"Para a professora, seja qual for o método escolhido, o conhecimento das suas bases teóricas é condição essencial, importantíssima, mas não suficiente. A boa aplicação técnica de um método exige prática, tempo e atenção para observar as reações das crianças, registrar os resultados, ver o que acontece no dia-a-dia e procurar soluções para os problemas dos alunos que não acompanham."
Além disso, pode-se ressaltar a ideia de educação inclusiva em um movimento mundial de reconhecimento da diversidade humana e da necessidade contemporânea de se construir uma escola para todos, sem barreiras, na qual a matrícula, permanência, a aprendizagem e a garantia do processo de escolarização sejam, realmente e sem distinções, para todos."
Faz-se extremamente importante ressaltar, entender e garantir o acesso de qualquer indivíduo à educação integral, onde o principal objetivo é promover o desenvolvimento integral dos estudantes, considerando duas dimensões intelectual, social, emocional, física e cultural sempre respeitando as diferenças entre os indivíduos, sejam elas socioeconômicas, culturais, étnico-raciais ou geográficas. (SME-SP, 2019).

6. CONCLUSÃO

Após o desenvolvimento deste trabalho é possível concluir que a ludicidade é aplicável à alfabetização, sempre com controle de qualidade e didática das práticas e materiais aplicados, que sempre buscam um melhor aproveitamento das habilidades dos discentes.

7. REFERRÊNCIAS:

CARVALHO, Marlene. Alfabetizar e Letrar: Um Diálogo entre a Teoria e a Prática. 5. Ed. Rio de Janeiro Vozes, 2008.

DIAS SOBRINHO, J. Avaliação educativa: produção de sentidos com valor de formação. Avaliação. Campinas; Sorocab a, v. 13, n. 1, p. 193- 207, mar. 2008.FALENDA, I. C. A interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa. São Paulo: Papirus, 2003. 4p (235-238).

LOBO NETO, F. J. S. Regulamentação da Educação a Distância: caminhos e descaminhos. In Silva, Marco (org.). Educação online. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

NERUDA, P. in : NETO, Antonio Gil. A produção de textos na escola. São Paulo: Edições Loyola, 1988.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, J. Desenvolvimento profissional dos professores. In: FORMOSINHO, J. (Coord.). Formação de professores: aprendizagem profissional e ação docente. Porto: Porto Editora, 2009. p. 221-283.

SANTOS, B. S. Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade. São Paulo: Cortez, 1995.

VAL, Maria da Graça Costa. O que é ser alfabetizado e letrado? 2004. In: CARVALHO, Maria Angélica Freire de (org.). Práticas de Leitura e Escrita. 1. Ed. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

LUDICIDADE: OS JOGOS E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL
LUDICIDADE, JOGOS E BRINCADEIRAS

JOÃO PAULO MORCINA DE MELO

RESUMO

Pretende-se com este artigo analisar as relações existentes entre a ação lúdica e a criança no âmbito pedagógico. Para isso foi analisada a opinião de alguns autores, os quais abordam o assunto com propriedade, afirmando que brincar é um ato natural e prazeroso para a criança; por isso deve fazer parte de suas atividades pedagógicas e diárias. Dessa forma o lúdico é capaz de estimular, motivar, proporcionado momentos de prazer e significação. É importante que o professor da Educação Infantil, tenha uma boa formação pedagógica no que tange o lúdico a fim de que seja competente e possa planejar e atuar com essa ferramenta facilitando o processo de ensino/aprendizagem e auxiliando no desenvolvimento integral da criança. Enfim, conclui-se que a ludicidade é parte fundamental do processo de ensino-aprendizagem da criança, especialmente na fase da Educação Infantil. No entanto, devemos analisar todas as variáveis inseridas neste processo, a fim de que possamos de fato alcançar da melhor forma o desenvolvimento integral dos indivíduos.

Palavras Chave: Lúdico, Pedagógico, Jogos, Brincadeiras

INTRODUÇÃO

Segundo Gusso e Schuartz, (2010), a criança é considerada um agente de transformação social, participando ativamente na sociedade e na construção histórica de sua identidade social. Suas interações com o meio interno e

externo podem ou não interferir em seu desenvolvimento. Dessa forma, apesar do desenvolvimento da criança ocorrer de forma natural também é muito importante os estímulos que ela recebe.
No entanto é importante ressaltar que cada criança tem seu ritmo, suas características individuais e sua maneira de se expressar, devido a isso é muito importante oferecer a elas diferentes possibilidades de demonstrar o que pensam e como podem se comunicar (AZEVEDO e BETTI, 2014).
Segundo Palma et al. (2015, p. 102)
Os jogos fazem parte da vida humana desde os primórdios da história da humanidade, constituindo um fenômeno de fácil identificação, mas de difícil definição. Comumente, essa é uma palavra que pode ser associada a inúmeros significados: uma partida de futebol, uma brincadeira infantil, um trocadilho de palavras, ou até mesmo um embate político podem receber o nome de jogo. Essas são atividades muito distintas, que assumem diferentes significados para os que delas participam; entre umas e outras podem-se fazer analogias, encontrar algumas similaridades, peculiaridades que as aproximam ou as distanciam, mas parece muito difícil, senão impossível, distinguir um traço comum que permita a elaboração de uma definição inequívoca do termo.

Segundo a Declaração Universal dos Direitos da Criança (UNICEF,1959, p.
2) toda criança tem direito à educação gratuita e ao lazer infantil, como segue:

A criança tem direito a receber educação escolar, a qual será gratuita e obrigatória, ao menos nas etapas elementares. Dar-se-á à criança uma educação que favoreça sua cultura geral e lhe permita - em condições de igualdade de oportunidades - desenvolver suas aptidões e sua individualidade, seu senso de responsabilidade social e moral. Chegando a ser um membro útil à sociedade.O interesse superior da criança deverá ser o interesse diretor daqueles que têm a responsabilidade por sua educação e orientação; tal responsabilidade incumbe, em primeira instância, a seus pais. A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito".

Corroborando com o documento citado acima, podemos ainda mencionar o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) o qual destaca por exemplo o direito a educação, a cultura, ao esporte e ao lazer sendo que estes devem respeitar sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento e que o direito à liberdade inclui o brincar.
Com relação a educação infantil, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 2017, p. 22) destaca:

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. Art. 30. A educação infantil será oferecida em: I – creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II – pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade.

Já é consenso que a educação infantil é de extrema importância, visto que as pesquisas apontam que crianças que iniciam sua atividade escolar antes dos sete anos obtêm resultados melhores do que as demais (AZEVEDO e BETTI, 2014).
Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2019, p. 37) os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil compreendem: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, e conhecer-se, sendo que eles asseguram:

As condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural.

O mesmo documento estrutura organização curricular da educação infantil em cinco campos de experiências: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. De modo que:

Os campos de experiências constituem um arranjo curricular que acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural.

Levando isto em consideração, também é preciso destacar que tanto os documentos oficiais quanto os estudiosos da área enfatizam a importância de se trabalhar com atividades lúdicas, envolvendo jogos e brincadeiras nesta fase, colaborando dessa forma para o desenvolvimento integral da criança, sem deixar no entanto de abordar a alfabetização e o letramento (AZEVEDO e BETTI, 2014).
Segundo Silva et al. (2017), as atividades lúdicas são capazes de auxiliar no desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas, bem como nas condutas e interações emocionais e morais das crianças. Além de serem fundamentais para a aprendizagem motora causando efeitos benéficos na postura e equilíbrio.

Ainda segundo Ramos et al. (2017), o uso de jogos no ambiente escolar é capaz de desenvolver habilidades sociais como interação social e colaboração mútua estimulando inclusive a atenção, resolução de problemas e vivências de êxito e frustrações.
No entanto para que de fato o lúdico seja capaz de proporcionar momentos de prazer e significação na aprendizagem é importante destacar a atuação do educador. Ele precisa conhecer o desenvolvimento infantil, as linguagens e estimular as diversas áreas do conhecimento (GUSSO e SCHUARTZ, 2010).
Portanto o objetivo deste trabalho é fazer uma revisão bibliográfica, levantando os dados e interligações a respeito da ludicidade, dos jogos, das brincadeiras e da aprendizagem na Educação Infantil.

DESENVOLVIMENTO

No passado as crianças eram tratadas como indivíduos frágeis, negativos e inacabados, nesse aspecto as mesmas eram tidas como seres descompromissados e de caráter duvidoso, por isso a ludicidade só era aplicada com o objetivo para diagnóstico de personalidade infantil.
Com o início do Romantismo, as crianças foram tratadas de acordo com suas especificidades, porém não mais sendo discriminadas pela sua visão de mundo (PALMA et al. 2015).
Os mesmo autores afirmam que, os profissionais da educação ainda relutam em aplicar a ludicidade nas suas aulas, pois sugerem que as brincadeiras como método de aprendizagem não são tão eficientes e acabam sendo utilizadas ainda em um segundo plano apenas, e servindo de apoio para outros tipos de aprendizagens cognitivas. Esse pensamento se deve, ao fato dos profissionais de educação associarem os jogos e o brincar, como sendo momentos de não seriedade por parte das crianças simplesmente pelo fato do sentimento agradável ao aprender conteúdos de uma forma mais leve.
Avanço e Lima (2020) em seu estudo recente abordam alguns aspectos históricos e tendências dos jogos, onde evidenciam a existência de contrastes significativos de concepções de jogo e suas relações com a educação. Destaca- se por exemplo a exclusão em relação a contextos educacionais, onde os autores levantam o questionamento que ao mesmo tempo que há noções de negatividade relacionadas a palavra jogo, referindo-se por exemplo que estes são alheios às coisas importantes da vida social, também são comprovadamente afirmado em pesquisas seus inúmeros benefícios.
Ressaltam ainda que tal negatividade se deu ao longo da história devido julgamentos filosóficos e de pensadores com relação aos jogos de azar e vícios, o que seria totalmente contraditório para a educação, dessa forma ainda hoje algumas instituições de ensino acabam por tentar excluir o jogo. De forma similar, outras instituições optaram pelo meio termo, classificando os jogos como atividade de menor importância pedagógica, sendo permitido por exemplo em horários de intervalos ou recreio como atividades distrativas ou de gasto de energia acumulado e excedente. Neste caso, reconhecem o jogo como prática espontânea, livre e natural, sem planejamento e nem intervenções.

Já do lado oposto, o jogo pode ser visto de maneira mais positiva, tendo inclusive caráter formativo, que vai além de sua função recreativa. Neste caso há planejamento, intervenções e controle, visando finalidades e resultados educacionais importantes para o indivíduo, sendo inclusive supervisionados por profissionais(AVANÇO e LIMA, 2020).
Conforme Souza (2012, p. 10):

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. Segundo Piaget, “[...] o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilibração com o mundo”.

A mesma autora cita a ludopedagogia e seus efeitos no educando, como: proximidade da realidade em que está inserido, ativações psico-neurológicas, aumento da frequência escolar, estimulação do pensamento, redução da violência, socialização, integração, melhora da auto-estima, desenvolvimento da criatividade e respeito às diversidades. Segundo ela a ludicidade é de extrema importância e deve ser assim vista pelos familiares e educadores. É a partir dela que a criança desenvolve conceitos, ideias, relações lógicas, percepções e vai interagindo com os demais estabelecendo relações cognitivas e prazerosas.
Silva et al. (2017), reforça que os jogos e/ou brincadeiras devem ser variados a fim de contextualizar e auxiliar no desenvolvimento motor. Além disso para a seleção dos mesmos deve-se ser levado em consideração a faixa etária.
Ramos et al. (2017), em seu estudo utilizou diferentes tipos de jogos podendo observar que os jogos individuais estimulam a atenção, a memória,

a elaboração de estratégias, a persistência e o autocontrole. Já os jogos coletivos estimulam a interação, autorregulação e autocontrole com o outro. Destacou também que as atividades que envolvem jogos necessitam do planejamento para a ação, tomada de decisão e resolução de problemas, dessa forma são trabalhados o autocontrole e a paciência fazendo com que as crianças aprendam

a lidar com a frustração (perder) ou com alegria (ganhar) desenvolvendo enfim mais tolerância.
Matos, (2013), cita a relevância de propostas lúdicas na Educação Infantil e qual é o impacto do brincar no processo de ensino/aprendizagem. A mesma autora afirma que o brincar é extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo e físico da criança e que as relações do brincar e do aprendizado estão diretamente relacionados a fatores que a criança irá desenvolver ao longo da vida, como por exemplo o desenvolvimento da oralidade, as habilidades sociais, sua integração na sociedade bem como suas emoções em relação às pessoas, podendo assim ser um sujeito crítico na sociedade.
Os jogos e as brincadeiras são estratégias relevantes no desenvolvimento da Educação Infantil, esses recursos didáticos são dinâmicos e parecem ter efeitos positivos no processo de ensino/aprendizagem, porém para se atingir tal sucesso se faz necessário um bom planejamento das atividades elaboradas. As atividades lúdicas devem ser preparadas com responsabilidade, não se pode aplicar a mesma sem um criterioso processo de planejamento anterior a aula, pois a ludicidade trabalhada em sala deve ser uma experiência que aproxime os docentes dos discentes e que a aula possa ter um significado na vida de quem participou da mesma (MATOS, 2013).
Gusso e Schuartz (2010), corroboram com essa ideia ao afirmarem que é necessário um planejamento minucioso para associar o lúdico com a aprendizagem significativa e assim despertar na criança o prazer em aprender. Os mesmos autores reforçam que os profissionais necessitam ter uma boa formação pedagógica a fim de se tornarem competentes para criar estratégias e situações que gerem aprendizagens significativas utilizando recursos lúdicos, sendo que isto é ainda mais importante na infância. Dessa forma o educador e suas intervenções são de extrema importância na Educação Infantil.
Por muitos anos as redes sociais publicam estudos que afirmam que as crianças são negligenciadas pela família no que tange a educação. Sabe-se que a ludicidade é uma ferramenta eficiente na introdução da criança na cultura e que essas vivências são importantes na formação cultural das mesmas na sociedade e que tal é um ponto de partida muito explorado para uma boa adequação ao meio em que convive. Já as crianças que vivem em um meio insalubre, convivendo com

famílias de baixa instrução educacional e com baixo poder aquisitivo sofrem mais por questões emocionais e que as atividades lúdicas podem ser importantes no desenvolvimento desses indivíduos (POLETTO, 2005).
Gusso e Schuartz (2010), destacam ainda a importância da atuação efetiva da família no desenvolvimento integral da criança, destacando que cabe ao ambiente escolar dar continuidade aos processos já iniciados no ambiente familiar.
Apesar da brincadeira por exemplo, ter suas origens no ambiente familiar e de forma espontânea, é possível afirmar que ela e o jogo não devem serem vistos apenas como um passatempo, assim como os brinquedos não devem ser utilizados apenas para o lazer. Todos eles exigem uma série de habilidades cognitivas, motoras e sociais que de fato podem colaborar com a educação de forma integral, devido a isso sua importância fica ainda mais nítida na infância (Souza, 2012).
Segundo Poletto (2005), a maneira de como tratar a infância pode variar de acordo com o ambiente, o país e a cultura em que o indivíduo está inserido, porém a importância do desenvolvimento educacional está diretamente relacionada a ludicidade na Educação Infantil. O ambiente é um fator extremamente relevante a se levar em conta quando falamos do desenvolvimento das habilidades e competências dos alunos desse ciclo de aprendizagem.
Com relação ao brincar como fator de proteção, Poletto (2005, p. 68) afirma a seguinte proposição:
O desenvolvimento implica tarefas fundamentais, complexas e dinâmicas, ocorrendo pela interação de forças genéticas e ambientais". As crianças se desenvolvem em interação com pessoas, instituições, creches, escolas, comunidades, famílias, entre outras e que o jogo pode estimular e reforçar as situações familiares e comunitárias, assim como estimular as competências cognitivas.
O processo de socialização, ao qual se vêem expostas as crianças em situação de pobreza, tem sido descrito como empobrecedor e punitivo. A conseqüência é que as crianças não se desenvolvem bem nas tarefas da vida. Uma das áreas em que a pobreza tem interferido é a do desenvolvimento das crianças, conforme se verifica com a ausência do jogo sociodramático ou jogo de regras. Percebe-se que essas crianças têm prejuízos no desenvolvimento cognitivo e lingüístico.

Situações estressantes como a pobreza, causam distúrbios relevantes na vida da criança, levando as mesmas a terem problemas na sua vida adulta e uma série de problemas relacionados a sua conduta ética bem como distúrbios evolutivos e emocionais durante a sua existência. Por isso é unânime que a

melhor forma de educar a criança é pela ação conjunta da família e a escola e que ambas possuem sua responsabilidade em relação ao desenvolvimento cognitivo e social dos indivíduos (Poletto, 1999).
A partir de investigações nos campos educacionais, foram detectadas falhas na formação dos professores de

Educação Infantil bem como do Ensino fundamental com relação ao ministrar aulas relacionadas a ludicidade nas escolas. As universidades dão pouco foco as disciplinas correlacionadas a ludicidade na formação dos futuros pedagogos e por consequência quando os mesmos vão atuar na Educação Infantil ou na Educação Fundamental, sentem dificuldades de vivenciar as experiências dessa temática e contextualizar as mesmas para os alunos (PEREIRA e BONFIN, 2009).

Partindo da premissa da ideia de que a ludicidade é essencial para os indivíduos, em especial as crianças da pré escola ou do Ensino fundamental, se faz necessário que os professores estejam a par e respeitem as faixas etárias com as características de cada idade pois os aspectos trabalhados em cada criança como: a cognição, estrutura social e seu aspecto psicológico deve respeitar as necessidades e especificidades do ambiente infantil que cada ser está inserido, portanto contextualizar os conteúdos aprendidos aplicando uma certa ludicidade é essencial para a otimização dos processo de Ensino/Aprendizagem (PEREIRA e BONFIN, 2009).

Santos et al. (2015) concluem a necessidade da prática educativa estar associada a ludicidade, principalmente na educação infantil. O lúdico é uma ferramenta facilitadora, motivadora e de grande importância na construção do conhecimento, pois promove o estímulo da aprendizagem, a medida que também é capaz de despertar o interesse e prazer do aluno, contribuindo de forma significativa para sua formação e no seu rendimento, bem como na sua interação. Os jogos por exemplo, são capazes de transmitir noções de conceitos e conhecimentos acerca de qualquer assunto. Ainda, levando em conta que o processo de desenvolvimento requer o estímulo prático de variadas habilidades que envolvam ações afetivas, cognitivas e corporais, conclui-se que as brincadeiras possibilitam com êxito o trabalho dessas ações. Porém, ainda assim, algumas instituições de ensino e professores demonstram desinteresse e

indisponibilidade na busca de estudos e atualização do assunto, a fim de melhorar sua atuação e aplicabilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se portanto que apesar de haver certas contradições referentes às concepções do jogo, do lúdico e do brincar em relação a educação, a maior parte dos estudos apontam os benefícios da utilização dessas ferramentas no processo educacional de forma geral.

Tais contradições devem-se ao processo histórico das definições da palavra jogo, que podem ser interpretadas de maneira preconceituosa e equivocada. Há também certa influência negativa sendo exercida ainda nos dias de hoje, as quais envolvem falhas das instituições de ensino na formação do profissional, e consequentemente o despreparo e a má atuação do mesmo ao trabalhar com essas ferramentas.

No entanto podemos concluir que aliar os jogos, lúdico e brincadeiras com a aprendizagem no ambiente escolar não é tarefa fácil. Devido a isso, o educador deve ter uma boa formação, pois tem papel importante na seleção, planejamento e execução do lúdico no processo de aprendizagem.

Conclui-se ainda a importância da Educação Infantil não apenas no processo de ensino-aprendizagem da criança, mas em todo seu desenvolvimento integral como ser humano. Vários estudiosos apontam a importância do início da escolarização antes dos 7 anos, visando diversos benefícios.

Sendo assim, dada a importância dessa fase para o desenvolvimento, destaca-se também a importância do lúdico, jogos e brincadeiras na aprendizagem, a fim de tornar todo o processo mais leve, prazeroso e significativo para todos envolvidos, em especial para as crianças. Também foi destacado a importância da atuação e participação efetiva da família. Ressaltando que a escola deve ser uma extensão do próprio lar, e deixando claro portanto, que a colaboração, instrução e convivência no ambiente familiar fará toda diferença na aprendizagem e desenvolvimento integral do indivíduo.

Foi consenso ainda, que as atividades lúdicas devem ser selecionadas criteriosamente, utilizando jogos e brincadeiras variadas, a fim de proporcionar as mais diversificadas vivências. Além disso, deve-se levar em consideração a faixa etária, o nível de dificuldade, e em especial as características individuais de cada criança. E isso se torna bem mais complexo quando é nítido que toda essa seleção não pode deixar de lado o processo de alfabetização, por exemplo.

Enfim, conclui-se que a ludicidade é parte fundamental do processo de ensino-aprendizagem da criança, especialmente na fase da Educação Infantil. No entanto, devemos analisar todas as variáveis inseridas neste processo, a fim de que possamos de fato alcançar da melhor forma o desenvolvimento integral dos indivíduos.

REFERÊNCIAS

AVANÇO, L. D. e LIMA, J. M. Diversidade de discursos sobre jogo e educação: Delineamento de um quadro contemporâneo de tendências. Educ. Pesqui., São Paulo. 2020.

AZEVEDO, N. C. S. e BETTI, M. Escola de tempo integral e ludicidade: Os pontos de vista de alunos do 1° ano do Ensino Fundamental. Rev. Bras. Estud. Pedagog. (online). Brasília, n. 240, p. 255-275, mai/ago. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2015. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documento/BNCC-APRESENTACAO.pdf>. Acesso em: 07 abr. 2020.