desenvolvimento educativo não apenas em salas de aula de educação infantil, mas em todos os níveis de ensino.

## **EXPLORAR O FAZ-DE-CONTA NO RECREIO**

O brincar na infância é uma forma natural que a criança encontra para interagir com o ambiente e se socializar. Para que isso ocorra, a criança precisa não só de tempo, mas também

de um espaço propício e adequado que deve ser ofertado inicialmente no meio familiar. Ao brincar com o filho, os pais estão ensinando os valores socioculturais de sua comunidade.

As crianças que têm um ambiente familiar favorável para brincar, quando se iniciam no ambiente escolar, apresentam um alto nível criativo e imaginário, que deve ser explorado pelos educadores, pois a brincadeira é um forte aliado na educação para despertar as habilidades de manipulação de objetos e o raciocínio. Porém esse brincar tem que ter uma finalidade lúdica e pedagógica para alimentar a vida da criança com novas instruções.

A brincadeira é o recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos- particularmente a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de repensar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajusta seus próprios argumentos por meio do confronto de papéis que nele se estabelece, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade (OLIVEIRA, 2008, p. 231).

Nessa perspectiva, o brincar de faz-de-conta na educação infantil é um ótimo aliado que representa a interação do subconsciente com a ação, fazendo com que a criança potencialize suas habilidades psicomotoras. Assim ela se comunica e compartilha de forma simbólica tudo aquilo que absorver do ambiente, sendo um sujeito de ação que é capaz de elaborar seus próprios conhecimentos sempre mediados pelo educador.

Mas por que isso não acontece na grande maioria das instituições de ensino? Devemos atentar para a necessidade de ver o espaço do recreio de uma forma mais lúdica. Nesse sentido, devemos buscar práticas e atividades significativas, para preencher esses momentos de forma que eles sejam aproveitados pelas crianças, e não venha a ser mais uma forma de controle da escola, pois a imagem que se tem do recreio é que ele é um momento de recreação no qual não deve haver a interferência do educador.

Como essa perspectiva pode ser superada? O educador deve desenvolver o simbolismo do brinquedo com atividades, jogos e dinâmicas em sala de aula e especialmente no recreio, pois esse momento é dedicado também às brincadeiras.

Essa perspectiva deve ser superada, pois os educadores acreditam que esse espaço fora da sala de aula é voltado apenas para atividades recreativas em que o papel do adulto não desempenha grande importância, ao contrário das atividades realizadas em sala de aula. Nesse sentido, os educadores devem entender que o brincar no pátio de recreio influencia bastante no desenvolvimento social das crianças, pois elas passam a interagir com um maior número de outras crianças de turmas e idades diferentes. Os adultos devem explorar as atividades imaginativas e criar desafios apropriados para potencializar as habilidades infantis. Um bom

exemplo de atividades que estimulam a imaginação é imitar um super-herói ou alguém da televisão, jogo de papéis, peças de teatro, inventar histórias com seus colegas, etc.

Qualquer episódio de brincar sociodramático envolve os exercícios de imaginação compartilhada e o desenvolvimento compartilhado do tema daquele episódio específico. As crianças pequenas são naturalmente egocêntricas e têm dificuldade em compartilhar. Por meio de intervenções seletivas o adulto pode monitorar a negociação das ideias infantis e agir como um facilitador. Ele pode ajudar as crianças desempenharem consistentemente o seu papel e, assim, auxiliar o desenvolvimento da história. Uma das grandes vantagens de trabalhar é que, por meio da ficção, muitas áreas de aprendizagem podem ser exploradas. Podem ser propostos problemas a serem resolvidos dentro da história. O adulto, trabalhando dentro da ficção, pode criar os problemas e depois manter as crianças ocupadas em sua solução, fazendo com que enfrentem os desafios (MOYLES, 2006, p. 117-118).

Todas essas atividades potencializam a criança a criar e agir de forma criativa, ela se reinventa e cria suas histórias de acordo com seus valores e necessidades, porque, através da ação, a criança expressa intenções, engloba sentimentos e situa-se, sem que haja a obrigatoriedade, pois o brincar é uma forma prazerosa e natural na qual o educador encontra espaço para que a criança realize autoatividades já pensadas e organizadas para que, nessas atividades, possa ocorrer o autoconhecimento e o autocontrole.

Outra atividade que pode ser potencializada pelas brincadeiras lúdicas é a articulação entre a leitura e a escrita, pois desde muito cedo a criança desenvolve métodos de conhecimentos das diferentes linguagens a partir de suas necessidades de se comunicar com o mundo a sua volta.

A brincadeira constitui-se em um momento de aprendizagem em que a criança tem possibilidade de viver papéis, de elaborar conceitos e do mesmo tempo exteriorizar o que pensa da realidade. Assim a brincadeira é uma atividade humana e social, produzida a partir de seus elementos culturais, deixa de ser encarada como uma atividade inata da criança (BRESSAN, 1998, p. 30).

Na educação, os jogos ultrapassam a linha do tempo e permeiam muitas gerações, e, apesar de toda modernidade, as brincadeiras são muito importantes para o universo infantil. As crianças ainda brincam das mais variadas brincadeiras que lhes forem passadas pelos avós, ou pessoas adultas que lhes são muito próximas. A importância de uma educação mais abrangente faz com que procuremos novas saídas para suprir as carências encontradas nas instituições de ensino. Atualmente, a maior luta é por um ensino mais humano, voltado para o real interesse dos alunos, tornando-os atuantes do processo educacional.

Portanto, com o conhecimento teórico e prático sobre as fases de desenvolvimento infantil e o trabalho com as atividades lúdicas, pode-se analisar a importância e os benefícios

psicomotores para o desenvolvimento global da criança, obtendo-se, assim, êxito na prática para as demais aprendizagens designadas para a educação infantil.

Para a educação infantil, a atividade recreativa tem aspectos importantíssimos, pois o brincar não constitui apenas uma atividade para passar o tempo, mas tem uma função primordial nos aspectos que envolvem a criança, possibilitando o desenvolvimento integral, já que ela está inserida em um ambiente que se torna, na maioria das vezes, uma parte do seu lar. Assim, a criança enreda-se afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente ações.

A criança brinca e, ao mesmo tempo, adquire o autoconhecimento que parte da descoberta do próprio corpo e engloba, naturalmente, a cultura e se conhece num determinado contexto. O trabalho com a educação infantil não é apenas o cuidar, mas também priorizar o desenvolvimento de uma consciência corporal, de um entendimento do corpo e de suas possibilidades. A criança só se interessa por aquilo que tem significado para ela. Assim, a adequação das atividades exige do professor um conhecimento das necessidades e possibilidades do mundo infantil.

O brincar infantil é um processo de atividade intelectual que precede o conhecimento da realidade pela criança, portanto o brincar é fundamental no processo de aprendizagem da criança, por ser de natureza social, contribui para a formação e para a interação com o outro.

O meio mais importante para a formação da personalidade não é o meio físico, é o meio social. Pouco a pouco, ela que se confundia com o meio vai se dissociar dele. Sua evolução não é uniforme, mas feita de oposições e identificações (WALLON *apud* CABRAL, 2000, p. 271),

Nas brincadeiras, as crianças refletem a sua realidade, adquirem e desenvolvem conhecimentos e desenvolvem o pensamento por meio de análise e síntese das situações; mesmo quando brincam sozinhas, agem fisicamente e interagem verbalmente; refletem sobre a realidade, transformando-a ativamente, criando, inventando, combinando realidade e fantasia, introduzindo na brincadeira a ficção, lidam e resolvem contradições internas ao próprio jogo de brincar às suas necessidades e possibilidades em função das regras nele implícitas. Ao realizar uma atividade lúdica, as crianças desenvolvem-se física e intelectualmente, destacam-se como indivíduos, ao mesmo tempo em que estabelecem convívio social, tomam iniciativa e estimulam sua criatividade. Quando as crianças brincam, elas transportam suas fantasias para o mundo real e automaticamente preparam-se para a realidade.

O lúdico é importante em todas as fases da educação infantil, pois desenvolve o prazer de explorar, extravasar, relacionar-se consigo e com os outros, de fantasiar, criar e divertir-se. Por isso, o espaço no qual a criança está inserida dentro da educação infantil deve ser acolhedor e possibilitar a realização de atividades lúdicas, prazerosas, pois é através do prazer, da satisfação, que a criança absorve os aspectos relacionados entre a atividade, o meio e a aprendizagem.

Ao se refletir sobre a brincadeira e o brincar durante os intervalos das aulas, observa-se uma atividade da ação da criança, e nela o brinquedo/objeto é assimilado como um instrumento sociocultural, um mediador que transmite valores, e o brincar não acontece do nada, pois, quando a criança pega qualquer objeto e o transforma em personagens e interage com esse objeto, ela automaticamente está se autodesenvolvendo e construindo a sua personalidade.

## **CONSIDERAÇÕES**

Escolas e creches precisam estar devidamente projetadas e com ambientes pedagógicos em consonância com esta fase da vida e, acima de tudo, com o corpo técnico, docente e de apoio preparado para que o ciclo seja fechado de baixo até em cima, propiciando uma base sólida que influenciará todo o desenvolvimento futuro dessas crianças.

É necessário que as escolas ofereçam amplos espaços de recreação, para que as mesmas usufruam de um intervalo de merenda mais agradável, em que predomine a higiene e a limpeza, parque com brinquedos de madeira e ferro, os famosos *playgrounds*, além de piscinas próprias para banho com baixa profundidade para momentos descontraídos das crianças.

Infelizmente, em muitas escolas do Município e do Estado, não é difícil encontrar espaços insuficientes e mal projetados para essas atividades, áreas do piso muitas vezes forradas com pedras tipo “brita”, o que aumenta o risco de lesões corporais, como cortes e traumas. Vale ressaltar que não existem áreas verdes nos pátios das escolas, que poderiam ser usados como ambientes prazerosos, espaços de momentos ímpares para brincadeiras feitas com as crianças juntamente com os professores.

Com isso, o desempenho do professor de educação infantil está centrado não apenas em um trabalho pedagógico, mas na compreensão de todos esses fatores com os quais a criança está relacionada. Por isso a sensibilidade é tão importante nesse arrolamento, sendo por meio dessa relação entre professor, atividade lúdica e carinho que os pequenos se

envolvem prazerosamente com as atividades, que acompanham toda a dinâmica pedagógica oferecida à criança. Portanto, é preciso olhar a criança integralmente, tendo em vista as questões do desenvolvimento humano e sabendo que existem diversos espaços para contribuir com o seu desenvolvimento, compreendendo que a sala de aula não é único espaço para se ensinar e aprender.

## **REFERÊNCIAS**

BRESSAN, C.R. (Coord.). *Educação Infantil*. Florianópolis: Secretaria de Estado da Educação/ COGEN, 1988.

KISHIMOTO, Morchida (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1999.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. *Brincar, prazer e aprendizado*. 7. ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2009.

MOYLES, Janet. R. *A excelência do brincar*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. *Educação infantil: fundamentos e métodos*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

WALLON, H. *Psicologia e educação da infância*. Lisboa: Estampa, 1975.