incutidas. As atividades lúdicas na educação auxilia a aquisição de conhecimentos e no acrescentamento dos pré-existentes, além de, incentivar a criança a frequentar as salas de aula com o

propósito especifico “o de aprender com prazer”, se tornando, assim, o construtor de seu próprio saber. Finalizando, quando uma criança brinca, ela cria e recria novos mundos, os quais são ricos e magníficos, repleto de possibilidades e criações que o tornam melhor que o mundo no qual vive realmente.

Referências Bibliográficas

BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. Cadê o brincar? Da educação infantil para o ensino fundamental. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CATUNDA, Ricardo. Cultura e ludicidade: A vivência do brincar na formação de professores. Gráfica LCR 2010.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. A importância do brincar na educação infantil. Artigo publicado em Brasil Escola – UOL, 2009. Disponível em: https://monografias.brasilescola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm. Acesso em: 25.10.2020.

FORTUNA, Tania Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000.

JUCHEM, Viviane Steffen. A importância do lúdico na construção da aprendizagem. Artigo publicado em Static Fecam, 2008. Disponível em: https://static.fecam.net.br/uploads/452/arquivos/869323_Viviane_S__Juchem.pdf.
Acesso em: 25.10.2020

LOPES, Mary Stela Sakamoto. Aplicação da ludicidade em sala de aula. Guia de Orientação, 2017. Disponível em: https://www.fc.unesp.br/Home/ensino/pos- graduacao/programas/mestradoprofissionalemdocenciaparaaeducacaobasica/produt o_mestrado_mary_stela_sakamoto_lopes-2.pdf. Acesso em: 26.10.2020.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizagem. Petrópolis: Vozes, 2003.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SILVA, Mário Augusto. A importância das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Publicado em Meu Artigo – Brasil Escola, 2011. Disponível em: https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-das-brincadeiras-no-processo-ensino--aprendizagem-educacao- infantil.htm. Acesso em: 26.10.2020.

VELASCO, Ana Rosa Miranda. A importância do brincar na educação infantil. Artigo publicado em portal educação, s/d. Disponível em: https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/estetica/a-importancia-do- brincar-na--educacao-infantil/30065. Acesso em:27.10.2020

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. A Formação Social da Mente. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM INFANTIL

MONICA GARCEZ MIRAMONTES FRAGA

RESUMO

Este trabalho aborda a influência dos jogos, como atividades lúdicas no aprendizado infantil, levando em conta a sua representatividade no processo de programação de ensino, com capacidade de propiciar a socialização e desenvolvimento da criança. O jogo lúdico pode contribuir para a criação da

identidade e autonomia dos indivíduos e propiciar significado para o aprender. Desta forma como base, a pesquisa inicia-se com o estudo histórico da ludicidade; sequencialmente faz-se uma pesquisa sobre os jogos na educação infantil. Concluindo elucida-se que o uso de brincadeiras por educadores pode propiciar um ensino de qualidade no qual os alunos sintam-se felizes enquanto aprendem.
Palavras-Chave: Lúdico, Jogos, Brincar, Desenvolvimento Infantil, Educação.

ABSTRACT

This work addresses the influence of games, as playful activities on children's learning, taking into account their representativeness in the teaching programming process, with the ability to foster socialization and child development. The playful game can contribute to the creation of the identity and autonomy of individuals and provide meaning for learning. Thus, as a basis, the research begins with the historical study of playfulness; sequentially there is a research on games in early childhood education. In conclusion, it is clear that the use of games by educators can provide quality education in which students feel happy while learning.
Keywords: Playful, Games, Play, Child Development, Education.

1 INTRODUÇÃO

Tendo como base a problemática observada quanto a falta da ludicidade na educação infantil. A investigação buscará responder ao seguinte questionamento: Há aplicação de jogos como ferramentas, na fase inicial da educação das crianças e quando existe quais são as metodologias utilizadas para inserção das atividades? Levando em conta a hipótese de que existe uma deficiência nas escolas quanto a elaboração de programas que contemplem ações lúdicas no aprendizado infantil, jogos e brincadeiras, impossibilitando um aprendizado mais prazeroso e inovador.

Uma vez que o lúdico faz parte do imaginário de todas as pessoas, Carvalho (2005) apresenta uma definição de ludicidade que demonstra a importância de sua aplicação na educação:

Sabe-se que o lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura e através do qual se podem permear suas vivências internas com a realidade externa. É um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado. Apesar de as crianças menos favorecidas economicamente viverem em situações de estresse e risco constantes, o lúdico pode vir a ser um instrumento de promoção de resiliência, conforme o seu emprego. (CARVALHO, 2005, p. 12)

Buscar as relações entre a utilização de atividades lúdicas, como jogos, e a aprendizagem vem sendo analisado há muito tempo na, exemplo disto foram os estudos de Vygotsky e suas afirmações sobre a importância das relações sociais, muito presentes nas variadas formas de interação dos jogos, apresentando considerações sobre a aprendizagem:

Um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar zonas de desenvolvimento proximal; ou seja... desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente (na interação entre) pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente. (VYGOTSKY, 1994, p. 101 apud PIMENTEL, 2008)

A Instituição escolar vista como uma das articuladoras do processo de desenvolvimento tem como papel realizar o seu planejamento de acordo com as necessidades da criança, oferecendo condições para que as aprendizagens ocorram, sendo através de atividades lúdicas ou situações pedagógicas orientadas.(BUENO, 2010)

Na prática pedagógica, segundo Macedo (1995), o lúdico, principalmente o jogo, pode ser um bom instrumento de diagnóstico e aprendizado, pois através dele tem-se acesso ao pensamento infantil, além de permitir definir quais as estratégias de intervenção a serem realizadas dentro de um processo pedagógico.

2 METODOLOGIA

A pesquisa possui uma natureza teórica. Tendo como diretriz geral a característica exploratória. A estratégia da pesquisa cientifica utilizada foi a revisão de literatura, abordando o objeto de estudo através de uma análise mista, coletando os dados por meio de pesquisas em banco de dados públicos, dos quais foram utilizadas as seguintes plataformas: BVS – Biblioteca Virtual de Saúde [http://brasil.bvs.br] e Google acadêmico [https://scholar.google.com.br]. Como descritores para a busca foram utilizadas as palavras: infantil, lúdico, educação, jogos.

3 REVISÃO TEORICA

3.1 A história da ludicidade

A ludicidade está presente na história e sempre fez parte da vida e do cotidiano das pessoas. Na Antiguidade, jogos e brincadeiras eram comuns a toda sociedade, a fim de estreitar os laços afetivos e promover a coletividade, sem distinção de idade e classe social, os brinquedos eram iguais, tanto para meninas como para meninos, as crianças participavam das mesmas brincadeiras dos adultos, esta atividade não era um ato exclusivamente infantil. Mas não se pode falar da história da utilização dos jogos educativos sem lembrar de Comenius, Rousseau e Pestalozzi, grandes pensadores que contribuíram para a sua valorização na infância.

- Comenius (1592 – 1670) considera três ideias fundamentais: a naturalidade, a intuição e a auto atividade. Ele propôs uma educação concreta e persistente, uma pedagogia veloz, econômica e sem esforços excessivos, a instrução com base na vivência cotidiana de cada um. (ALMEIDA, 2000)
- Jean Jacques Rousseau (1712-1778) dizia que só é possível aprender através de uma conquista ativa. Ressalta também a importância ao interesse da criança quando se trabalha com algo que corresponde a sua alegria natural. (idem)
- Johann Heinrich Pestalozzi (1746 – 1827) enxerga a escola como uma sociedade, onde responsabilidade e normas de cooperação são fundamentais para a educação da criança, por esse motivo, vê o jogo como um fator decisivo para o trabalho com esses conceitos (ibidem).

Baseados numa concepção idealista e protetora da criança, esses pesquisadores propuseram uma educação dos sentidos, utilizando-se de jogos e brinquedos centrados na recreação. A partir de então a educação infantil passa a ter características particulares, e a criança a não ser mais um "adulto em miniatura."

3. 2 A importância do lúdico na educação infantil

Os pedagogos Friedrich Froebel, Maria Montessori e Ovide Decroly realizaram pesquisas a respeito da criança. "... foram os primeiros pedagogos da educação pré- escolar romper com a educação verbal e tradicionalista da sua época. Propuseram uma educação sensorial, com utilização de jogos materiais didáticos, que deveria traduzir por si a crença em uma educação natural dos instintos infantis.". Almeida (2000) apresenta as seguintes definições destes estudiosos:

- Froebel (1782 – 1852) foi o primeiro educador que justificou o uso do brincar no processo educativo. Ele acreditava que a melhor forma de conduzir a criança à atividade é através dos jogos, desenvolvendo aspectos físicos, morais e cognitivos, defendendo também a necessidade da orientação do adulto para que esse desenvolvimento ocorra, dizendo que o bom educador é aquele que faz do jogo uma arte um instrumento para promover a educação.
- Maria Montessori (1870 – 1932) retoma a necessidade dos jogos educativos, dado grande importância aos jogos sensoriais.
- Ovide Decroly (1871 – 1932) dedicou-se a experimentar uma escola centrada no aluno, e não no professor, uma escola que preparasse a criança para viver em sociedade, defendia um método ativo, fundamentado na possibilidade do aluno conduzir o próprio aprendizado, assim a criança aprende a aprender. Foi fortemente influenciado pelas ideias de Rousseau e segundo ele, a necessidade gera o interesse e só este leva ao conhecimento.
- Jean Piaget (1896 – 1980) enxerga os jogos não apenas como uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas como meios de enriquecimento do desenvolvimento intelectual. Para ele, os jogos tornam-se mais significativos à medida que se desenvolve, pois através da manipulação de materiais variados, passa a reconstruir objetos e reinventar coisas, com isso, os jogos vão se transformando pouco a pouco em construções adaptadas.

Diante do estudo de diferentes estudiosos, podemos perceber várias opiniões sobre a interação da ludicidade e a criança, mas é notório como eles destacam e priorizam a educação lúdica. "Nessa perspectiva, podemos dizer que, por meio do brincar, a criança contribui para a formação da humanidade, possibilitando-nos compreender certas características sociais e culturais de nossa história." (TEIXEIRA, 2010, p.34)

Macedo (2007) em seu artigo Brincar é mais que aprender; reforça que com o passar do tempo a criança quer se socializar (brincar com) e os jogos de regras por representarem constantes experiências de troca, através do estabelecimento de contratos, limites de espaço, tempo e definição de objetivos servem bem para este propósito. Então sem nem

mesmo perceberem “representando e se preparando (...)” uma vez que “nos jogos, é possível repetir e criar regras, errar e começar de novo”. Servindo assim como base para o sentido da vida real e contribuir efetivamente para as atividades de aprendizado escolar.

3.3 Atividades lúdicas e as funções executivas

Sobre o desenvolvimento infantil, Oliveira (2002) destaca dois importantes pesquisadores na área: o russo Lev Vygotsky (1896-1934) e o francês Henry Wallon (1879-1962), pois ambos contribuíram amplamente para o conhecimento sobre a formação da criança, através da linha teórica conhecida como sócio histórica, que considera o sujeito dentro de uma cultura concreta. Dentre essas contribuições citaremos os pontos básicos do pensamento de cada um deles.
Vygotsky afirma ser um processo cultural a construção do pensamento e da subjetividade, que se dá através do uso de signos e o emprego de instrumentos. Discordando do conceito de uma formação natural e universal da espécie humana. Diferente dos animais que agem e reagem aos estímulos de uma forma sensorial instintiva, o homem supera-se suas capacidades sensoriais através do uso de instrumentos e interação com outros homens. A realização de tarefas conjuntas favorecem trocas, pois conforme afirma Vygotsky “toda função psicológica superior manifesta-se, primeiro em uma situação interpessoal e depois em uma situação intrapessoal”. Para suas análises a respeito, o pesquisador criou o conceito de zona de desenvolvimento proximal, na qual afirma que a criança ao receber as informações as transforma conforme métodos e conhecimentos adquiridos pela mesma através de relações com parceiros mais experientes (OLIVEIRA, 2002).
Sobre este assunto Carvalho (2005) reforça que o cérebro é um sistema aberto e dotado de plasticidade, com sua estrutura e funcionalidade moldada ao longo da história e desenvolvimento individual da espécie. Tal afirmação reforça o fundamento sócio histórico do funcionamento psicológico, do qual o pensamento vygotskiano enfoca que o relacionamento do homem com o mundo é uma relação mediada e que os sistemas simbólicos funcionam como elementos intermediários entre a pessoa e o mundo.
Wallon por sua vez discorreu sobre o desenvolvimento humano, principalmente na fase infantil, como resultado das relações entre as condições da pessoa e as situações com que ela se envolve ao longo da vida e como Vygotsky enfatiza a importância da linguagem e mediações que cercam as pessoas. Segundo o pesquisador todos possuem um ótimo sistema de trocas com o meio, envolvendo: motricidade, afeto e cognição, sendo que em cada estágio do desenvolvimento uma delas predomina sobre as outras. Uma vez construída uma nova função pelo individuo ocorre uma ruptura construída até então, gerando desta forma o desenvolvimento.
Wallon chama a atenção para o fato de cada indivíduo construir seu pensamento e a si mesmo, enquanto sujeito, pelo imergir em uma experiência interpessoal, apagando seus próprios limites e constituindo uma unidade momentaneamente indissociável com o parceiro ou com “o mundo”, onde ele não distingue o que é seu – gestos, reações, opiniões e outros aspectos – daquilo que não é, para a seguir, e por isso mesmo, tentar diferenciar-se desse outro, de seu contexto, eliminando os elementos que julga alheios.(OLIVEIRA, 2002)

Em suma a criança constrói uma memória através das interações e com o tempo adquire habilidades de desenvolvimento próprio deixando de agir por imitação e cria também atitudes próprias.
Segundo Pimentel (2008):

Vygotsky explica que a capacidade de simbolizar – essencial ao desenvolvimento da linguagem e uma das características centrais do jogo – embora virtualmente possibilitada pela evolução biológica das estruturas cerebrais e do aparelho fonador, só entrou em operação a partir do desenvolvimento cultural, historicamente determinado pelas condições materiais de produção do trabalho coletivo nas sociedades humanas. Essa função teria permitido um salto qualitativo no comportamento da espécie, submetendo os fatores biológicos a condições mais sofisticadas de operação. (PIMENTEL, 2008, P. 113)

Tal afirmação conduz ao pensamento que a criança é um ser social e histórico e está inserida em uma determinada cultura, procura desde cedo entender o mundo, é influenciada por seus pares e também influencia no seu meio, durante a interação que ela constrói o seu conhecimento e através das brincadeiras manifesta seu entendimento sobre a vida, juntamente com seus desejos.
O meio em que a criança vive contribui diretamente para sua construção social, ou seja, sua família, amigos, vizinhos, relações religiosas, escola. Tudo representa uma troca, e através desta interação a criança modifica e é modifica. Desta forma cada