O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

QUITÉRIA LEONARDO DA SILVA

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal apresentar a temática do lúdico na educação infantil, como forma de desenvolver o aprendizado, experimentos e desafios usando a imaginação e entretenimento dentro do espaço educacional. Através do processo de construção envolver a criança nas atividades proposta de forma prazerosa, desenvolvendo sua autonomia, sentimentos e emoções. Na infância a criança começa a organizar suas experiências criando e descobrindo novas formas de sentir, de agir, e por meio da brincadeira começa a experimentar novas situações que contribuem para o seu desenvolvimento social. dentro deste contexto percebemos que o lúdico está presente no processo de vivencia e desenvolvimento da criança, como instrumento de aprendizagem.

Palavra-chave: O Lúdico na Educação Infantil.

1- INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo compreender a importância do lúdico na educação infantil. Os desafios pertinentes, principalmente ligados às dificuldades de aprendizagem como apontam os vários estudos.

O lúdico na educação infantil tem sido um dos instrumentos que fomentam um aprendizado de qualidade para a criança, a partir das técnicas que promovem o desenvolvimento das habilidades fundamentais nesse processo. Nesse sentido, esse trabalho tem a finalidade de compreender a inserção da criança e das atividades lúdicas no contexto da educação infantil e os reflexos dessa prática em seu desenvolvimento global.

Para tanto, utilizou-se uma pesquisa de natureza bibliográfica e destacou-se assuntos pertinentes para esse entendimento. Desse modo, foi explanado sobre a história do jogo, o lúdico na educação infantil e a importância do brincar. A partir dessas ideias houve um entendimento de que as brincadeiras e os jogos com objetivo pedagógico favorecem o processo de ensino-aprendizagem e tornam o sujeito mais consciente de seu papel na sociedade.

Desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado às situações.

É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas.

Nesse sentido, a psicologia pode contribuir nessa compreensão do desenvolvimento global dessa criança e fornecer subsídios para a educação infantil no sentido de aprimorar as técnicas de manejo.

2- O LUDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Conforme KISHIMOTO (2000, p.32) “Para PIAGET ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos”.

Inserir brincadeiras, jogos, atividades interativas nos primeiros anos da educação infantil é algo que tem favorecido o percurso da criança da escola. Através do lúdico a criança começa a desenvolver sua capacidade de imaginação, abstração e aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico.

Para VALESCO (1996), o brinquedo é capaz de estimular a criança desenvolver muitas habilidades na sua formação geral e isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade.

A brincadeira faz parte da infância de toda criança e quando usada de modo adequado na Educação Infantil produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento. É no brincar que as crianças podem utilizar a imaginação e vivenciar situações de formas diversas.

Segundo REDIN (2000), o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar.

A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que têm objetivo de chegar a uma finalidade. Já os jogos podem desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo.

2.1 CONTEXTO HISTÓRICO DA LUDICIDADE

A história da humanidade a partir da Idade Média mostra que os jogos, embora sempre presentes nas atividades sócio edu-

cacionais, não eram vistos como um recurso pedagógico capaz de promover a aprendizagem, mas tendo como foco as atividades recreativas. ARIÉS (1981) afirma que:

Na Idade Média, os jogos eram basicamente destinados aos homens, visto que as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãos e, por conseguinte, estando sempre à margem, não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade. Porém, em algumas ocasiões nas quais eram realizadas as festas da comunidade, o jogo funcionava como um grande elemento de união entre as pessoas.

O lúdico no contexto histórico do Brasil surgiu por meio de raízes folclóricas nos quais diversos estudos clássicos apontam que as origens brasileiras são provenientes da mistura de três raças, negros, índios e portugueses, durante o processo de sua colonização. Em virtude da ampla miscigenação étnica, a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição especifica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis atuais no Brasil. É bastante conhecida a influência portuguesa através de versos, advinhas e parlendas. Sobre isso KISHIMOTO (2002, p.22), afirma que:

Desde os primórdios da colonização a criança brasileira vem sendo ninada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro como, jogo o de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. Posteriormente, no Brasil receberam novas influencias aglutinando-se com outros elementos folclóricos como, o do povo negro e do índio.

Muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade. Período que a diversão, lazer e entretenimento apresentam-se como condições muito pesquisadas pela sociedade. E por tornar-se a dimensão lúdica alvo de tantas atenções e desejos, faz-se necessário e fundamental resgatar sua essência, dedicando estudos e pesquisas no sentido de evocar seu real significado. DALLAVALLE, considera que a importância do brincar não depende do espaço e nem do tempo o qual está inserido, em qualquer contexto desempenha muito bem seu papel de oportunizar a criança à compreensão de regras, de estar em grupo e poder absorver para sua vida manifestações culturais e emoções novas por meio das brincadeiras infantis.

É por isso que a proposta de incluir as atividades lúdicas na educação infantil vem sendo discutida por muitos pensadores e educadores, bem como que a formação do educador seja de total responsabilidade pela permanência do aluno na escola, para adquirir valores, melhorar os relacionamentos entre os colegas na sociedade, que é um direito de todos.

O sentido real, verdadeiro, funcional, da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63)

Encontra-se, nos dias de hoje, lugares que ainda não colocaram em seu cotidiano atividades lúdicas para enriquecer as ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem. A educação lúdica, que sempre esteve presente em todas as épocas, é ainda desvalorizando em algumas instituições, defasando o processo de construção de conhecimento.

2. 2 O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O estudo mais significativo de Piaget sobre o jogo infantil foi publicado no livro A formação do símbolo na criança (1971). Com base na observação das atividades de seus filhos, PIAGET analisa e esclarece as relações entre jogo e o funcionamento intelectual.

Também interpreta os jogos no contexto do pensamento da criança, distinguindo seis critérios habitualmente utilizados no jogo, como mostra a lista a seguir.

Dizer que o jogo encontra sua finalidade em si mesmo é um critério impreciso, pois todo jogo é “interessado”; afinal, o jogador se preocupa com o resultado da sua atividade.

O jogo constitui uma atividade espontânea, oposta à atividade do trabalho.

O jogo é uma atividade prazerosa – o prazer lúdico seria a expressão afetiva da adaptação do eu do indivíduo ao real (quando a criança se adapta à realidade do jogo, ela o demonstra por meio de expressões de prazer).

O jogo tem uma relativa falta de organização.

O jogo estabelece um comportamento livre de conflito: ou ignora os conflitos ou, se os encontra, é para libertar o eu por uma solução de compensação ou liquidação – por exemplo, quando uma criança vive um medo (medo de perda ou separação, ou morte de um dos pais), ela pode, por meio do jogo, trabalhar internamente esse medo, compreendê-lo, mesmo que inconscientemente, e até superá-lo.

O jogo é uma atividade que envolve supra-motivação (motivação intensa).

Para compreender a concepção Piagetiana no jogo, devem-se esclarecer os conceitos de acomodação e de assimilação,

que aparecem em todos os estágios do desenvolvimento, sempre se complementando em de equilíbrio crescente.

PIAGET descreveu, classificou e explicou o jogo nas diferentes fases ou estágio do desenvolvimento da criança. Segundo ele o nascimento do jogo dá-se nas fases iniciais do desenvolvimento, quando:

Quase todos os comportamentos [...] são suscetíveis de se converter em jogo, uma vez que se repetem por assimilação pura, isto é, por simples prazer funcional. (1971:117)

Uma questão importante quando se trata do jogo, diz respeito ao brinquedo e a sua real função. Para brincar, a criança pode ou não utilizar um objeto simbólico. Segundo LEIF e BRUNELLE (1978), este objeto simbólico é o brinquedo. O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade, oferecendo à criança um substituto de objetos reais.

Lei do desenvolvimento A do brinquedo é a contribuição mais interessante de ELKONIN sobre brincadeiras de regras. Para ele, a brincadeira e o jogo evoluem de uma situação inicial, em que o papel e a situação imaginária são explícitos e a regra é latente, para uma situação em que a regra se torna explícita e a situação imaginária e o papel permanecem latentes.

Essa é a principal mudança no brincar durante seu desenvolvimento. Brincadeiras, como gato e rato ou lobo e carneiro, têm sua origem em jogos de papéis, que correspondem aos jogos simbólicos de Piaget. As crianças assumem antes os papéis brincando de faz de conta para, na sequência, seguir as regras estabelecidas.

2. 3.O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. Nesse sentido, VIGOTSKI (1998) ressalta que no brinquedo, a criança cria uma situação imaginária, isto é, por meio do brinquedo que essa criança aprende a agir uma esfera cognitiva, e promove o seu próprio desenvolvimento no decorrer de todo o processo educativo.

Dessa forma, o brinquedo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, etc.

A criança quando nasce ainda não sabe brincar, ela precisa aprender, através reiterações com adultos e outras crianças. Ela descobre através do contato com objetos e brinquedo, diferentes formas de brincar.

Brincando a criança desenvolve a sua imaginação, aprende a explorar o mundo, amplia sua capacidade de percepção sobre ele e sobre si mesma, aprende a organizar seus pensamentos e seus sentimentos.

A liberdade que o brincar proporciona é de suma importância para o desenvolvimento da criança, essa liberdade à leva a conciliar o mundo real e o mundo da imaginação. O educador pode, a partir da observação das atividades lúdicas, obter um diagnóstico.

Do comportamento geral do grupo e do comportamento individual de seus alunos; descobrir em qual estágio de desenvolvimento se encontram as crianças; conhecer os valores, as ideias, os interesses e as necessidades de cada grupo, seus conflitos, problemas e potenciais. Se, porém, o que pretende é estimular o desenvolvimento de determinadas áreas ou promover aprendizagens específicas, o brincar pode ser utilizado como uma possibilidade de desafio cognitivo, desde que se escolham atividades adequadas.

É importante o educador definir, previamente, o espaço de tempo que cada atividade lúdica vai ocupar no dia a dia; os espaços físicos onde essas atividades se desenvolverão (dentro da sala de aula, no pátio ou em outros locais); os modos de acesso aos espaços e objetos, brinquedos ou outros materiais que tenham de ser providenciados. Tais definições devem não só respeitar as singularidades individuais e promover a inclusão das crianças, como levar em conta as diversidades locais e culturais, as necessidades e os interesses do grupo e, evidentemente os objetivos do educador.

Cabe também ao educador promover atividades que favoreçam o desenvolvimento da criança como construção e produção de jogos brinquedos e brincadeiras possibilitando que a criança use seu imaginário para criar, contribuindo par o processo de desenvolvimento.

Vygotsky(1989,o.134), acredita que:

O brincar fornece às crianças um importante sistema de suporte mental, que lhes permite pensar e agir de diferentes maneiras. Ele enfatiza que a natureza do brincar simbólico é muito importante para o desenvolvimento infantil. Em sua concepções, as situações imaginárias criadas durante o brincar seriam zonas de desenvolvimento proximal que operam como sistemas de su-

porte mental.

Podemos considerar que brincar preenche as necessidades que vão além das expectativas adultas em relação ao desempenho de cada fase do desenvolvimento infantil.

Para Vygotsky (1989, P.134):

O que define o brincar é a situação imaginária, criada pela criança. As crianças brincam sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário, é como se, ao brincar, a criança fosse uma cabeça mais alta que ela mesma.

A partir do lúdico e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz as tentativas compatíveis com suas características comportamentais e de desenvolvimento. É importante destacarmos que o brincar é a essência da infância, sendo este um vínculo do crescimento; que possibilita a criança explorar o mundo descobrindo, conhecendo e tendo melhor compreensão de seus sentimentos e, desse modo, construindo uma nova forma d agir em suas brincadeiras de faz de conta, atribuindo sentidos cada vez mais complexos para suas ações.

A partir da convivência que as crianças se relacionam brincando, negociando regras, entendendo o que acontece na vida real, criando assim os personagens de sua imaginação para desenvolver suas próprias brincadeiras, pois "brincar fornece à criança a possibilidade de construir uma atividade autônoma, cooperativa e criativa."(VYGOTSKY,1995, p.56).

Os estudos têm avançado e hoje fala-se em “atitude lúdica”, isto é, a postura do educador com relação a todas as atividades propostas, perpassando tempos e espaços predefinidos para o brincar. Assumir uma atitude lúdica significa aprender e incorporar as linguagens expressivas das crianças e adotar essa postura em todos os conhecimentos e atividades.

Proponho a seguir um caminho pelo qual o educador possa conhecer a realidade lúdico do seu grupo de criança, seus interesses e necessidades, comportamentos, conflitos e dificuldades, e que, paralelamente, constitua um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físicomotor e propiciar aprendizagens específicas.

Em algumas escolas, o brincar espontâneo não tem espaço; em outras, os educadores o utilizam como um momento importante para observar as crianças; há aqueles, ainda, que tratam o brincar espontâneo simplesmente como um intervalo entre uma atividade e outra.

O brincar espontâneo abre a possibilidade de observar e escutar as crianças nas suas linguagens expressivas mais autênticas. Esse brincar incentiva a criatividade e constitui um dos meios essenciais de estimular o desenvolvimento infantil e as diversas aprendizagens.

Os educadores que dão destaque ao brincar espontâneo no planejamento consideram-no um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas.

Brincadeiras ou jogos em que as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram, por meio da representação de diferentes papéis, compreender o mundo à sua volta. Nessas brincadeiras ou jogos, pode-se, ou não, trabalhar com objetos aos quais a crianças confere diversos significados. Há sempre uma situação imaginária que implica a interação da criança com o meio e seus pares.

3- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver o lúdico na Educação Infantil é possível e fundamental, pois o lúdico é um importante instrumento para a construção de conhecimento significativos e para a formação e desenvolvimento infantil. Os conceitos e concepções fundamentais nos levam diferenciar brinquedos, brincadeiras e jogos, enfatizando a importância do infantil.

O objetivo das brincadeiras lúdicas na educação infantil é auxiliar na formação social desenvolvendo habilidades físicas psicomotoras afetivas cognitivas e emocionais, pois ao brincar a criança expõe seus sentimentos, aprende, explora, constrói, pensa, se movimenta, cria e recria buscando novos desafios.

Cada criança tem seu potencial de aprendizagem e, a partir desse princípio, constrói seu conhecimento, desenvolvendo suas habilidades cognitivas e motora. No seu imaginário, a criança descobre caminhos para seu desenvolvimento, tornando seu aprendizado mais significativo e com mais autonomia, criando e recriando, explorando sua imaginação de forma prazerosa.

Quando a criança brinca ela está construindo seu aprendizado. Para tanto, é importante que o professor proporcione atividades e brincadeiras diversificadas com o objetivo de ampliar a aprendizagem e o desenvolvimento.

A ludicidade na educação infantil é uma ferramenta importante e essencial que transforma o processo de aprendizagem, pois o brincar faz toda diferença para o desenvolvimento da criança tanto na escola quanto em seu espaço familiar.

Assim, auxilia na sua formação social, física e cultural como também, estimula os cinco sentidos, e desenvolve a coordenação motora coordenação motora. Sendo assim,

ao desenvolver atividades com jogos e brincadeiras, o aluno desenvolve a socialização, autonomia, autoestima e o pensamento.

Na prática o lúdico proporciona condições para que o aluno aprenda brincando, e com isso manifestando mudanças na sua rotina de atividades, despertando o seu interesse por novas estratégias metodológicas.

Por meio do lúdico, a criança passa a despertar e perceber o que está a sua volta com mais facilidade e assim passa a aprender e desempenhar comandos, respeitar e discordar de ideias e participar dos momentos de interação junto com o grupo, demonstrando alegria no brincar.

O lúdico contempla os jogos, brinquedos e brincadeiras, de modo que o aluno sempre adquire novos conhecimentos a partir dessa estratégia de ensino. A criança se expressa de diferentes formas e se utiliza principalmente de jogos, brinquedos e brincadeiras, para se expor exteriorizando seu íntimo, suas ideias e conhecimentos prévios, para a formação e desenvolvimento infantil.

Os conceitos e concepções fundamentais nos levam diferenciar brinquedos, brincadeiras e jogos infantis o lúdico, os jogos, brinquedos e brincadeiras, apesar da grande semelhança, possuem especificidades próprias que merecem exaltadas.

A afinidade da teoria com a prática também se faz fundamental, pois adquirir conhecimentos, estar em constante formação e possuir bases para o ensino torna ainda mais significativa a realidade escolar. É possível notar que o lúdico traz benefícios tanto para o professor quanto para o aluno, pois provoca interação e trocas de aprendizados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, T. (org.) jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000.

LEIF, BRUNELLE, L. O jogo pelo jogo : A atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes. Rio de Janeiro: Zohar, 1978.

ARIÉS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Guanabara 1981.

ALMEIDA, C. J. Jogos de papéis: um estudo sobre o jogo de faz de conta na criança com deficiência mental São Paulo.

VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente, 6 ed. São Paulo: Martins Fontes,1988.- Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes,1995.

PIAGET, J. O nascimento da inteligência na criança. Rio de Janeiro. Ed. Guanabara, 1987.

KISHIMOTO, T. (ORG) jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, cortez, 2000.

VALESCO, Cacilda Gonçalves. Brincar: O despertar Psicomotor. Rio de Janeiro:

Sprint Editora, 1996.

REDIN, Euclides, o espaço e o tempo da criança. 3 ed. Porto Alegre: Mediação 2000.