A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JULIANA YURI NISHITANI

RESUMO

Nos dias atuais, vivemos em uma sociedade tecnológica, onde desde muito cedo, as crianças são inseridas nesse meio de comunicação e cada vez mais deixam de lado o prazer de compartilhar e aprender por meio de jogos, histórias e brincadeiras. Por muito tempo, as brincadeiras foram fontes de conhecimentos e aprendizagens, mas pelo alto crescimento da tecnologia, vem sendo substituída por computadores e jogos eletrônicos, que por muitas vezes não lhes oferecem conhecimentos adequados para sua faixa etária. Partindo do princípio de que o brincar na primeira infância é necessário e construtivo, não devemos então usar o "brincar" somente como passatempo sem nenhum objetivo didático, pois dessa maneira a utilização do lúdico inadequado, deixará a criança ociosa e tudo ficará em uma grande desordem. Todo jogo e brincadeira têm sua importância, pois por meio deles podemos desenvolver na criança uma boa coordenação motora, sua lateralidade e sua percepção de espaço-temporal. É necessário que o educador resgate as brincadeiras dentro da ludicidade e as incorporem junto à tecnologia para construir um elo com educando. De certo que a tecnologia pertence à modernidade, devemos então utilizá-la de forma construtiva, inserindo a criança ao meio, sem deixá-la esquecer de que a infância lhe pertence assim como o simples e prazeroso direito de brincar.

Palavra-chave: educando, histórias e brincadeiras.

INTRODUÇÃO

O trabalho a ser desenvolvido tem como meta, abordar o lúdico e suas contribuições para a educação infantil, analisando e ressaltando a sua importância como suporte na aprendizagem para o desenvolvimento das potencialidades. Partimos do princípio de que o brincar é algo natural na vida infantil, sendo assim, tal ato passa a ser um valoroso instrumento no processo de aprendizagem.

Por vivermos no século XXI, em uma sociedade cada vez mais tecnológica, fica cada dia mais difícil a utilização da ludicidade nas escolas, e ao negar à cultura lúdica infantil se estará negando a capacidade criativa e crítica da criança, por isso, o trabalho apresentado sobre a importância do lúdico na educação infantil foi desenvolvido com a intenção de mostrar que a utilização de jogos e brincadeiras apresentados de maneira adequada favorece a aceleração do ensino-aprendizagem do indivíduo. Para Vygotsky, uma prática adequada não é somente deixar as crianças brincarem, mas, brincar com elas e ensiná-las a brincar.

Este trabalho tem por objetivo ressaltar a importância do lúdico na educação infantil, visto que ele transforma o ato de aprender em uma ação prazerosa e construtiva. Tomando por base pesquisas embasadas nos fundamentos de autores como Piaget, Freire, Vygostsky, Cunha, Kishimoto e outros, é possível identificar a importância do lúdico na transformação do indivíduo. Tendo como a linha de pesquisa "Contribuição e diversidade de saberes: cultura e desenvolvimento pessoal" que nos ajuda a criar caminhos para que a ludicidade chegue até a criança proporcionando e acelerando o seu desenvolvimento físico e mental. O foco maior dos educadores é fazer com que os jogos e as brincadeiras feitas em salas de aula não sejam apenas para passar o tempo, mas sirvam para adquirir conhecimentos. A metodologia foi feita mediante as pesquisas bibliográficas e por meios de textos eletrônicos, para formar o trabalho que será apresentado em três capítulos: o primeiro é onde se entende o que vem a ser o lúdico, a sua história na educação infantil e o que seria jogo, brinquedo e brincadeira. O segundo capítulo fará um elo entre a educação infantil e a importância do brincar e mostrará o brincar segundo os pensadores. O último capítulo abordará os tipos de jogos e de brincadeiras segundo Jean Piaget e mostrará a importância do lúdico e a sua utilização no processo de aprendizagem da criança.

A DEFINIÇÃO DO LÚDICO

O lúdico tem a sua origem na palavra "ludus" que tem como significado o "jogo". Com essa afirmação é possível acreditar que o lúdico é algo que não transmite seriedade, algo que nos leva somente ao divertimento.

Sobre este aspecto Kishimoto (1997) nos fala: "Se estivesse limitada a sua estirpe, o lúdico estaria limitado apenas ao jogar, ao brincar, a animação espontânea".

Após estudos, o lúdico deixou de ser utilizado somente para passar o tempo e divertimento e ganhou um espaço notável na área da educação, onde além do divertimento, o lúdico possibilita a aprendizagem em diversos aspectos.

Segundo os estudiosos, para falarmos do lúdico é necessário saber que a ludicidade sempre esteve presente na história, pois crianças dos povos antigos, como as da Grécia, já brincavam de contar pedrinhas e pular amarelinhas. Ele passou pela Idade Média e pelo Renascimento, e em cada época possuiu

definições variadas sobre a sua função.

É de extrema importância saber que o lúdico se faz presente desde os primórdios, porém o trabalho apresentado visa explorar quando o lúdico se fez presente no meio educacional. Com o fim da revolução francesa que se deu no século XIX, as escolas começaram a trabalhar princípios práticos de Froebel e Pestalozzi.

Segundo Kishimoto (2001), foi Froebel quem iniciou os estudos para a evolução da criança por meio do lúdico. Com ele, o jogo que antes era compreendido somente como uma ação de brincar, passou a fazer parte da educação infantil como instrumento que induz a criança a manipular bolas, cubos e outros objetos, levando-a compreender noções matemáticas, conhecer formas, noções de grandezas, entre outras coisas.

A proposta curricular de Froebel para a educação infantil apresentou grande importância para o ato de brincar e para o brinquedo. Froebel trouxe o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico.

Kishimoto (2001) afirma:

"Froebel concebeu o brincar como atividade livre e espontânea da criança, e ao mesmo tempo referendou a necessidade de supervisão do professor para os jogos dirigidos apontando questões sempre no contexto atual". (KISHIMOTO,2001, p.14)

Segundo Piaget (1975), conceitos como brinquedo, jogo e brincadeira são formados ao longo da vida de cada indivíduo. O brinquedo é a forma mais simples da criança demostrar o seu divertimento.

A criança anseia pela necessidade de brincar, e proporcionar a ela um aprendizado utilizando o lúdico, é lhe oferecer condições de criar e recriar, destruir e reconstruir o mundo. Para a criança, viver é brincar, e a ludicidade é importante para o seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo.

Como base nisso, podemos citar Carlos Drummond de Andrade:

Brincar com crianças, não é perder tempo, é ganhá-los; se é triste ver meninos sem escolas, mais triste ainda é vê-los sentados sem ar, com exercícios estéreis sem valor para a formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade

O professor da educação infantil deve usar e abusar do lúdico, pois ele tem nas mãos uma valiosa ferramenta didática para tornar a aprendizagem dos pequenos mais eficaz e prazerosa.

Nos dias de hoje, encontramos educadores pronunciando as palavras jogo, brinquedo e brincadeira como sinônimos. Embora todas façam parte da ludicidade, cada uma possui conceito e significado distinto.

Segundo o dicionário Larousse:

"Jogo = Ação de jogar; folguedo, brincar, divertimento". Seguindo de exemplos como: jogo de futebol, jogos olímpicos, entre outros.

"Brinquedo = Objeto destinado a divertir uma criança".

"Brincadeira = Ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria [...]".

Tomando como referência BUENO (1986):

JOGO - brinquedo, folguedo; divertimento; partida esportiva; molejo; conjunto de mola; astúcia; jogo do bicho.

BRINQUEDO - divertimento; folguedo, objeto com que se entretêm as crianças.

BRINCADEIRA - divertimento, sobretudo entre criança; folgança; gracejo; zombaria; festa familiar.

Para falar de JOGO:

Segundo Kishimoto (1999), não é fácil definir o jogo. Pois quando se pronuncia a palavra jogo, podemos entendê-la de diversas maneiras.

Podemos estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. (KISHIMOTO, 1999, p.13)

Ainda segundo o autor os tais jogo recebam a mesma denominação, eles possuem especialidades diferentes. Como no jogo de faz-de-conta, onde existe forte presença da situação imaginária e no jogo de xadrez, onde nas regras padronizadas permitem a movimentação das peças.

Desta forma é notável que mesmo possuindo a mesma denominação, cada jogo tem sua particularidade.

De acordo com Vygotsky (1999), podemos dizer que o conceito do jogo infantil está caracterizado na regra e na situação imaginária. Para ele, no jogo a criança representa e reproduz muito mais do que realmente vê.

Sobre esse aspecto ele nos diz:

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos a criança desempenha, a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutaram dos adultos, [...]. o jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da

própria criança. (VYGOTSKY,1999, p.12)

Para Vygotsky, o jogo possibilita o preenchimento de necessidades irrealizáveis e o domínio do simbolismo. Segundo o autor, a medida que cresce, a criança remete ao objeto um significado.

Embora muitos autores afirmem que no jogo encontramos satisfação e prazer. Vygotsky in Kishimoto (1999) afirma que nem sempre o jogo possui esta característica, porque em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira.

Segundo Brotto (2001), através do Lúdico o aluno, além de aprender um determinado conteúdo, tem uma oportunidade de conhecer o outro, a si mesmo e a junção dele com os outros.

Ainda segundo o autor, o jogo em sala de aula pode ser utilizado de duas maneiras: – o Jogo Competitivo e o Jogo Cooperativo. Vejamos como isso fica definido:

Jogo Competitivo	Jogo Cooperativo
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos.
A maioria tem um sentimento do derrota.	Todos têm um sentimento de vitória.
Alguns são excluídos por sua falta de habilidade.	Há uma mistura de grupos que brincam juntos criando alto nível de aceitação mútua.
Aprende-se a ser desconfiado.	Todos participam e ninguém é rejeitado ou Excluído.
Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores.	Os jogadores aprendem a ter bom senso de unidade e compartilhar sucesso.
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa "ruim" acontece aos outros.	Desenvolvem autoconfiança porque todos são bem aceitos.
Pouca tolerância à derrota desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência face a dificuldades.	A habilidade de perseverar face as dificuldades são fortalecidas.
Poucos se tornam bem-sucedidos.	Para cada um o jogo é um caminho de convolução.

O educador pode usar os jogos competitivos e cooperativos citados por Brotto (2001), em sala de aula. Segundo ele jogos competitivos servem para estimular a criança a se entregar de forma bastante observadora, a fim de verificar a sua aprendizagem. E os jogos cooperativos servem para trabalhar valores como, solidariedade, amizade e confiança.

Para falar de BRINQUEDO:

O brinquedo é algo que leva a criança a agir espontaneamente. Por meio dele, padrões e normas podem ser criados. Ele é o transporte para o crescimento humano.

Segundo Kishimoto (1999):

[...] Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas e cores, nos brinquedos de tabuleiro que exige a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógica [...]

(KISHIMOTO, 1999, p. 36)

Para muitos adultos o brinquedo é simplesmente uma forma de entreter a criança, numa prática de fantasia, onde a criança se diverte e nada mais. Mas para os pensadores e educadores o brinquedo é uma forma de aprendizagem. Onde o educando cria suas formas de interagir usando em cima desse objeto "brinquedo", sua imaginação para várias formas de vida. Ou seja, a criança aprende transformando suas ideias em uma prática de criar situações de vida.

Segundo Kishimoto (1999), ao assumir a função lúdica e educativa, o brinquedo educativo merece algumas considerações:

Função Lúdica – o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente.

Função Educativa – o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo.

Para Kishimoto (1996), o jogo com função educativa, aparece em dois sentidos:

- No sentido amplo – como material ou uma situação que permita a livre exploração, sendo organizado pelo professor, visando sempre o desenvolvimento dos conhecimentos e das habilidades.

- No sentido restrito – como material que exige ações orientadas pelo professor, visando a aquisição de conteúdos específicos. Nesse caso, o jogo recebe o nome de jogo didático.

Para falar de BRINCADEIRA:

É por meio das brincadeiras que as crianças desenvolvem e exercitam suas potencialidades. A brincadeira promove prazeres e desprazeres. Não devemos negar às crianças o direito de brincar.

Sobre esse aspecto, SANTOS (1998) nos fala:

"Recordo-me, com saudade, dos tempos de escola. Lembro com que ansiedade aguardávamos pelo recreio. Naqueles poucos minutos podíamos ser crianças: brincávamos, jogávamos, tínhamos lazer, tínhamos prazer[...]" (SANTOS, 1998, p. 51)

O brincar e o jogar são atos indispen-

sáveis para uma boa saúde física, intelectual e emocional. Por meio desses atos, a criança desenvolve o pensamento, a linguagem e a socialização sendo capaz de formar-se em cidadãos participativos.

O brincar e o jogo possibilitam o estudo da criança com o mundo externo. Por meio da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, estabelece relações lógicas e seleciona ideias.

Não podemos negar à infância o direito de brincar, negar à criança o direito de rir e gargalhar. Negar o direito de brincar à criança é formar cidadãos com características de seres sem vida.

Chateau (1908), nos fala que é pelo jogo e pelo brinquedo que cresce a alma e a inteligência. Ele também nos diz que se uma criança não sabe brincar, sendo assim uma miniatura de velho, esta será no futuro um adulto que não sabe pensar.

O avanço da tecnologia afeta diretamente a criança, visto que desde muito nova ela já é inserida neste contexto de informatização, mesmo que isso não ocorra conscientemente.

É certo que se pararmos para observar as nossas crianças de hoje, notaremos que elas são bem diferentes das de algumas décadas atrás. Isso acontece desde o seu nascimento, ou talvez mesmo antes, ainda na barriga de sua mãe. Pesquisas já constataram que o bebê mesmo antes de nascer, já pode ser estimulado, ouvindo a voz de sua mãe ou ouvindo histórias e músicas soáveis. Isso acarretará um bebê mais ativo.

As atitudes e hábitos dos adultos mais velhos com uma criança, também se modificaram, fato que ocasionou alterações em seu desenvolvimento infantil. A criança que é estimulada nos primeiros anos de sua vida, desenvolve com mais velocidade as áreas do seu cérebro. Como esses estímulos são variados, as reações também são.

Os padrões de comportamentos, tanto para o bebê quanto para a criança na sua primeira infância se modificaram se compararmos com alguns anos atrás, isso fez com que as crianças de hoje, se tornassem mais espertas, ativas e questionadoras. Tempos atrás essas crianças não frequentavam creches e escolinhas, elas ficavam em casa com seus irmãos maiores. Hoje a história é bem diferente, as crianças desde muito cedo frequentam berçários, creches e escolinhas de educação infantil, onde são extremamente estimuladas para desenvolver a sua aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos e a construção da modalidade de aprendizagem do aluno se fazem claro com o conceito de Alícia Fernandez in kishimoto (1999): segundo a autora o conceito de modalidade de aprendizagem permite que se passe do universal para o particular, do estático para o dinâmico, do concreto para o abstrato, de uma percepção do objeto construído para o objeto em construção. O aspecto fundamental deste processo é o modo como se dá o processo de construção do material pedagógico no interior do sujeito. Alicia (1991) in Kishimoto (1999), nos diz:

Em cada um de nós, podemos observar uma particularidade "modalidade de aprendizagem', quer dizer, uma maneira pessoal para aproximar-se do conhecimento e para conformar o seu saber. Tal modalidade de aprendizagem constrói-se desde o nascimento, e através dela nos deparamos com a angústia inerente ao conhecer-desconhecer.

A modalidade de aprendizagem é como uma matriz, um molde, um esquema de operar que vamos utilizando nas diferentes situações de aprendizagem.

(FERNANDEZ, 1991, p.109)

Segundo a autora, a modalidade de aprendizagem revela a forma e o conteúdo do processo de estruturação da aprendizagem do sujeito.

Para que se alcance um aprendizado é preciso que os educadores repensem o conteúdo e sua prática pedagógica. Devem rever seus conceitos e substituí-los pelo prazer de ensinar por meio da ludicidade.

Almeida (1995) ressalta:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. (ALMEIDA, 1995, p.41)

Segundo as educadoras Dayane Criste, Fernanda Oliveira e Jeaninne Lang em Metodologia e Prática da Educação Infantil, a utilização da atividade lúdica serve como instrumento para o desenvolvimento infantil e para o ensino-aprendizagem.

Ao utilizar a atividade lúdica para o processo de ensino-aprendizagem, o educador deve ter previamente definido os seus objetivos, deve escolher o jogo e ou a brincadeira adequando-os ao momento educativo, verificando o tempo de duração da atividade, para que seja possível realizar a ação, exploração e reelaboração.

As atividades lúdicas devem servir para propiciar diversão e prazer e ensinar algo a criança que complete o seu saber e o seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. 2019.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

ANDRADE, Carlos Drummond de. Brincar com crianças. 2019

BUENO. Francisco da Silva. Dicionário Escolar da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: FAC, 1986.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Parâmetros Curriculares Nacionais. Educação Infantil. Brasília: MEC/ SEF, 1997.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular para a Educação Infantil: Brincar. Brasília: MEC/SEF, 1998. Documento Introdutório.

_____. Ministério da Educação. Ensino fundamental de nove anos: orientações para

inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

BROTTO, Fábio Otuzi. Jogos Cooperativos. 6ª edição. Edição Re-Novada: São Paulo, 2001.

CAMPAGNE, F. Le jouet, l´enfant, l´éducateur – roles de l´objet dans lê développement de l´enfant et lê travail pédagogique. Paris, Privat, 1989.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

CHATEAU, J. O jogo e a criança. São Paulo: summus, 1984.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Novo Dicionário da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1980.

FREINET, E. O Itinerário de Celestin freinet – A livre expressão da Pedagogia Freinet. Rio de Janeiro: Francisco Alves Editora, 1979.

FREIRE, João Batista. Educação do Corpo inteiro. São Paulo: Scipionne, 1989.

FRIEDMANN, Adriana. O desenvolvimento da criança através do brincar. São Paulo, SP: Moderna, 2006.

TEIXEIRA, Carlos E. J. A ludicidade na escola. São Paulo: Loyola, 1995.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Editora Cortez, 2ª edição, 1997.

_____. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage learning, 2008.

_____. Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

LAROUSSE, K. Pequeno Dicionário Enciclopédico Koogan Larousse. Larousse, 1982.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Atividades Lúdicas para a Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas. 1ª ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

MIRANDA, Simão de. Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries

Iniciais. 1ªed.São Paulo: Papirus,2001.

SANTOS, Cassio Miranda dos. Levando o jogo a sério. Presença Pedagógica v.4 nº 23, p. 51-57, set/ out 1998.

VYGOTSKY, L. S. (1999) – Imaginación y creación em la edad infantil. La Hebana: Editorial Pueblo y Educación.

_____. A formação social da mente. 6. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998.