A ARTE E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: BRINCAR COMO COMPONENTE DA APRENDIZAGEM

JULIANA XAVIER ELIAS VERONEZE

RESUMO

Esse artigo visa apresentar a importância do lúdico em sala de aula. É possível perceber que é benéfico às crianças e contribui como ferramenta de ensino aos docentes envolvidos no processo. O "Brincar" transforma a relação ensino-aprendizagem, mais eficaz, prazerosa e divertida. Baseado em grandes autores como Piaget, Vygotsky, Platão, Kishimoto, entre outros podemos perceber que o lúdico utilizado como ferramenta pedagógica, faz com que a criança não apenas se divirta, mas que também se desenvolva como sujeito.

Palavras-chave: lúdico, ensino-aprendizagem, brincar.

ABSTRACT

The article to present the importance of playfulness in class. That it is beneficial to children and contributes as a teaching tool to teachers involved in the process. "Play" transforms the teachinglearning relationship, more effective, pleasurable and fun. Based on great authors such as Piaget, Vygotsky, Plato, Kishimoto, among others we can see that the playful used as a pedagogical tool, makes the child not only have fun but also develop as a subject.

Keywords: Playful, teaching-learning, play.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é analisar o quão importante tem tornando-se as atividades lúdicas no desenvolvimento e na aprendizagem de alunos da Educação Infantil. Para demonstrarmos isso, fora feito uma observação na história, entendendo o lúdico desde os tempos antigos até os dias atuais, podendo assim, compreender melhor a ação que essas atividades exercem dentro do processo educacional. As brincadeiras, os brinquedos e jogos são atividades que permitem desenvolver o aspecto cognitivo, emocional, físico e social da criança em idade pré-escolar. Apesar de ainda haver resistência em algumas instituições, a ideia do lúdico está sendo cada vez mais aceita.

"... a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à pratica educativa."

(Piaget, 1998)

Tais atividades devem ser levadas a sério por parte dos educandos, pois é de grande importância conhecer a função no lúdico no desenvolvimento infantil, já que não são meras brincadeiras, mas sim, atividades que educam e formam o sujeito e tais devem ser feitas de forma adequada.

Apresentaremos no decorrer do artigo alguns pontos importantes acerca do tema, será abordado a fundamentação teórica, explicando como foi inserido o lúdico nas práticas infantis. Na sequência exposta alguns aspectos importantes, os quais manifestam as opiniões acerca da necessidade de inserir o lúdico na fase da

Educação Infantil.

1 . FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

De acordo com Kishimoto (1999) o brincar se aprende e acaba sendo passado de geração em geração. Pesquisas apontam registros de brinquedos vindos de diversas culturas que remetem à época pré-histórica, a qual nos mostra ser normal para o homem o "brincar", independentemente de sua cultura, origem ou sua época, porém, o que muda é a maneira como brincam, o que depende das questões culturais presentes ao seu redor.

" Quando a criança está em posse de um brinquedo ou toma parte em um jogo, ela tem a possibilidade de apropriar-se da cultura produzida por sua geração e por gerações anteriores. "

Klisys (2010, pg 46)

Kishimoto (2003) ainda nos diz que os primeiros jogos na educação surgiram na Grécia e Roma antiga. Aristóteles defendia a ideia de que, para educação infantil deveriam ser utilizado jogos inspirados em atividades adultas, sendo assim, uma forma de preparo à vida adulta.

O autor Phillipe Ariès (1981), aponta que os jogos e divertimento obtinham um lugar privilegiado em épocas antigas. Na Idade Média a maioria admitia os jogos, porém havia uma minoria, integrada por moralistas rigorosos, que os condenavam e denunciavam sua imoralidade.

O nascimento do jogo educativo deu-se durante a época do Renascimento, onde foi inserido no cotidiano dos jovens. Autores da época tinham ideias diversas acerca dos jogos, porém, foi no final do século XIX que o jogo passou a ser tema de estudos de psicanalistas, psicólogos e pedagogos em geral, surgindo assim, varias teorias tentando ex-

plicar seu significado.

De acordo com a Prof.ª Ma. Magali Aparecida de Oliveira Armais (2012), o "brincar" é uma forma privilegiada de aprendizagem, pois é nesse ato que as crianças trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam, isto é, reproduzem em suas brincadeiras aquilo que vivenciam.

2. CLASSIFICAÇÃO DE JOGOS, SEGUNDO PIAGET

Nas concepções de Piaget (1978), a brincadeira é considerada como uma conduta estruturada, já o jogo trata como um sistema de regras, o qual o autor classifica-os baseado na evolução de estruturas mentais.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Primeiro modelo de jogo proposto por Piaget chama-se Jogo de Exercício, onde sua principal característica é o aspecto funcional e prazeroso, ou seja, o prazer em realizar determinada atividade vem acompanhado de um sorriso. Esse modelo se dá aproximadamente de 0 a 2 anos de idade. Nessa fase a criança começa brincando com o próprio corpo, eventualmente com de sua mãe, até chegar em brinquedos que possam estar por perto, utilizando assim, as suas sensações para conhecer as pessoas e o mundo externo.

O segundo modelo é intitulado Jogo Simbólico ou faz de conta, onde as crianças representam as suas compreensões de mundo durante a brincadeira. Através do faz de conta podemos perceber como a criança vê o mundo, quais suas preocupações, dificuldades, medos e angustias em relação aos aspectos sociais e culturais que a cercam. Essa fase é predominante entre os 2 e 6 anos.

Já o terceiro e último modelo proposto por Piaget é o Jogo de Regras, o qual se caracteriza pela existência de leis impostas pelo próprio grupo. Esse tipo de jogo aparece ao fim da fase egocêntrica da criança, por volta dos 7 aos 12 anos.

Piaget (1978) acredita que o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado, ou seja, esse modelo de seguir regras desenvolve o indivíduo, contribuindo para que se torne um ser social, além de aumentar o desenvolvimento do sentimento de autodomínio e o respeito próprio. Ou seja, esse tipo de jogo perdura por toda a vida do indivíduo.

"Quando a criança se diverte em fazer perguntas pelo prazer de perguntar ou em inventar uma narrativa que ela sabe ser falsa pelo prazer de contar, a pergunta ou a imaginação constituem os conteúdos do jogo e o exercício a sua forma; pode-se dizer então que a interrogação ou a imaginação são exercidas pelo jogo. Quando, pelo contrário, a criança metamorfoseia um objeto num outro ou atribui a sua boneca ações análogas às suas" - exemplo da menina com uma irmã recém nascida que brinca com duas bonecas e diz que uma deve viajar para bem longe - "a imaginação simbólica constitui o instrumento ou a forma do jogo e não mais o seu conteúdo; este é, então, o conjunto dos seres ou eventos representados pelo símbolo; por outras palavras, é o objeto das próprias atividades da criança e, em particular, da sua vida afetiva, as quais são evocadas e pensadas graças ao símbolo."

(PIAGET)

2.1 CONTRIBUIÇÕES DE FROEBEL

Friedrich Froebel foi um dos primeiros educadores a acreditar nas crianças , ou seja, defendia a ideia que as crianças deveriam expressar sua natureza através do Brincar e brincar de maneira livre e espontânea. Para ele a infância é uma fase importante e decisiva para o indivíduo.

Com tais ideias Froebel acabou por criar os Jardins de Infância, os quais levaram esse nome devido a uma ideia de tendência romântica que o educador tinha, onde ele via a escola como um jardim, as crianças como plantinhas à serem regadas e cuidadas e o professor como o jardineiro responsável por elas.

Apesar de não ter sido o primeiro a explorar o valor educativo existente no jogo, Froebel foi o que primeiro instituiu o jogo no currículo do jardim de infância, tornando-o parte complementar do trabalho pedagógico.

A Brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem nesse estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo-da vida natural no homem e de todas as coisas. Ele dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca, sempre com determinação auto ativa, perseverança, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e dos outros. Como sempre indicamos o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (FROEBEL, 1912c, p.55)

2.2 CONCEPÇÕES DE PIAGET E VYGOTSKY

O brinquedo, a brincadeira e o brincar são mediadores no desenvolvimento. Para Vygotsky, somente há desenvolvimento no indivíduo através das relações sociais, no processo de interação e mediação, principalmente no meio escolar. Segundo o autor, existe um conceito de Zona de Desenvolvimento Poximal (ZDP), o qual é definido como a distância entre o o Nível de Desenvolvimento Real, isto é, designado como a capacidade da criança resolver problemas sozinha e o Nível de Desenvolvimento Proximal, determinado pela capacidade da criança solucionar problemas com a ajuda de um adulto. A aprendizagem ocorre nessa Zona de Desenvolvimento Proximal e o professor se torna mediador entre a criança e o mundo, favorecendo essa aprendizagem.

Vygotsky adverte que deve-se estar mais atento ao nível de desenvolvimento proximal, àquilo que a criança não consegue fazer sozinha, pois indica seu potencial, os conhecimentos que estão em jogo, representando tudo o que ela poderá aprender melhor

Para ele o brincar é um elemento importante no desenvolvimento humano. Assim como Piaget, o autor acredita na importância do jogo simbólico e no faz de conta, pois constitui a imaginação como uma função psicológica superior. A imaginação é moldada à medida que a criança brinca, pois não se nasce com ela. A brincadeira é uma forma da criança reproduzir papéis, os quais não competem a elas, como por exemplo, quando imitam os pais.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo. (VYGOTSKY, 1998, p. 130)

Para Piaget a aprendizagem é o que impulsiona o desenvolvimento. Ele acredita que o conhecimento se dá através da interação do indivíduo com o objeto de conhecimento, seja a cultura ou o mundo físico, isto é, do envolvimento com o mundo que a cerca.

De acordo com suas pesquisas constatou que a forma de pensar e lógica de uma criança discordam completamente da lógica adulta. Uma forma de descentralização essencial à autonomia do indivíduo, é através da construção de regras pela criança, o que torna o jogo de suma importância.

Para as crianças, o brincar e o jogar são modos de aprender e se desenvolver. Não importa que não saibam disso. Ao fazer essas atividades, elas vivem experiências fundamentais. Daí porque se interessam em repeti-las e representá-las até criarem ou aceitarem regras que possibilitam compartilhar com colegas e brincar e jogar em espaços e tempos combinados.

No que se refere às estruturas lúdicas, Piaget ilustra a evolução do desenvolvimento cognitivo, o que fora anteriormente citado, que são as estruturas conhecidas como: Jogo do Exercício, Jogo Simbólico e o Jogo de Regras, os quais foram explicados.

Trabalhar com a Educação Infantil em qualquer época, não é tarefa fácil, pois os educandos são muito novos e para que possa dar certo tudo isso, o educador deve respeitar a fase em que a criança se encontra.

Para essa fase de desenvolvimento, Piaget classifica quatro estágios de evolução mental, ou seja, cada estágio se refere a um período com certo tipo de comportamento e uma forma de conhecimento e raciocínio. São eles: Estágio Sensório Motor (0 a 2 anos), Estágio Pré-operatório (2 a 7 anos), Estágio Operatório

Concreto (7 a 11 anos) e o Estágio Operatório Formal (12 a 15 anos).

No terreno do jogo e da imitação, pode-se acompanhar de maneira contínua a passagem da assimilação e da acomodação sensório-motoras – os dois processos que nos pareciam essenciais na constituição das formas primitivas e pré-verbais da inteligência – para assimilação e acomodação mentais que caracterizam os inicios da representação. (PIAGET, 1945,1990, p. 11)

3. PREPARAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL

O professor de educação infantil vem experimentando diferentes exigências com relação a sua atuação, exigências estas que, devido a origem social das instituições de atendimento infantil resultam em transformações históricas na sociedade.

Segundo Kishimoto (2008) ocorreram mudanças significativas desde o início da idade moderna, onde entende-se que criança não é uma miniatura de adulto, até os dias atuais. Na área de pedagogia, a literatura tem apontado para a construção de um profissional que está em sintonia com várias

tendências pedagógicas que caracterizam o atendimento infantil. A temática da ruptura entre a teoria e a pratica há muito vem sendo discutida.

De acordo com o conceito de ação docente, o profissional educador é uma ferramenta social, conseguindo intervir e muitas vezes modificar a realidade social em que alguns alunos estão mergulhados, não só por meio da educação, mas também pelas instituições de ensino. Isso porque a atividade docente é ao mesmo tempo pratica e ação (Pimenta e Lima 2008, p.41).

Hoje em dia o educador é cercado de várias oportunidades para que consiga capacitarse e instruir-se profissionalmente, através da formação continuada muitas vezes oferecida pelo governo federal com plataformas digitais; entre elas podemos citar a Plataforma Freire que desde 2011 oferece cursos de formação inicial para profissionais na educação básica, sendo eles de maneira presencial ou mesmo a distância.

A inserção da ludicidade como dimensão no processo de formação dos professores da educação infantil não é algo recente. Historicamente, tal dimensão vem sofrendo configurações distintas: sob forma limitada, posição de estratagema e o valor educativo inseparável entre trabalho e jogo. Lembramos que essas concepções de formação de professores reproduzem modelos de educação ocidental moderna, ligados à escolarização de massa desde o século XVIII, assumindo vários modelos pedagógicos com concepções diferentes, mas centrados na racionalização e fragmentação entre corpo (matéria) e mente (espírito).

(CARDOSO,2008, p.43).

Além do contexto social, a formação do profissional da educação vai de encontro a várias barreiras que devem ser superadas a cada dia, como por exemplo, as rápidas mudanças dos meios de comunicações e tecnologias que vão sendo incluídas na vida institucional de muitas organizações. De acordo com Imberom (2006), há algumas forças que resistem as novas mudanças sobretudo com relação à novas tecnologias, podemos até citar professores que atualmente, ainda hoje não possuem habilidades suficientes para conseguir utilizar o computador ou mesmo realizar uma aula com o uso do retroprojetor, entre outros recursos.

Apesar dos diversos estímulos para uma qualificação efetiva, devemos nos atentar para a resistência por parte de alguns professores que alegam falta de disponibilidade, ou mesmo falta de interesse. Freire (2006), já relatava em suas pesquisas que o desinteresse na capacitação demonstrado por alguns profissionais levará a uma pratica não renova e arcaica. O professor que não se atualiza e recicla seus métodos não estará à altura de sua tarefa, e não terá força moral para coordenar as atividades de sua classe; contudo isso não significa que a prática da educação e que a qualidade do educador seja determinada por sua competência, devemos atentar-se para o pensamento de que a incompetência profissional desqualifica a autoridade do professor (Freire 1996, p 92).

Para Freire (1996) o professor deve estar disponível e se encorajar a estudar, pois é a partir desta construção que este profissional se tornará um pensador e criador de novas práticas educativas.

3.1 EXIGÊNCIAS PARA UMA NOVA ATUAÇÃO DO PROFESSOR

Segundo Oliveira (1995), a formação de profissionais para atuar na educação infantil deve ter o conhecimento teórico e o desenvolvimento de habilidades para a realização de atividades particularmente expressivas e de maneiras variadas, além de trabalhem com as concepções dos educadores sobre a capacidade que as crianças conseguem adquirirem os conhecimentos.

O professor deve observar as inter-relações entre as crianças, seus interesses e o conjunto do conhecimento necessário para o processo educativo. Programar atividades no sentido de possibilitar novos aprendizados, pois toda criança é capaz de produzir e ampliar conceitos com a integração junto a seus semelhantes e outros indivíduos mais experientes.

Negrini (1997) afirma que existem três pilares de sustentação para que haja uma efetiva comunicação entre o educador e do educando, são habilidades essencial para um bom funcionamento e surgimento de um bom profissional, são elas a formação prática, teórica e pessoal; afirmando ainda que este tipo de formação é inexistente nos currículos oficiais dos cursos de pedagogia que encontramos atualmente.

Algumas experiências têm nos mostrado o lúdico, alavanca a educação rumo ao terceiro milênio. Tal proposta mostra que valorizar o lúdico cultiva a criatividade, desperta a sensibilidade e a busca da afetividade da nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores experiências corporais.

A formação lúdica deve proporcionar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas de possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, jovem e do adulto. (SANTOS 1997, p.14)

Para o professor de educação infantil atuar é preciso ser polivalente, trabalhar com conteúdo de naturezas diversas onde

há uma necessidade de ter como carga conhecimentos específicos e noções de cuidados básicos.

De acordo com a LDB, o Referencial Curricular Nacional, a denominação de ¨Professor de educação infantil¨ destina-se aos profissionais responsáveis diretamente com a educação de crianças na faixa etária de zero a seis anos de idade. Segundo Micarello (2003), o profissional de educação infantil não se encontra adequadamente formado e não tem conhecimentos suficientes para enfrentar desafios da vida 16 profissionais. O conhecimento pedagógico é construído ao longo do período de formação e durante sua experiência profissional, resultado das relações entre teoria e pratica. Kramer afirma que nesse sentido é necessário que os profissionais da educação tenham acesso ao conhecimento produzido na área de educação infantil. No planejamento elencar conceitos a serem desenvolvidos e conteúdo a serem trabalhados, desta foram proporcionara clareza da intenção, objetivo e resultado de onde se quer chegar com atividade proposta. O brincar da criança aqui apresentado não pode ser considerado como uma atividade complementar, mas sim como uma atividade de importante relevância para a constituição de sua identidade cultural e sua personalidade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É de conhecimento de todo educador a importância do brincar no desenvolvimento integral da criança no ensino infantil. Nesse artigo foi possível fazer uma análise sobre as obras referentes ao lúdico como atividade colaboradora primordial na formação infantil.

Desde a antiguidade já existia a brincadeira na Grécia Antiga acreditava-se que jogos contribuíam para o desenvolvimento físico. Posteriormente, já na Idade Moderna, inicia-se uma forma de direcionar a brincadeira para a educação, percebendo-se o valor dela para o desenvolvimento infantil. Alguns autores do referencial teórico apontam a ligação entre as diversas manifestações culturais possíveis que são permitidas à criança vivenciar, por meio de brincadeiras ou de objetos culturais, atividades do dia a dia como cozinhar. Santos (2013) lembra que o brincar proporciona uma forma da criança experimentar, relacionar, imaginar, expressar, compreender, confrontar e, enfim se transformar, como dizia Paulo Freire que a educação deve ter um papel transformador.

Por isso, a escola deve se preocupar com os momentos lúdicos da criança visando conquistas como autonomia, conscientização e espírito questionador dos educandos.

É possível perceber que os objetos que compõem a aprendizagem por meio das brincadeiras estão mudando. Além dos objetos conhecidos como bola, boneca, corda, carrinho, bolinha de gude e outros. Alguns recursos hoje são encontrados na Internet, a exemplo dos objetos de aprendizagem, como ferramentas que auxiliam o ensino. A criança, que na antiguidade não era reconhecida como um ser humano, no decorrer da história passa a ser reconhecida e conquista direitos legais, que lhe garante mais respeito e educação. Essa conquista é valorizada à medida que a criança passa a ser considerada parte importante da primeira etapa da vida dos homens, a infância. Com o reconhecimento dessa fase a criança passa a ter direito à saúde, à educação e ao bem-estar.

Nas escolas as professoras utilizam, diariamente, atividades lúdicas e estas são trabalhadas como formas didáticas de ensino. As professoras demonstram afetividade para com seus alunos e estes correspondem a esse tratamento, sendo carinhosos com a professora e os colegas, proporcionando-se assim o desenvolvimento afetivo das crianças.

Sendo assim é possível e fundamental considerar que o uso do lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, para a aprendizagem escolar, por oferecer oportunidades de movimentos, raciocínio e interação, de construção do conhecimento pela própria criança com a contribuição da professora.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARÌES, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

ARNAIS, M Jogos e brinquedos na infância/ São Paulo: editora Sol, 2012.

CAMPOS, M. M. Pré-escola: entre a educação e o assistencialismo. IN: ROSEMBERG, Fúlvia. (Org.).Creche. São Paulo, Cortez, p.11-19, 1993.

CARDOSO, M. C. Baú de memórias: representações de ludicidade de professores

de educação infantil /Programa Pós-Graduação- Mestrado em Educação/FACED/ UFBA. – 2008.170 f.

FREIRE, P. A educação na cidade de SP. Editora: Cortez (1991)

FROEBEL, Friedrich. The education of man. Trad. Hailmann, W.N. Nova York: D. Appleton, 1912c, 1887.

IMBÉRNON, Francisco. Formação docente profissional: formar-se para a mudança e a incerteza. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, T. (Org). Jogo, brinquedo e educação. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002. _____. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2003.

KLISYS, A. Quer jogar? São Paulo: Edições SESC, 2010.

KRAMER, S. (Org.) Com apré-escola nas mãos: uma alternativa curricular para

Educação Infantil. São Paulo: Ática,1994. 110 p

MICARELLO H. Avaliação e transição na educação infantil Portal Mec (2010).

NEGRINE, A. Brinquedoteca: teoria e prática. In:

SANTOS, S. M. P. dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.p. 83-94.

OLIVEIRA, R. P. de (org.). Política educacional: impasses e alternativas. São Paulo, Cortez, 1995.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora, 1988.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Edição Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIMENTA S. G. LIMA. O estágio e a docência. São Paulo. Editora: Cortez (2004)

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução por Maria da Penha Villalobos. 4. ed. São Paulo: Ícone, 1988