

O lúdico e a construção do conhecimento

Para Kishimoto *apud* Santos (1997), a descoberta da infância se dá a partir da associação da criança ao ato de brincar. Termos como brinquedos e brincadeiras conotam crianças.

A dimensão da criança está sempre presente quando se analisam os brinquedos e as brincadeiras.

O brinquedo, como objeto suporte da brincadeira, supõe relação íntima com a criança e implica a ausência de um sistema de regras que organize sua utilização.

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez, construção, exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de habilidades definidos pela estrutura do próprio objeto e suas regras.

O brinquedo representa certas realidades, isto é, algo presente no lugar de algo. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais para que possa manipulá-los.

Duplicando diversos tipos de realidades, o brinquedo as metamorfoseia e fotografa, não reproduzindo apenas objetos, mas uma totalidade social.

O vocábulo “brinquedo” não pode ser reproduzido à pluralidade de sentido do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Como objeto é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação estreita com o nível de seu desenvolvimento.

A “brincadeira” é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do 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.

Segundo Almeida (1992) é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por intermédio do ato de brincar, não significa que está ocorrendo um descaso ou desleixo com a aprendizagem do conteúdo formal.

Ao contrário do desenvolver o conteúdo mediante a proposição de atividades lúdicas, o educador está trabalhando com o processo de construção do conhecimento, respeitando o estágio do desenvolvimento no qual a criança se encontra e de uma forma agradável e significativa para o educador.

Muitas vezes a criança necessita de orientação para seu desenvolvimento. Dessa forma, a teoria froebeliana proporciona subsídios para a compreensão da brincadeira como ação livre da criança e os brinquedos (dons) aparecem como suporte da ação docente destinado à apropriação de habilidades e conhecimentos.

Como dito anteriormente houve uma grande evolução nos acessórios para brincadeiras de criança. Essa evolução dos materiais cria a necessidade de adequar os materiais e o espaço da brincadeira para que contribuam para o seu desenvolvimento cognitivo, físico, emocional, social e moral, sem que se perca a característica do brincar como ação livre, iniciada e mantida pela criança.

A importância do ato de brincar fica clara nos escritos de Nicolau (1988), quando afirma que:

“Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...) O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar” (p.78).