Adultos no Brasil. Disponível em: www.histedbr.fe.unicamp.br. Acesso em: 27 de julho 2020.

TFOUNI, Leda Verdiani. Letramento e alfabetização. 6ª edição. São Paulo: Cortez, 2002.

PRÁTICA DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUA IMPORTÂNCIA

MARIANA GREGIO TARRONE FULAN

RESUMO

Este artigo descreve a importância da pratica de jogos na educação infantil, e apresenta ausência de pesquisa qualitativa, com o objetivo de discutir relativamente a importância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem e no desenvolvimento da criança, tendo em vista a construção da educação através de brincadeiras, jogos e brinquedos. O uso dos jogos na educação infantil possibilita o processo de ensino aprendizagem da criança, facilitando a construção das reflexões, autonomias e criatividades, criando uma relação de proximidade entre eles. Ficou comprovado, através da leitura de diversos autores que a brincadeira estimula criação e recriação dos conhecimentos, auxiliando para elevar os sentidos da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Vale destacar a importância de ter conhecimento do sentido das atividades propostas, e neste caso o docente devem direcionar as crianças e as atividades. O lúdico tem várias formas de educar, relacionando a fatores desde qualificação dos profissionais comprometidos até o encontro com as preferências fundamentais da criança, pois todas as atividades lúdicas, independente da situação, são processo de ensino de aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade, Educação, Aprendizagem.

ABSTRACT

This article describes the importance of playing games in early childhood education, and presents an absence of qualitative research, with the aim of discussing the importance of games in the teaching and learning process and in the child's development, with a view to building education through of games, games and toys. The use of games in early childhood education enables the child's learning teaching process, facilitating the construction of reflections, autonomies and creativity, creating a close relationship between them. It was proven, through the reading of several authors, that the game stimulates the creation and recreation of knowledge, helping to elevate the senses of playfulness in the teaching and learning process. It is worth highlighting the importance of knowing the meaning of the proposed activities, in which case the teacher must direct the children and the activities. The playful has several ways of educating, relating to factors from the qualification of the committed professionals to the meeting with the fundamental preferences of the child, since all playful activities, regardless of the situation, are a learning teaching process.

KEYWORDS: Playfulness, Education, Learning.

INTRODUÇÃO

O tema abordado neste artigo foi escolhido devido a importante relevância na vida aluno e também do docente. Observar como uma criança em idade escolar aprende expressivamente utilizando jogos e brincadeiras e perceber que ao assimilar tal atividade de forma divertido e agradável, são ao mesmo tempo desafios ainda presentes na prática educacional. Importante ressaltar que todos sejam conscientizados sobre a importância da ludicidade, para ser vivenciada na infância conscientizando que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa, e não somente lazer.

A própria LDB, no Artigo 29, descreve que 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. Embora estamos avançados educacionalmente, existem muitas escolas que funcionam no sistema tradicional de ensino, fazendo com que seja limitado a ação educativa do educando, deixando de incluir no planejamento educacional, jogos e brincadeiras, Freire afirma que: (1996) "ensinar implica em respeitar os

saberes dos educandos e não simplesmente transferir os conteúdos sem discutir o porquê daqueles conteúdos" [...], sabendo que essas atividades trabalham os movimentos livres e espontâneos do educando (FREIRE, 1996).

Durante o processo de ensino e aprendizagem de anos anteriores, apesar das mudanças na metodologia de ensino, são poucas as práticas realizadas com o intuito de conciliar ludicidade e aprendizagem. Então, como os jogos e brincadeiras favorecem o desenvolvimento do educando da educação infantil? Infelizmente a ludicidade não ocupa espaço de aprendizagem, pois o jogo e a brincadeira são utilizados como atividade para passar o tempo dos alunos, sem objetivos e propósitos educacionais definidos. Para mudar essa situação é preciso o docente repensar suas práticas educacionais, no sentido de utilizar jogos e brincadeiras de forma significativa e lúdica.

Este artigo vem de uma pesquisa bibliográfica, respaldado por teorias especializadas e de matérias elaborados, pois diversos autores apoiam essa prática de que o lúdico faz a criança se apropriar facilmente dos conteúdos e propostas. Há diferentes recursos didáticos, principalmente os das áreas pedagógicas, que incluem-se os jogos e brincadeiras, usadas de maneira adequadamente, deixam a aprendizagem mais significativa para o aluno.

METODOLOGIA

O artigo foi elaborado através de pesquisa bibliográfica, onde através livros consegui identificar a importância da contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Este estudo foi feito com leituras de livros dos autores, Lacerda, Kishimoto, Lucena e Passos, entre outros. Ambos apresentaram contribuições para pesquisa, e utilizei também materiais da internet.

Para o começo e andamento da pesquisa, fiz levantamento bibliográfico, não definindo o material que deverá ser consultado. A experiência demonstra que é importante buscar, acerca dos conceitos que envolvem a pesquisa, contato com trabalhos de natureza teórica capaz de proporcionar explicações a respeito, bem como com pesquisas recentes que abordam o assunto. Foi a pesquisa de natureza qualitativa que proporcionou ao pesquisador um entendimento mais detalhado dos significados. Este tipo de pesquisa analisa e interpreta dados mais concretos, relatando a complexidade da ação humana. A pesquisa bibliográfica é atividade investigativa de descobertas e conferências de fontes de muitas informações escritas e orientadas pelos objetivos nítidos de coletar materiais mais comuns ou mais específicos de acordo com um tema.

PAPEL DOS JOGOS E DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.

Começando pela abordagem histórica do termo lúdico, o jogo educativo já existia a muitos séculos, pois essa atividade já demonstrava seus benefícios, desde Roma e da Grécia Antiga. Diante de relatos, Kishimoto (2003), relata que na Grécia e Roma já usavam atividades lúdicas como jogos educativos para que as crianças tivessem maior desempenho diante das atividades sugeridas a elas. Já no século XIX houve ampliação dos meios de comunicação, e assim os jogos para o ensino de línguas vivas de forma lúdica. Platão, Aristóteles, e posteriormente Quintiliano, Montaigne e Rousseau, também defendiam essa pratica de ensino, em suas épocas, dada a importância do papel do jogo e da brincadeira na educação. Destacou-se também como grande defensor das atividades lúdicas São Tomás de Aquino, que no século XIII defendia o brincar como necessário para o desenvolvimento humano. Já Fröebel (1913), precursor da escola infantil, fez o lúdico fazer parte do currículo de educação infantil. A partir da década 1950, começou a surgir vários estudos sobre o jogo e brincadeira como ferramenta auxiliadora da aprendizagem. Kishimoto (2002) ressalta ainda que os jogos foram transferidos de geração em geração por meio de sua pratica, permanecendo na memória infantil. E que através da tradição e da universalidade dos jogos são observados que os povos, antigos da Grécia e do Oriente, já brincaram de amarelinha, empinar pipas e jogar pedrinhas.

Os jogos tradicionais infantis são livres, espontâneos, onde a criança brinca pelo brincar. Kishimoto (2002) fala sobre as percepções froebelianas na educação, do homem e da sociedade, pois estão intimamente vinculadas ao brincar:

[...] a brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto todo – da vida natural/ interna do homem e de todas as coisas.

Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo [...] a criança que brinca sempre, com determinação auto- ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornarse um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para de seu bem e dos outros [...] O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL apud, KISHIMOTO, 2002).

Vale registrar como o docente maneja os conhecimentos de arrastar, andar, pegar, entre outros e quando aprende a representá-las mentalmente, passa utilizar ou ainda jogar com eles, por que com o jogo, no qual a brincadeira está inserida, as representações mentais na qual foram construídas pela criança desenvolverá, construindo a realidade do mesmo. Kishimoto (1993) afirma: Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque "enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social".

Talvez nem todos os professores tenham dado importância de como é importante o brincar para o desenvolvimento físico e psíquico do seu aluno. Nos jogos e brincadeiras o aluno age como se fosse a realidade delas, e isto, contribui de forma especial para o seu desenvolvimento. O lúdico na educação infantil deve ser visto pelo docente como a oportunidade de compreender os significados e a importância das brincadeiras para a educação, (CARVALHO, 1992). O aluno estimulado a inserir o lúdico na sua forma de trabalhar tem consciência das vantagens de transmitir seus conhecimentos através de jogos e brincadeiras. O efeito educativo da brincadeira infantil, na qual as crianças se sentem ligadas por toda uma rede de regras complexas ao mesmo tempo aprendem a subordinar-se a regras a essas regras como a subordinar a elas o comportamento das outras e a agir nos limites rigorosos traçados pelas condições da brincadeira. Dessa maneira, quando o docente está fazendo uma atividade lúdica estará aprendendo várias coisas durante a execução dela. Com essa ferramenta a favor do docente, ele pode levar os alunos a vivenciar diversas experiências e obter resultados excelentes através da ludicidade.

Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo, da brincadeira, como fator que contribui para o desenvolvimento e para a construção do conhecimento infantil (KISHIMOTO, 2017). Alguns professores entendem que no momento em que as crianças estão brincando elas estão aprendendo a lidar com suas limitações e a respeitar o outro. Brincando a criança pode despertar seus pensamentos para resolução de problemas que lhe são importantes, e o modo como ela brinca revela o seu mundo interior, proporcionando-lhe que aprenda fazendo e realizando.

Na educação infantil, as disciplinas que contém atividades lúdicas favorecem a construção de significados de conhecimentos próprios do mundo da criança. As atividades lúdicas trazem muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, são componentes essenciais para o desenvolvimento das crianças, mas os professores precisam criar propostas pedagógicas que juntem o aprendizado e a diversão que o jogo e brincadeira permitem. Pelas brincadeiras as crianças desenvolvem as funções psicológicas superiores como atenção, memória, controle da conduta, entre os aspectos. Através dos jogos e brincadeiras crianças liberam suas energias e transformam sua realidade.
Através dos jogos e brincadeiras, a criança também forma sua personalidade, autonomia, criatividade, locomoção e tantas outras áreas. O importante é que as crianças se sintam livres para criar, reformar e construir, e pelo contato com o natural aprenderá brincando, construindo sempre um respeito para com suas limitações e para com o ciclo natural da vida.(LACERDA). A influência do brincar no desenvolvimento da criança é fundamental para a formação de sua personalidade, pois vai incorporar valores. Dessa forma, o docente deve planejar as situações de suas atividades lúdicas, sempre proporcionando tempo para essas brincadeiras, oferecendo deste modo um brincar de qualidade.
É bom registrar que a escola precisa atingir seus objetivos de desenvolver ações voltadas para suprir as reais necessidades das crianças que envolva o cuidar, o brincar e o educar, pois a criança aprende brincando e interagindo com o adulto. Essa triplice da educação é essencial para o desenvolvimento da aprendizagem, uma vez que através da interação com outras crianças e a mediação do docente, a criança se sinta protegida e adaptada ao ambiente.

(LACERDA).

IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

A palavra lúdica tem origem na palavra latina "ludus", que significa "jogo". No dicionário escolar da Academia Brasileira de Letras (2001), traz o significado de Lúdico como: "[...] que se refere a jogos, brinquedos e divertimentos: o aspecto lúdico da aprendizagem. " Durante o desenvolvimento da palavra "lúdico" no aspecto educacional, não parou apenas nas suas origens. O lúdico passou a ser reconhecido como algo essencial para o auxílio do desenvolvimento e comportamento humano.

É importante que a família e a escola saibam da importância da ludicidade, onde ocorrem os primeiros processos de socialização e de aprendizagem da criança. É preciso entender que não se pode obrigar uma aprendizagem, mas construí-la. A conscientização sobre a importância da ludicidade é muito importante pois contribui para a saúde física e mental do ser humano. Essa parte deve ser reforçada a todo momento, e muitos docentes ainda não sabem a importância da ludicidade na vida de uma criança. É preciso resgatar os jogos simbólicos, os jogos regrados, as atividades de recreação e etc. O Brincar faz parte da infância e a brincadeira é uma conexão para imaginação.

Muitas famílias ainda ignoram a infância, fazem com que as crianças pulem essa etapa importante, que vai contribuir em vários aspectos da vida dela. O adulto deve ser o intercessor, e envolver as brincadeiras nos conteúdos diários, facilitando uma atividade prazerosa.

Na escola as atividades devem esta de acordo com a parte do desenvolvimento que ela se encontra, pois ajudara na construção da aprendizagem. O professor deve ser o aliado da criança na procura da aprendizagem. As atividades de ensino devem ser organizadas com intuito de estabelecer um desafio e um convite ao raciocínio. Para isso, elas devem ser ancoradas no conceito já conhecidos pelas crianças, porem devem ter um nível que exija a reorganização do aprendido e a apropriação de conceitos novos.

Os jogos e atividades lúdicas no ambiente escolar é muito significativo e também necessário. Todos nos devemos estar atentos no papel do brincar, que não é apenas um passatempo, mas sim um objeto importante na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. A ludicidade, tão importante para a saúde mental humana, precisa ser mais considerada; o espaço lúdico da criança está merecendo maior atenção, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço de exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. (CUNHA, 2005 p. 09).

PAPEL DO DOCENTE NO USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS.

Os materiais que os docentes devem e possam utilizar são fundamentais para o progresso do ensino e aprendizagem, mas muitas vezes os docentes tem o discernimento da maneira que os jogos e brincadeiras se relacionam com a aprendizagem. O Professor deve estar ciente que o brincar é um direito da criança, e que ela liga todas as áreas do conhecimento, sendo uma forma dela descobrir as coisas. A mediação só terá sucesso quando o professor interagir com a criança. Ele deve conhecer o jogo, criar e propor, situações desafiadoras, observar as tentativas da criança durante o jogo, ajudando com as dificuldades. Esse apoio nas dificuldades ajuda a desenvolver o potencial de cada criança, considerando suas limitações e possibilidades. Para isso, o professor precisa incluir em suas praticar a pedagogia da compreensão e do humanismo, e não a pedagogia da intolerância, do pensamento único, da desvalorização.

Ele deve entender o ato de brincar como uma prática educativa e oferecer as crianças um ambiente com espaços e materiais organizados que propiciem desafios e diferentes manifestações infantis. É interessante que os profissionais tenham uma boa interação, criando um bom trabalho em grupo com outros profissionais, reconhecendo a criança como um ser inteiro, isso são características que o professor deve cultivar respeitando os demais profissionais, e familiares.

Na educação Infantil o docente deve estar atento e aberto as características de sua turma, a fim de envolver as crianças em todos os processos de ensino, mantendo-as interessadas, motivadas, curiosas e felizes no ambiente escolar. É muito importante que esse profissional esteja em uma constante busca por aprender sobre o desenvolvimento da criança. Nos deveres do professor está incluso a necessidade

de ser modelo para aquele a quem ensina. Educar pode ser recompensador se o professor instigar seus alunos na busca do aprender um conhecimento que faça do aluno alguém melhor e não apenas um arquivo ambulante de informações. É necessário que parem de pensar que o lúdico é apenas uma diversão nas horas livres ou um passatempo, e passar a ser encarado como uma ferramenta de muita importância no ensino-aprendizagem.

Os jogos, as brincadeiras, a dança e as práticas esportivas revelam a cultura corporal de cada grupo social, constituindo-se em atividades privilegiadas nas quais o movimento é aprendido e significado, devendo-se respeitar as diferenças de cada criança em suas faixas etárias, assim como as diversas culturas (expressões corporais) de cada região do país. (BRASIL III; 1998). No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significam outra coisa daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças recriam e repensam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando (Brasília: MEC/SEF, 1998)Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes se encontram, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (Brasília: MEC/SEF, 1998). São as brincadeiras, as ações, as interações e a participação nas práticas sociais que levam as crianças a ter curiosidade sobre temas, práticas, ideias a serem pesquisadas e a constituírem e a constituir seus saberes sobre o mundo (BRASIL, 2016).

JOGOS E BRINCADEIRAS ATIVIDADES PARA O FÍSICO E O PSÍQUICO DA CRIANÇA.

Atualmente observei que existem tendências que o docente utiliza jogos e brincadeiras que exigem mais raciocínio lógico dos alunos. Estas atividades favorecem o desenvolvimento de habilidades motoras, sensoriais e estimulam o raciocínio lógico dos educandos. Kishimoto (2002) ainda comenta que "os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças". (KISHIMOTO, 2002). Muito se ouve falar sobre a necessidade de melhorar o ensino em nosso país. Mas, para que isso aconteça, é necessário que se mude a maneira de ensinar os alunos. O docente deve estimular o aluno e mostrar formas diferentes para que ele crie, inove, descubra e construa o seu conhecimento. Diante disto Carvalho diz: (...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo. (CARVALHO, 1992).

Mostrando as formas ou ferramentas para que eles possam escolher seus caminhos, sua visão de mundo e as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar são atitudes que o professor deve fazer. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998): O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Segundo Kishimoto (2002), o/a educando/a que brinca sempre, acaba se esquecendo sua fadiga física e isso certamente fara com que torna-se homem determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do seu bem e de outros. Pois o brincar é essencial, por que ela revela-se de diversas formas buscando maneiras, objetos, movimentos, atividades que ira trabalhar diversas habilidades. E isso auxiliara na boa formação infantil nos aspectos emocional, intelectivo social e físico. Kishimoto (2002) fala, sobre a importância do jogo e da brincadeira na educação infantil em suas pesquisas procura mostrar a necessidade que se tem do uso dessas atividades na educação infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo demonstrou a necessidade, importância e fundamento de utilizar o lúdico no currículo da Educação Infantil, onde os jogos e brincadeiras necessitam ganhar um lugar e um tempo eficiente para seus fins. Ter um espaço lúdico na escola é conseguir ensino e aprendizagem com ambiente de