

FAPAC - UNIVERSIDADE PRESIDENTE ANTONIO CARLOS DE BAEPENDI
FERNANDA APARECIDA CALISTO PEREIRA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

BAEPENDI- MG

2022

FAPAC - UNIVERSIDADE PRESIDENTE ANTONIO CARLOS DE BAEPENDI

FERNANDA APARECIDA CALISTO PEREIRA

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo Científico Apresentado à FAPAC – Faculdade Presidente Antônio Carlos de Baependi, como requisito para o encerramento do 8º período do Curso de Pedagogia.

BAEPENDI- MG

2022

INTRODUÇÃO

A escolha do presente tema tem por razão recorrer a diferentes técnicas e métodos de ensino para transmitir e construir o conhecimento dos seus alunos.

Os jogos e brincadeiras constituem com o desenvolvimento da criança e de sus potencialidades.

A educação lúdica é uma ação própria da criança, mas também de todas as idades, tendo um significado muito grande, pois está presente em todos os momentos da vida. Lúdico é o adjetivo que significa e qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira. Quando associado a educação, o lúdico assume o papel de um recurso pedagógico e sua função é auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e facilitar a assimilação do conteúdo.

São grandes as contribuições dos jogos e brincadeiras na construção do conhecimento a partir de sua utilização no processo de ensino-aprendizagem, principalmente nas séries iniciais, ainda se discute no meio escolar a sua eficácia e eficiência.

Desde muito cedo, as crianças entrem no mundo da brincadeira e em seus primeiros anos de vida, já começam a identificar os tipos de brincadeiras começando pelas mais simples e passam depois a dedicar aos jogos, respeitando suas regras e normas que lhe são propostas.

O objetivo geral constitui em contribuir para o desenvolvimento infantil de forma integral, influenciando nos campos cognitivos, emocionais e psicomotores.

Os objetivos específicos buscam apresentar os principais aspectos e características do processo de alfabetização na Educação Infantil além também de verificar a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil e sus contribuições a aprendizagem dos alunos ainda em processo de alfabetização.

Considera se como jogos e brincadeiras uma atividade que a criança desenvolve em idade escolar no âmbito de sua vida familiar, das relações com os colegas de sua idade. A criança desenvolve para seu prazer e sua recreação essa atividade, que permite a ela entrar em contato com os outros: os adultos, os pais e os amigos de sua idade, e também com o espaço com o meio ambiente, com a cultura na qual vive.

A primeira relação com a aprendizagem é que a criança aprende a brincar; ao aprender a brincar, ela aprende um certo tipo de comunidade peculiar, ou seja, nem um pouco natural,

nem um pouco espontânea, uma vez que nela é preciso estabelecer distância para com as formas de comunicações da vida em comum.

A esfera de faz de conta da brincadeira, irá dá um outro sentido às coisas; isto é, uma pedra que vira um carrinho, a boneca que é vista como um neném de verdade, com o qual se conversa. Através do faz de conta a criança cria personagens, mas ela é consciente e reconhece o tempo todo o papel da brincadeira em sua vida. É aí que se estabelece a forma de comunicação que pressupõe um aprendizado, com consequências sobre outros aprendizados.

Isto permite também entrar em um universo que torna possíveis outras formas de aprendizagem; elas passam por exercícios, que são atividades inventadas, deslocadas em relação às coisas do mundo de atividades reais, ao mesmo tempo em que brincam. Permite à criança um melhor domínio da comunicação, faz ela entrar em um mundo de comunicações complexas, que depois vão ser utilizadas na educação, nas simulações educativas, nos exercícios educativos.

As brincadeiras, os jogos servem de estímulos para o processo ensino aprendizagem, numa fase em que se aprende mesmo, é brincando. O principal objetivo da brincadeira, é que a criança possa aceitar e se familiarizar com o ambiente escolar, além de estimular a autonomia e a autoestima da criança.

O jogo tem características próprias, pode ajudar no processo de ensino aprendizagem, e levar a criança a ter um relacionamento mais próximo com a família e, ao mesmo tempo, possibilitando que elas entrem em contato com os costumes culturais através das práticas de sociabilidade real.

A grande maioria das crianças descobriram e aprenderam a brincar explorando as diversas formas de brincadeiras: aprenderam a brincar em seu meio, com seus pais, com crianças da mesma idade ou mesmo mais velhas. Dispõe, portanto, de uma cultura lúdica que é muito específica, que é uma forma peculiar de brincar, mas que integra um universo de referências. É uma forma de brincar e entrar em contato com a cultura.

E então, a presença de uma brincadeira por iniciativa da criança irá permitir que entre na educação infantil ou na creche todo esse universo cultural próprio da criança, que permitirá ainda ao próprio conhecer muitas coisas por meio da observação: as referências das crianças, seu universo cultura, desse modo, a inserção da criança na vida escolar, ou seja, enriquece a experiência lúdica infantil.

A partir da atividade lúdica pode-se levar a criança a descobrir um certo número de coisas e isto com meios diferentes. Isso supõe observar a criança: ver a palavras que ela usa, ver os interesses que manifestam e guiam as crianças é, por exemplo, sem intervir na brincadeira ou jogo, mas depois apresentar palavras que pareciam lhe faltar na atividade lúdica ou que podem enriquecê-la. Se a criança estuda o mundo dos animais, por exemplo, pode se fazer com que descubra certos aspectos do mundo animal, através de livros infantis que podem abrir a experiência das crianças para além da brincadeira ou jogo.

A brincadeira pode torna-se uma estratégia didática quando tem por objetivo a aprendizagem, ou seja, quando promove algum tipo de conhecimento, relação de atitude. A brincadeira em todas as esferas educativas é do interesse infantil, pois ela é desafiante e significativa, e por isso possibilita a integração entre os diferentes saberes, sejam esses intuitivo ou organizado.

Por se tratar de uma atividade lúdica e prazerosa, a brincadeira permite que diversos conhecimentos e atitudes sejam desenvolvidas nas crianças, entre elas: a concentração, a atenção, a disciplina, a curiosidade, a criatividade, a cooperação, entre outros.

Partindo do princípio de que a aprendizagem consiste na construção de significados e na atribuição que damos às situações e ou objetos que nos rodeiam, a forma como planejamos a apresentação da brincadeira, permite às crianças a realizarem ações intencionais, baseadas nas reflexões geradas diante da situação problema em que muitas vezes as crianças se veem envolvidas pela busca de sentido para aquilo que lhes era desconhecido.

1- EDUCAÇÃO INFANTIL E A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

É na Educação Infantil que a criança tem oportunidade de desenvolver e ampliar suas relações sociais, interações e formas de comunicação, por isso deve privilegiar o contexto social em que a criança está inserida, reconhecendo a diversidade de conhecimentos que essas crianças têm. A Educação Infantil tem como fundamento unir o educar e o cuidar em torno da aprendizagem, compreendendo o aluno como um ser integral que necessita desenvolver-se em seus aspectos: motor, cognitivo, social e afetivo (CABRAL, 2005). Começou no Brasil no final do século XIX com a proposta inicial baseada no assistencialismo às famílias de baixa renda e de educar os filhos das famílias de maior poder aquisitivo. Para Oliveira (2000, p. 21) enquanto os filhos das camadas dominantes eram considerados necessitados de “atendimento estimulador para seu desenvolvimento afetivo e cognitivo, às crianças mais pobres era proposto cuidado voltado para a satisfação de necessidades de guarda, higiene e alimentação”.

A trajetória das creches e escolas maternas foi marcada pelas tradições assistenciais, destinadas às crianças das famílias pobres. As creches no âmbito escolar brasileiro surgiam para atender às necessidades do trabalho feminino industrial, “[...] respondendo assim a questões como o abandono, a desnutrição, a mortalidade infantil, a formação de hábitos higiênicos e a moralização das famílias operárias” (OLIVEIRA, 2000, p.24). A Educação Infantil é considerada a primeira etapa da educação básica como descrito no Título V, Capítulo II, Seção II, art.29 da LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação, cuja finalidade é favorecer o desenvolvimento da criança. Mas, foi a Constituição Brasileira (1988) que definiu em seu dispositivo legal, artigo 208, inciso IV, a obrigação do atendimento em creche e pré-escola, às crianças de 0 a 06 anos de idade:

O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade. Criou uma obrigação gratuita para todo o sistema educacional, que teve que se equipar para dar respostas a esta nova responsabilidade, a qual foi confirmada pela LDB (BRASIL, 1996).

A educação infantil, ao longo do processo de mudança social e da política de educação tornou-se há poucos anos, um direito adquirido das crianças. Mas, há anos que o atendimento a essa faixa etária em instituições variadas como as pré-escolas, os jardins de infância, creches e outros, já existe no Brasil há mais de um século. De acordo com Cabral (2005, p.

11) a educação infantil constitui um espaço “de relações sociais entre os sujeitos, sujeitos históricos e interativos que se constroem em um currículo vivo, permeado de ações e atitudes conceituais e linguagens e interesses”. Durante anos, a discussão sobre como as crianças aprendem, a compreensão dos processos que levam as crianças a construir conhecimentos, bem como sobre o que elas são capazes de aprender, ou seja, a relevância dos conteúdos a serem socializados, tornou-se a questão central para os profissionais que lidam com esse segmento educativo (OLIVEIRA, 2000). A educação faz parte da vida de todo indivíduo e não está centralizada apenas na escola, pois não há uma forma única e nem um modelo único de se educar.

Os conhecimentos relacionados à educação tornavam-se cada vez mais especializados devido aos avanços científicos, sendo que apenas os profissionais tinham acesso. Portanto a eles caberiam a função de educar já que as famílias eram vistas como incapazes, não possuindo os saberes necessários (CUNHA, 2003). Em junho de 2006 foi sancionada a Lei nº 11.274 que regulamenta o ensino fundamental de nove anos e tem como objetivo assegurar às crianças maior convívio escolar, maiores oportunidades de aprender e com isso, uma aprendizagem com mais qualidade. Essa mudança amplia o acesso ao Ensino fundamental para crianças de seis anos, faixa etária que concentra o maior número de matrículas na educação infantil. Dessa forma, a pré-escola atende crianças de 04 e 05 anos. Educação Infantil: creche (0-03 anos) e pré-escola (04 e 05 anos); Ensino Fundamental: anos iniciais (06-10 anos) e anos finais (11 a 14 anos).

A lei estabeleceu que estados, municípios e o Distrito Federal teriam prazo até 2010 para se adequar à mudança. Uma das preocupações do professor na Educação Infantil é a preocupação de propiciar, a todas elas, um desenvolvimento integral e dinâmico. O “Brasil é um país que tem por necessidade modificar a concepção de Educação Infantil, no entanto essa modificação implica em atentar para várias questões que ultrapassam seus aspectos legais” (OLIVEIRA, 2000, p. 15).

2 - A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico é essencial. De acordo com ROLOF (S/D: 01) “A palavra Lúdico vem do latim Ludus, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte”. Entretanto, a função educativa do jogo oportuniza o ensino-aprendizagem de forma significativa, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Conforme CAVALLARI e ZACHARIAS (2009) “a partir do momento que uma pessoa passa a concretizar a vontade chamada lazer, ela está tendo sua recreação”.

Todavia, devemos observar que recreação, não é a atividade, é, porém o fato de concretizarmos nossos anseios. Nesse sentido a recreação é uma circunstância, ou seja, uma atitude. A atividade que a pessoa pratica e através da qual ela consegue atingir sua recreação chamamos de Atividade Lúdica ou Atividade Recreativa. Dessa forma devemos estar atentos para não confundirmos a recreação com a atividade recreativa. Esta questão é importante, pois sempre estamos tendo dificuldade para compreender algumas situações que na maioria das vezes são confundidas no dia a dia da sala de aula, (CAVALLARI e ZACHARIAS 2009: 14).

O educador consciente de seu compromisso social e que trabalha numa escola cuja concepção de ensino priorizada é a emancipatória, planejará situações lúdicas em que a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de significativas interações sociais. Desse modo, a criança aprende brincando, de forma prazerosa. Pode-se dizer que a ludicidade, na sua essência, faz toda diferença no planejamento de ensino, possibilitando momentos de problematização e reflexão crítica do conhecimento. Atualmente a prática do lúdico em sala de aula é de suma importância para que a criança aprenda de forma diferenciada e prazerosa. Pois o mundo em que ela vive é cheio de grandes

descobertas e através da ludicidade e dos mais diversos tipos de atividades, as quais vão das simples às mais complexas e curiosas brincadeiras.

E o fundamental é que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, desenvolve o diálogo, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras. É através das brincadeiras, seus movimentos, sua interação com os objetos e no espaço com outras crianças que ela desenvolve suas potencialidades, descobrindo assim suas habilidades. As palavras de FERNANDEZ (2001) apontam a relação entre a aprendizagem e o brincar de maneira cativante:

Aprender é apropriar-se da linguagem, é historiar-se, recordar o passado para desperta-se ao futuro; é deixar-se surpreender pelo já conhecido. Aprender é reconhecer-se, admitir-se. Crer e criar. Arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis. Só será possível que as professoras e professores possam gerar espaços de brincar- aprender para seus alunos quando eles simultaneamente constroem para si mesmos, (FERNÁNDEZ, 2001: 37)

Nessa perspectiva a ludicidade é um instrumento valioso na prática pedagógica como método para o desenvolvimento da criança; pois brincar é algo importantíssimo para cada criança, trazendo vários benefícios para o crescimento cognitivo e afetivo de forma construtiva e prazerosa na construção dos saberes, trazendo a criança para participar, aprender e desenvolver as suas habilidades no processo de construção do conhecimento do ensino e aprendizagem. Dessa forma, outra questão importante da ludicidade é a possibilidade de mediar o ensino-aprendizagem de forma que promova a interdisciplinaridade, permitindo que o lúdico entre em sala de aula e que este ambiente se torne agradável e prazeroso no aprendizado cotidiano da criança. Maria Cristina Rau (2007), afirma que:

É assim que o lúdico pode ser visto como um recurso facilitador da aprendizagem para as crianças e os jogos podem ser aplicados como desafios cognitivos, não bastando apenas constatar se certas habilidades de acordo com os objetos propostos pelo educador, mas também adequar as propostas aos interesses dos alunos, (RAU, 2007: 86).

Percebe-se, que a prática pedagógica e a ludicidade no Ensino Infantil aos poucos, vão dando mais importância para o uso desta prática, pois muito se fala sobre este tema e as escolas estão buscando mudanças em prol do desenvolvimento de cada criança. É importante lembrar que as práticas teóricas-metodológicas com a utilização da ludicidade em sala de aula, favorece ao mesmo tempo mecanismos para adquirir resultados positivos através do desenvolvimento integral das crianças, e do atendimento de suas necessidades, essa é uma questão política

educacional. Dessa forma, para que haja realmente a aplicabilidade das leis é necessário que as mesmas sejam estabelecidas e cumpridas.

A ludicidade é importante, para que se efetive, faz-se necessário, desenvolver ambientes de ensino e aprendizagem em condições para o desenvolvimento do lúdico com recursos diferenciados. Ressalta-se, que nem sempre vamos ter ambientes propícios para promover a ludicidade, haja vista as implicações a falta de estruturas físicas dos espaços escolares. O processo de aprendizagem das crianças no ensino infantil merece um destaque nos estudos na área educacional, pois com a ludicidade na escola é possível desenvolver na criança o estímulo e o prazer pelas disciplinas desenvolvidas. O lúdico é reconhecido como um meio de fortalecer ao discente um lugar agradável e motivador, e assim, desenvolverá criatividade que ajudará no seu procedimento de ensino/aprendizagem. Desta forma, aplicado na prática pedagógica possibilitando ao docente tornando suas aulas mais prazerosas e faz com que a criança participe ativamente das atividades desenvolvidas nas salas contribuindo, assim como propicia o desenvolvimento integral da criança. Para Rau, o adulto, o educador, tem um papel fundamental e pode:

Aconselhar sobre ações ou materiais, permitir a ocorrência da tentativa e erro, oferecer novos materiais, informações ou perceber quando isso é necessário, estimular o interesse e a motivação, ouvir e responder apropriadamente às explicações das crianças, garantir o envolvimento de todas as crianças de acordo com suas capacidades, proporcionar um meio ambiente com recursos apropriados, oferecer feedback, elogios, conservar o senso de humor e manter a situação agradável, (RAU 2007: 78)

Conforme a autora o professor pode usar uma estratégia de ensino excelente, se não estiver adequada ao modo de aprender da criança, de nada servirá. Pois toda criança gosta de brincar, e a utilização de certos jogos e brincadeiras como facilitadores na aprendizagem são sem dúvida, a solução para obter resultados positivos no processo de ensino – aprendizagem das crianças. Do mesmo modo, importante que se tenham bem definido os objetivos que queremos alcançar quando trabalhamos com o lúdico, e o cuidado também com as brincadeiras que vamos mediar, para que esta esteja ligada ao momento correto do desenvolvimento infantil.

O adulto, ao se permitir brincar com as crianças, sem envergonhar-se disto, poderá ampliar, estruturar, modificar e incrementar as experiências das crianças. Ao participar junto com as crianças das brincadeiras, ambos aprendem através da interação, constroem significados apropriando-se dos diversos bens culturais e se construindo ao mesmo tempo, entre lembranças de adultos que brincavam quando crianças ou não, entre novas brincadeiras

relembradas, aprendidas ou inventadas, exibindo que, mais do que coisa de criança, elas são de todos aqueles que ousaram tornar-se criança também.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 1994, APUD, RAU 2007: 115).

Segundo a autora para que ocorra o ensino aprendizagem através do lúdico, faz-se necessário que haja uma relação entre professor e aluno depende fundamentalmente do clima estabelecido pelo professor, da relação com seus alunos, de suas capacidades de: ouvir, refletir e discutir o nível de compreensão de seus alunos e da criação entre o seu conhecimento e o deles. Sob o mesmo ponto de vista indica também, que o professor educador com raras exceções, deve buscar educar para as mudanças do dia - a - dia, para a autonomia, para a liberdade, tornando possível numa abordagem global, trabalhando o lado positivo dos alunos e para a formação de um cidadão consciente de seus deveres e de suas responsabilidades sociais.

Em síntese, quando a criança brinca, ela demonstra prazer em aprender e por meio desta brincadeira tem a oportunidade de satisfazer seus desejos tornando-se capaz de vencer seus medos e enfrentando os seus desafios com segurança e confiança. E apesar de todas as dificuldades a ludicidade tem sido um manifesto de forma proveitosa; pois sua atividade vem para promover descobertas que possibilitam um desenvolvimento cognitivo, físico e emocional que transmitem saberes de uma forma diferenciada.

2.1 APRENDIZAGENS EM MEIO AOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Através dos jogos acontecem os primeiros contatos da criança com objetos, com as pessoas e com o mundo ao seu redor. Algumas concepções teóricas são bem distintas em relação à utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem do aluno. Nesse sentido, Antunes (2003) destaca as principais características das teorias de Freud, Vygotsky e Piaget sobre a importância dos jogos e brincadeiras nesse processo. a) Vygotsky: o lúdico privilegia a linguagem e o significado no desejo de brincar, mostrando que sem esses recursos seria muito mais áspera a transposição mental, entre os significados e os recursos significantes; b) Piaget: a criança que brinca desenvolve sua linguagem oral, pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, além de construir conceitos de relações espaciais e se apropriar de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visuo-espaciais e muitas outras; c) Freud: maneira como somos, pensamos, comportamos e construímos nossa alta ou baixa-estima é produto da relação entre nosso consciente e nosso inconsciente e, assim somos como que dirigidos por determinações que fogem ao império de nossa vontade ou intenção.

A tarefa de uma boa educação infantil seria a de propiciar, através de brincadeiras, o afeto e a sociabilidade, dando voz aos sonhos infantis. Acredita-se que através do uso dos jogos, possa-se difundir e estimular nos alunos o seu desenvolvimento lógico, assim fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante, o conteúdo ao qual estão estudando. Para Ivic e Marjanovic (apud KISHIMOTO, 2005) há cinco hipóteses que justificam o uso dos 28 jogos tradicionais na educação: a primeira considera o brincar um componente da cultura, prática social que envolve crianças de todas as idades.

A segunda, no contexto pedagógico, os jogos devem ser preservados. A terceira coloca os jogos como meio de renovar a prática pedagógica. A quarta defende que os jogos preservam a identidade cultural da criança. A quinta coloca os jogos promovendo a integração e socialização da criança. A aprendizagem através da ludicidade possui maior possibilidade de ser canalizada pela criança e a escola é um dos locais para o desenvolvimento das atividades lúdicas proporcionando diversos benefícios aos alunos. Além disso, cada atividade tem seu significado próprio, único para cada um que brinca.

O lúdico apresenta funções sociais e demonstra a apresentação que a sociedade tem da criança e quais os conceitos que possui acerca da infância. A criança evolui com o jogo e o jogo da criança, paralelamente, evolui com o seu desenvolvimento. Para quem trabalha com crianças, a brincadeira é uma fonte de prazer no dia-a-dia delas. Mas o brincar também tem outras importantes funções no desenvolvimento infantil, como por exemplo, contribuir com seu desenvolvimento físico e cognitivo nos estágios descritos por Piaget (1974, p.13) que configuram uma etapa de vida ao longo do desenvolvimento do indivíduo, levando em consideração que:

O indivíduo tende a um equilíbrio, que está relacionado a um comportamento adaptativo em relação à natureza, que por sua vez sugere um sujeito de características biológicas inegáveis, as quais são fonte de construção da inteligência. O desenvolvimento é caracterizado por um processo de sucessivas equilibrações. O desenvolvimento psíquico começa quando nascemos e segue até a maturidade, sendo comparável ao crescimento orgânico: com este, orienta-se, essencialmente, para o equilíbrio.

A primeira infância, fase do desenvolvimento que abrange entre 0 e 6 anos de idade, tem sido cada vez mais abordada e debatida por conhecedores de distintas áreas como psicólogos, sociólogos que defendem essa fase, como primordial, na qual a criança arquitetará uma base que a favorecerá por toda a existência. A brincadeira não deve ser vista como uma atividade qualquer, pois, brincando a criança constrói a sua personalidade e de acordo com Machado (2001, p. 37), o brincar é “[...] um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos”. Não se trata de nenhuma novidade associar a educação à prática e adoção de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. Brincar é importante para o desenvolvimento da criança, do seu intelecto e da sua personalidade, sendo, portanto, fundamental para um desenvolvimento pleno do ser humano.

De acordo com Kishimoto (2005, p. 29) “[...] escolher a oportunidade lúdica sem refletir, ser psicologicamente informativa sobre nós mesmos e podem sugerir uma série de questões muito interessantes sobre o significado psicológico dessas escolhas”. Nesse cenário, é importante

enfocar algumas concepções acerca da importância da atividade lúdica no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

O lúdico é o adjetivo que significa e qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira e, principalmente, entender que a criança é um ser feito para brincar. Com as atividades lúdicas, a criança adquire experiência, pois a brincadeira é uma parcela importante da sua vida e, também, evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das intervenções de brincadeiras feitas por outras crianças e adultos (KISHIMOTO, 2005). Brincar na escola não é o mesmo que brincar em outras ocasiões, porque a vida escolar é regida por normas que regulam as ações das pessoas e as interações entre elas e, naturalmente, essas normas estão presentes na atividade da criança. Segundo Vygotsky (apud WAJSKOP, 1995, p.16), a brincadeira infantil é “entendida como atividade social da criança, de natureza e origem específicas, elementos fundamentais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere”.

A brincadeira é de fato um espaço de aprendizado sociocultural localizado no tempo e no espaço. A escola não é um local como outro qualquer é nela que a criança aprende a forma de se relacionar com o próprio conhecimento. De acordo com Aguiar (1998, p. 43), o jogo tem um poder excitador sobre a criança “e facilita tanto o progresso da personalidade integral da criança como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais”.

As brincadeiras e os jogos têm uma especificidade quando ocorrem na escola, pois são mediadas pelas normas institucionais. Nesse contexto, Kishimoto (2005, p.33) afirma que as atividades lúdicas contribuem para o “desenvolvimento intelectual da criança sugere a utilização de atividades motoras sob a forma de jogos para o domínio de conceitos e para o desenvolvimento de algumas capacidades psicológicas” como, por exemplo, memória, avaliação e resolução de problemas. Nesse contexto, entende-se que o brincar chegou à escola para facilitar a assimilação da aprendizagem, tornando-a mais significativa e concreta.

Quando se trata da interferência das brincadeiras no desenvolvimento da criança, direcionado ao seu processo de aprendizagem. A brincadeira não deve ser vista como uma atividade qualquer, pois, brincando a criança constrói a sua personalidade e segundo entendimento de Carvalho e Pontes (2003, p. 48):

A brincadeira é uma atividade psicológica de grande complexidade, é uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte da criança. A brincadeira enriquece a identidade da criança, porque ela experimenta outra

forma de ser e de pensar; amplia suas concepções sobre as coisas e as pessoas, porque o faz desempenhar vários papéis sociais ao representar diferentes personagens.

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável à prática educativa. De acordo com Kishimoto (2005, p. 59) brincar é uma atividade presente “em diferentes períodos históricos e estágios de desenvolvimento econômico. As várias modalidades lúdicas não existem em todas as épocas e nem permanecem imutáveis no tempo”. As crianças, de maneira geral, não aprendem da mesma maneira e nem no mesmo ritmo. Porém, quando brincam, aprendem a trabalhar com as emoções, medos, a estarem sob a pressão de realidade exterior e como afirma Machado (2001, p.25):

[...] para progredir a criança precisa ser respeitada e sentir-se ouvida. Para que também aprenda a ouvir, a criança precisa antes de ser ouvida [...] mas sem ser atropelada. Presença e disponibilidade por parte do adulto constroem o laço afetivo, mas é preciso ter claro que cada brincadeira é uma busca; uma interferência direta pode impedir que a criança faça suas descobertas e domine dificuldades.

Para Kishimoto (2005, p.38), “ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou o espaço definitivo na educação infantil”, pois o lúdico tem relação direta com a criança. A criança brinca para conhecer-se a si própria e aos outros em suas 31 relações recíprocas, para aprender as normas sociais de comportamento, interagir, socializar. Os brinquedos são suportes para as brincadeiras e na definição de Kishimoto (2005, p.20), “o brinquedo é um suporte da brincadeira. A diferença entre jogo e brinquedo supõe uma relação íntima com a criança, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”.

Pedagogos e psicólogos concordam que as brincadeiras e jogos infantis são atividades física e mental que favorecem tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. O brinquedo está associado à cultura, pois nele se encontram traços culturais específicos da sociedade. O brincar chegou à escola com o objetivo de facilitar a assimilação da aprendizagem do aluno, tornando-a a mais significativa e concreta.

CONCLUSÃO

Através dessa pesquisa pôde-se perceber que o lúdico é fundamental no processo de ensino-aprendizagem, jogar, brincar e a utilização dos brinquedos são atividades importantes para o desenvolvimento emocional, afetivo, cognitivo e social dos alunos. Pôde-se, ainda, constatar, de perto, o quanto as brincadeiras e os jogos têm perdido espaço para a alfabetização precoce. Foi possível perceber que, também, os pais e escolas cobram muito do professor para que seu filho saia da educação infantil alfabetizado e, não percebem o quanto isso é prejudicial para a criança. Cada vez mais cedo são obrigadas a trocar brinquedos por livros.

Com a oportunidade de ver a atuação de um educador que ministra suas aulas de forma lúdica, descontraída e dinâmica tornando o processo de ensino-aprendizagem muito divertido e prazeroso, contudo sabe-se que são raros os professores que trabalham assim, tornando esse processo de ensino um verdadeiro massacre às crianças. Quando faz-se referência ao termo “massacre”, o que se quer dizer é sobre o atropelamento e desrespeito à maturidade e ao desenvolvimento da criança. Ensinar e exigir que uma criança de cinco anos manuseie com facilidade o traçado em cursivo é bem complicado, pois sua coordenação motora não está preparada para tal exigência.

Ao mesmo tempo, fazer certa pressão para essas crianças leem, também é algo que não condiz com a idade da criança. Contudo, na instituição essas exigências são normais e, aqueles que não conseguem, estão fora do padrão estabelecido. Através dessa pesquisa, pôde-se alcançar o objetivo proposto que foi perceber a importância do lúdico, dos jogos e das brincadeiras na

educação infantil e, como esses recursos são utilizados pelos educadores em sala de aula. 42 Portanto, diante do texto exposto e das pesquisas alcançadas, pôde-se concluir que as brincadeiras e os jogos e em todas as demais atividades lúdicas são uma ferramenta de trabalho muito valorosa para a prática pedagógica da educação infantil, pois através dessas atividades que devem ser incluídas e introduzidas aos conteúdos de forma prazerosa, diferenciada e bastante ativa e participativa entre os próprios alunos, e, dessa forma, eles estarão aprendendo e brincando. Diante do problema apresentado no projeto de pesquisa, pôde-se constatar que o jogo e a brincadeira despertam na criança uma aprendizagem significativa quando os conteúdos são organizados, planejados e dirigidos.

Diante das inúmeras mudanças ocorridas na educação e na forma de conceber a criança, a escola e professores ainda não estão preparados para receber e atender a esse novo perfil do aluno da educação infantil. A partir do desenvolvimento, esse estudo constatou que os jogos e brincadeiras tradicionais são atrativos para os alunos e que o lúdico tem uma função essencial no desenvolvimento da criança. Usar o lúdico como recurso pedagógico e suporte de intervenção requer um compromisso maior do educador em relação aos conteúdos trabalhados, que precisam ser significativos e fazer sentido para as crianças e para os professores. Infelizmente, para o Governo é muito cômodo ter professores desmotivados pela questão salarial e desvalorização profissional, mas que continuam desempenhando seu trabalho pedagógico com amor.

Espera-se que a motivação desses profissionais continue fazendo parte do seu cotidiano, mas que eles encontrem forças e estímulos para enfrentarem seus desafios, que não são poucos. Pode ser valioso e construtivo tentar desvendar e compreender os motivos dessas inquietudes e, quem sabe, descobrir seu modo individual e coletivo de propor mudanças e lutar pelas coisas que nos incomodam e dificultam o trabalho pedagógico na educação infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<https://comoelaborarumtcc.net/> Acesso em: 29/08/2022

<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/>> Acesso em: 12/09/2022.

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/15/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil/> Acesso em: 12/09/2022

<s://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia/> Acesso em: 19/09/2022

<https://pedagogiaaopedaleta.com/leitura-online-do-livro-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil/> Acesso em: 26/09/2022