O PODER DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

FERNANDA APARECIDA GUEDES

RESUMO
O ato do brincar é o principal costume de expressão da criança, a instrumento por excelência para a criança instruir-se a criar cultura, a viver e a revolucionar seu desenvolvimento. Assim, este artigo, procurou debater o conceito e a importância da brincadeira, do brinquedo e jogos, colocando em evidência o papel da instituição de educação infantil em criar espaço para que o lúdico faça parte do cotidiano escolar. É necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças, assim, apresentamos fundamentações teóricas e experiências, no intuito de subsidiar o trabalho do educador que atua com criança. Enfatizamos a necessidade de um projeto onde os interesses das crianças são levados em consideração.
PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Jogos; Brincadeiras; Educação Infantil; Projetos.

INTRODUÇÃO
Conforme a Lei de Diretrizes e Bases 9394/96, artigo 29: A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

A educação infantil passou por diversas transformações ao longo dos tempos, no início com uma atuação bastante limitada, tanto nos objetivos que ela assumia, quanto no pequeno número de crianças que atendia, gerou precarização no atendimento, que somente após muitas lutas e políticas bem definidas, como a Constituição de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em 1990, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) em 1996 que foi possível romper com essa ideia de educação infantil “assistencialista” e ganhou uma dimensão mais ampla dentro do sistema educacional e a criança passou a ser vista com um ser capaz de criar e estabelecer relações, um ser histórico e social.

Muitos foram e têm sido os desafios que a educação infantil enfrentou e vem enfrentando ao longo da sua trajetória e cada vez mais é constatada que essa primeira etapa da educação básica é algo complexo e que exige muito preparo por parte dos envolvidos para que seja possível compreender o universo infantil e possibilitar aprendizagens significativas. O ambiente educador da educação infantil tem a ludicidade como o instrumento mais eficiente na construção do conhecimento.

A educação infantil vive um período bastante agitado, porém muito rico, onde as novas perspectivas em relação ao desenvolvimento infantil têm aberto interessantes possibilidades de promover a aprendizagem e o desenvolvimento de crianças pequenas em ambientes de educação coletiva. Almeida (1995, p. 41) relata que:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p. 41).

Kishimoto (2002, p. 21) discorre que: [...] hoje a imagem da infância é enriquecida também, como auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo e brincadeiras no desenvolvimento e na construção do conhecimento infantil (KISHIMOTO, 2002, P. 21).
De acordo com Oliveira (2000, p.158): O ambiente, com ou sem o conhecimento do educador, envia mensagens e, os que aprendem, respondem a elas. A influência do meio através da interação possibilitada por seus elementos é contínua e penetrante. As crianças e ou os usuários dos espaços são os verdadeiros protagonistas da sua aprendizagem, na vivência ativa com outras pessoas e objetos, que possibilita descobertas pessoais num espaço onde será realizado um trabalho individualmente ou em pequenos grupos (OLIVEIRA, 2000, P.158).

Sendo assim, podemos afirmar que o educador que atua na educação infantil deve pensar em uma proposta que envolva a organização de condições para que as crianças interajam com os adultos e outras crianças em diversas situações, para que construam significações acerca do mundo e de si mesmas, enquanto desenvolvem formas diferentes de sentir, pensar e solucionar problemas com autonomia e cooperação. Neste sentido, Lima (2001, p.27), afirma:

Consciente da importância da ação que realiza, possibilitando imediações de várias naturezas, o adulto

passa a atender os processos da criança com um significado que só pode ser construído tendo como referencial a criança no período de formação em que ela está e não no adulto feito que será (LIMA, 2001, p. 27).

O lúdico na educação atual 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.

O brincar é encarado como uma situação cotidiana e um direito das crianças. Por meio do brincar, elas se apropriam dos elementos da realidade e dão a eles novos significados, porém ainda está longe de ser uma simples brincadeira ou passatempo, pois é uma atividade muito importante a criança que leva o ser humano ao encontro do conhecimento, da socialização e do desenvolvimento do seu caráter.

A escola e o educador precisam estar unidos e estejam em parceria a fim de direcionar as atividades com o intuito de desmontar a brincadeira de uma ideia livre e focar em um aspecto pedagógico, de modo que estimulem a interação social entre as crianças e desenvolva habilidades intelectivas essenciais para a vida escolar e social.

O AMBIENTE LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR

Ao longo do tempo, percebe-se, por meio de estudos bibliográficos, que os conceitos de infância e educação foram mudando por causa das relações familiares, sociais e até mesmo das escolas. Vale salientar, que “a infância é objetivamente heterogênea porque existem infâncias socialmente diferentes e desiguais” (SACRISTÁN, 2005, p. 22). Por todos os lugares estão as crianças, com toda a multiplicidade de infâncias. A infância é reinventada por cada sociedade:

Cada sociedade pode criar a sua própria imagem do que são as crianças. A imagem é uma convenção cultural, e existem muitas imagens possíveis. Algumas concentram-se no que as crianças são, no que elas têm e no que elas podem fazer, enquanto que outras, infelizmente, concentram-se no que as crianças não são, no que elas não têm e no que elas não podem fazer (RINALDI, 2002, p. 76).

O termo lúdico vem sendo amplamente utilizado em bibliografias que se referem à jogos, brinquedos e brincadeiras, mas dificilmente se observa uma definição de cada um desses termos. Muitas instituições de ensino pelo Brasil vem incorporando o Lúdico nas salas de aula, segundo Roloff (2012):

A palavra Lúdico vem do latim Ludus, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Na história de nosso desenvolvimento, sabemos que o ser humano tem recebido inúmeras designações: Homo Sapiens, porque possui como função o raciocínio para aprender e conhecer o mundo; Homo Faber, porque fábrica objetos e utensílios; e, Homo Ludens porque é capaz de dedicar-se às atividades lúdicas, ou seja, ao jogo. Pode-se dizer que o ato de jogar é tão antigo quanto à própria humanidade. Jogar é uma atividade natural do ser humano. Através do jogo e do brinquedo, o mesmo reproduz e recria o mundo a sua volta (ROLOFF, 2012).

Segundo Roloff (2012), o lúdico está presente no cotidiano de qualquer educando, por isso, é necessário ressaltar e explorar este recurso, para podermos incorporá-lo em nossas práticas pedagógicas de uma forma criativa e essencial para que as crianças criem ferramentas para aprenderem brincando e proporcionar aprendizagem e prazer aos alunos.

A análise das falas de alguns profissionais da educação, que atuam tanto nas séries iniciais quanto na educação infantil, atentando para seu entendimento sobre o assunto em questão. O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, ressaltando leveza à rotina da unidade escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa, pois na educação infantil, no ensino fundamental, em qualquer espaço, sempre cabe uma brincadeira lúdica, um intervalo, para esquecer a seriedade e aliviar a tensão, antes de começar uma nova jornada. Não é apenas na infância que podemos brincar de ser feliz.

Há um leque de competências e habilidades no lúdico, mas para que esta prática seja viável é preciso que o educador tenha um foco centrado, para conseguir promover atividades que favoreçam uma aprendizagem significativa e integral aos seus alunos, para isso é preciso demonstrar a importância e a verdadeira função do uso desta ferramenta na aprendizagem, considerando o planejamento do professor, bem como seu verdadeiro papel no desempenho de sua ação cotidiana para que o lúdico realmente contribua para o desenvolvimento pleno da criança.

O processo pedagógico está atrelado a novas propostas curriculares. Assim a didática escolar fundamentou-se em atividades lúdicas através de jogos e materiais concretos, os quais passaram a ser considerado um instrumento importante à prática docente e um elemento facilitador da aprendizagem na esfera educacional.

Propiciar a ludicidade como instrumento de aprendizagem deveria ser tarefa inerente de todo educador, pois, segundo Dorneles (1998) a criança compreende a realidade e "vê o mundo" através do brinquedo e é recriando seu mundo e o mundo que vê pela televisão, ruas, passeios, que ela se constitui como sujeito.

As aulas devem ser bem elaboradas, seguindo todo um planejamento e sequências didáticas, tendo com objetivo aprendizado dos alunos, para que eles mesmos possam ter ferramentas para construir conhecimentos e soluções por meio das brincadeiras e jogos em sala de aula, ou seja adquirir as habilidades e competências necessárias, segundo Roloff (2012):

As aulas lúdicas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos. Se o professor apenas "brincar" com estes alunos, não transmitirá conteúdo e possivelmente perderá o rumo da aula. A atividade intelectual não pode ser separada do funcionamento total do organismo. O corpo e o aprendizado intelectual fazem parte de um todo, através do qual o aluno irá compreender o meio, trocar informações e adquirir experiências. As brincadeiras em sala de aula devem servir como orientação para posturas comportamentais, por exemplo. Brinca-se ensinando valores e, após, usa-se este momento mais tranquilo para explicar o conteúdo que estudaremos nesta aula e a relação disto com a brincadeira anterior. O aluno vai relacionando, montando esquemas, formando seus próprios arquivos, que à medida que se desenvolvem, tornam-se mais generalizados e mais maduros (ROLOFF, 2012).

A atividade lúdica é um instrumento que possibilita as crianças a aprenderem relacionar- -se com outros, promove maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Por meio do brincar, a criança experimenta, descobre, inventa, adquire habilidades, além de estimular a criatividade, autoconfiança, curiosidade, autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração devido a situação de alguns jogos e brincadeiras, consequentemente gerando uma maturação de novos conhecimentos.

Para que a aula se torne significativa, a ludicidade é de suma importância, pois o educador além de ensinar, aprende o que o discente construiu até o momento, condição necessária para as próximas aprendizagens. A tendência é de superação, desde que o ambiente seja fecundo à aprendizagem e que o mestre tenha noção da responsabilidade que esta busca exige. Estuda-se o passado, vive-se o presente, busca-se o futuro. Através da ludicidade podemos fazer novas perguntas para velhas respostas.

Os jogos estimulam a socialização, porque podem ser trabalhados em pequenos e grandes grupos; através do lúdico os alunos são desafiados e estimulados a pensar, desenvolvendo aspectos emocionais, afetivos e cognitivos; as crianças passam a serem cooperativas e responsáveis; aprendem a perseguir objetivo, a agir de acordo com as regras; seu raciocínio fica mais ágil, e sua criatividade se desenvolve.

O jogo simbólico caracteriza-se pela representação da realidade, por uma tendência imitativa e imaginativa. Os grupos de crianças que se formam em sala de aula, mediante a utilização de uma proposta lúdica, são sempre heterogêneos quanto aos conhecimentos já adquiridos nas diversas áreas, mesmo quando uma avança sozinha ela contribui para o desenvolvimento das outras. Assim como o professor ela também servirá de mediadora entre o sujeito e o objeto. O professor não será passivo e nem o centro do ensino, mas sim, um mediador (VYGOTSKY apud ELKONIN 1998).

Por exemplo, é a boneca que está com raiva porque a mãe brigou com ela, ou o urso que está chorando porque o pai foi trabalhar, enfim, as crianças dão vida e sentimentos aos objetos inanimados como se fossem pessoas de verdades:

Têm-se até hoje a opinião de que a imaginação da criança é mais rica do que a do adulto. A infância é considerada a idade de maior desenvolvimento da fantasia e segundo essa opinião, à medida que a criança vai crescendo, diminuem a sua imaginação e a força de sua fantasia. [...] Goethe dizia que as crianças podem fazer tudo de tudo, e essa falta de pretensões e exigências da fantasia infantil, que já não está livre na pessoa adulta, foi interpretada frequentemente como liberdade ou riqueza da imaginação infantil [...]. Tudo isso junto serviu de base para afirmar que a fantasia funciona na infância com maior riqueza e variedade do que na idade madura. A imaginação da criança [...] não é mais rica, é mais pobre do que a do adulto; durante o desen-

volvimento da criança, a imaginação também evolui e só alcança a sua maturidade quando homem é adulto (VYGOTSKY apud ELKONIN
1998, p.124).

Com o reconhecimento da criança como ator social, integrante do mundo adulto, capaz de negociar, compartilhar e criar culturas, ela passa a ser também reconhecida como sujeito protagonista na produção e socialização de próprio conhecimento. O mundo da criança é muito heterogêneo, ela está em contacto com várias realidades diferentes, das quais vai aprendendo valores e estratégias que contribuem para a formação de sua identidade pessoal e social. Para isso contribuem a sua família, as relações escolares, as relações de pares, as relações comunitárias e as atividades sociais que desempenham, seja na escola ou na participação de tarefas familiares. Esta aprendizagem é eminentemente interativa as crianças aprendem com as outras crianças. Estabelecemse, dessa forma, as culturas de pares (SARMENTO, 2003, p. 14).

PROTAGONISMO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Alguns autores refletem sobre o que é protagonismo; Ferretti; Zibas; Tartuce (2004) discordam sobre as várias interpretações desta palavra, pois aparece associada à participação, identidade, autonomia e cidadania, entre outros. Em alguns casos o emprego do termo protagonismo aparece distinto de participação, em outros aparecem como sinônimos. Constatam também que o emprego do vocábulo participação é mais frequente, trata-se de um termo de uso corrente na língua portuguesa. A explicação do que significa participação está associada ao significado de protagonizar, e é comum ser utilizado em contexto de ações sociais que visam envolver crianças em processos decisórios para transformações sociais.

Assim, tentando entender a criança como protagonista é importante salientar a contribuição de Loris Malaguzzi, professor Italiano idealizador do sistema de Reggio Emilia do nordeste da Itália. Ele coordenou e implementou uma pedagogia singular que mais tarde serviu de base para novas políticas sobre práticas inovadoras e formação de professores, tudo embasado na criança.

Ele enfatizou as potencialidades das crianças, sendo respeitadas dentro de suas especificidades, em uma escola voltada para elas que vise a alegria e o desenvolvimento das múltiplas linguagens, traz um conceito de pedagogia de escuta, voltada à primeira infância como centro da prática pedagógica. Edwards e Forman (1999) opinam:

A finalidade deste projeto educacional [...] é produzir uma criança reintegrada, capaz de construir seus próprios poderes de pensamento através de uma síntese de todas as linguagens expressivas, comunicativas e cognitivas. Contudo, a criança reintegrada não é um investigador solitário. Ao contrário, os sentidos e a mente da criança precisam da ajuda de outros para perceberem a ordem e a mudança e descobrirem os significados das novas relações. A criança é um protagonista (EDWARDS e FORMAN, p. 303).

Neste conceito, o respeito às necessidades da criança e a valorização das potencialidades de cada indivíduo mostra uma pedagogia com protagonistas ativos que interagem e comunicamse em um espaço social, com professores guiando-os: “A ênfase é colocada em vê-las como sujeitos únicos com direitos, em vez de simplesmente com necessidades. Elas têm potencial, plasticidade, desejo de crescer, curiosidades, capacidade de maravilhar-se e de relacionarem-se com outras pessoas e de comunicarem-se” (RINALDI, p. 114, 1999).

Nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI/2010), a criança é reconhecida como centro do planejamento curricular e compreendida como sujeito social de direitos, que constrói sua identidade pessoal e coletiva através das interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. Esse processo de construção de sentido da criança sobre o mundo físico e social ocorre por meio de diferentes experiências, quando brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona. (BRASIL, 2010).

Existem especificidades na Educação Infantil que devem ser respeitadas, como por exemplo a diferenciação de aluno e criança. Essa diferenciação se deve ao objetivo, o aluno deve aprender as várias áreas de conhecimento, enquanto a criança deve ser o foco do conhecimento. “as relações educativas travadas num espaço de convívio coletivo que tem como sujeito a criança de 0 a 6 anos de idade (ou até o momento de entrarem na escola)” , (ROCHA, p. 31, 2001):

Isto não significa que o conhecimento e a aprendizagem não pertençam ao universo da educação infantil. Todavia, a dimensão que os conhecimentos assumem na educação das crianças pequenas coloca-se numa relação extremamente vinculada aos processos gerais de constituição da criança: a

expressão, o afeto, a sexualidade, a socialização, o brincar, a linguagem, o movimento, a fantasia, o imaginário, [...] as suas cem linguagens (ROCHA, p. 31, 2001).

Então, ao pensar nas crianças de zero a seis anos de idade, as instituições escolares devem reconhecer as especificidades desta faixa etária, as características, interesses, necessidades e o modo particular de construir o conhecimento. Toda atividade lúdica, espontânea, de escuta, imaginativa e criativa são pedagogias básicas para tornar as crianças ativas.

É na escola que a criança deve ter espaço para construir a identidade, deixando de ser sujeito passivo para sujeito de vivências e trocas sociais. Também é neste espaço que famílias e crianças podem conviver com as diferentes formas culturais. Faria (1999) assim se refere ao espaço coletivo na educação infantil:

entendo que o espaço coletivo (com adultos e crianças) como ambiente de educação e cuidado das crianças de 0 a 6 anos tem por objetivo garantir seu direito à infância: o direito a brincar, a não trabalhar, a expressarem-se das mais variadas formas e intensidades, promovendo o exercício de todas as dimensões humanas (lúdica, artística, do imaginário etc.) e possibilitando a construção do conhecimento espontâneo, do imprevisto, da cultura infantil e seu intercâmbio com os adultos e suas culturas (FARIA, 1999, p.61).

A INDUSTRIALIZAÇÃO DOS INSTRUMENTAIS E BRINQUEDOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A criança, na maioria das vezes, não se contenta em somente em adquirir e/ou registrar as imagens: ela as manipula na brincadeira e, quando o fazem, transformamnas e lhes dá outra significação. “quando mais ativa for a apropriação, mãos forte ela se torna. O valor lúdico reforça a eficácia simbólica do brinquedo”, Poletto, (2005):

Isso é que faz a especificidade do brinquedo em relação a outros suportes culturais: a relação ativa introduzida pela criança. A representação é transformada diversas vezes e posteriormente é personalizada. Através do brinquedo a criança constrói suas relações com objeto, relações que constituem esquemas que ela reproduz com outros objetos na sua vida futura. Sendo esse objeto permeado pelo adulto, toda relação com o brinquedo pressupõe uma relação com ele e com as imagens dos discursos (produzidos pelos adultos e pelas crianças), (POLETTO, 2005).

A autora completa que com a constante industrialização do brinquedo, “aumentam” as opções de brincar, porém, esse aumento é questionável, considerando-se que “os brinquedos não estruturados são os que permitem um maior uso da imaginação e da criatividade” (POLETTO, 2005).

Dessa forma, os brinquedos industrializados passaram a ser os mais adequados à ordem doméstica, justamente por serem práticos e funcionais, não provocarem sujeira e, quando quebrados virarem lixo e puder ser substituídos por outros (POLETTO, 2005).

As três grandes vertentes que oferecem subsídios para as questões lúdicas.

Segundo Amorim et al (1997), na perspectiva cognitiva o brinquedo e o ato de brincar são vínculos importantes na construção do conhecimento, pois o indivíduo internaliza sua realidade através da simbolização.

Como “prazer funcional”, p brinquedo faz do ato de brincar uma oportunidade de melhoria e domínio, de que, quando adulto, o homem vai necessitar. Piaget traz grandes contribuições para a psicologia cognitiva, analisando o jogo em relação à vida mental, traçando um paralelo entre os estágios de desenvolvimento cognitivo e o aparecimento de diferentes tipos de jogos (POLETTO, 2005).

A visão psicanalítica remete o brincar ao inconsciente. De acordo com Winnicott (1982), as crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeiras físicas e emocionais. Além disso, elas brincam também para aliviar angústias e controlar ideias e impulsos que podem levar à angústia. No espaço do brincar, a criança comunica sentimentos, ideias, fantasias, alternando entre o real e o imaginário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo. Através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento, proporcionando além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e