olhos de uma criança: Uma introdução à literatura infantil (8ª ed.). Boston, MA: Prentice-Hall. 2010.

OLIVEIRA, Z. R. Educação infantil: fundamentos e métodos. 4ed. São Paulo: Cortez, 2008.

SANTOS, E. G. Nas asas da imaginação. Projeto Materna Ensino Infantil, São Bernardo do Campo, 2018.

SILVA, E. G. Leitura e produção textual: o desafio de ensino a ler e escrever textos na escola. In.: Revista Notícias Construir, ed. Construir, Recife, 2018.

TAHAN, Malba. A arte de ler e contar histórias. 4. ed. Rio de Janeiro: Conquista, 1966.

A IMPORTÂNCIA DA PRÁTICA LÚDICA COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

JUCINEIDE NUNES LEITE ROMAN

RESUMO

Este artigo, de caráter descritivo, tem como objetivo geral elucidar a importância do lúdico como recurso integrado à educação para o estímulo da aprendizagem e desenvolvimento das habilidades e competências inerentes ao indivíduo. Conforme referencial bibliográfico, constatou-se que a Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade promover o desenvolvimento integral da criança. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece que durante a etapa da Educação Infantil, a criança deve participar das atividades, percebendo e reconhecendo em si, suas potencialidades. Os jogos e brincadeiras, quando empregados no processo de aprendizagem de maneira lúdica enriquecem as práticas pedagógicas, estimulando a participação e desenvolvimento infantil, melhoram a capacidade de interpretação do mundo e das relações sociais. Sendo assim, o docente, profissional responsável por estimular a relação do aluno com o objeto de aprendizagem, encontra no recurso lúdico, oportunidades e estratégias de ensino facilitadoras do processo de aprendizagem e consequente desenvolvimento das habilidades cognitivas, sociais, emocionais, motoras e culturais.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Educação Infantil; Práticas Pedagógicas.

ABSTRACT

This article addresses the use of games and games as pedagogical resources to stimulate students' learning in Early Childhood Education. The phase of Early Childhood Education, in addition to its mandatory, is of paramount importance for the development and socialization of the child, in this first educational stage, the child appropriates new discoveries, interacts with other individuals, develops his autonomy and acquires experiences indispensable for his maturation process. The learning and development of the child depends on a set of planned actions that can arouse the interest and participation of the student, in this sense it can be emphasized the Ludicity as an intentional practice of educational action in Early Childhood Education.

KEYWORDS: Games; Games; Playfulness; Early Childhood Education.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho de caráter descritivo tem como objetivo geral a importância das práticas pedagógicas lúdicas para o desenvolvimento infantil. Se sabe que o brincar é atividade fundamental para as crianças, pois brincando elas exploram o mundo, se comunicam e aprendem sobre as relações sociais, além de ser um direito da criança, é de suma importância para o desenvolvimento da suas habilidades e por isso as escolas de Ensino Infantil utilizam os jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos.

Para efetivo trabalho educacional, as diferentes formas de mediação docente, como utilização de materiais, brinquedos e organização dos ambientes influenciam na qualidade da aprendizagem, sendo assim, não basta estimular a brincadeira, é preciso que haja significado para contextualização do conhecimento. Sendo assim, o lúdico empregado no processo de aprendizagem, contribui para aquisição do conhecimento, desenvolvimento social, cultural e pessoal da criança.

O BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Brincar é importante no desenvolvimento da criança, além de ser uma necessidade do ser humano, o jogo implica para a criança muito mais do que o simples ato de brincar, é através do jogo que ela se comunica com o mundo a sua volta.

Brincando (...) as crianças aprendem (...) a cooperar com os companheiros (...) a obedecer às regras do jogo (...), a respeitar os direitos dos outros (...); a acatar a autoridade (...), a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas (...) dar oportunidades ao demais (...), enfim, a viver em sociedade. (KISHIMOTO, 1993, p.45)

Do ponto de vista da científico, a criança precisa brincar, vivenciar experiências, se relacionar ao ar livre, pois o seu desenvolvimento depende do estreitamento dessas relações e das experiências de vida. O processo de aprendizagem infantil requer o estímulo da sensibilidade das crianças, ou seja, despertar seu interesse, promover o toque, o raciocínio sobre as regras de um jogo ou brincadeira, compreensão do corpo em movimento, produz uma série de memórias para as funções do Sistema Nervoso.

“A brincadeira deve ser a principal atividade de uma criança. É o que cérebro dela espera: brincadeiras e mais brincadeiras, ainda mais relacionadas com a atividade física, e de preferência ao ar livre. Quanto maior for as diferenças de idade, melhor será para o desenvolvimento das relações pessoais e para a modulação da agressividade e da empatia. Mas não precisa se companhia sempre, não: o cérebro também precisa aprender a se entediar.” (REVISTA PAIS&FILHOS, 2018. Disponível em: https://paisefilhos.uol.com.br/crianca/neurociencia-prova-que-criancasprecisam-brincar-ao-ar-livre/. Acesso: 03 fev 2021)

Se tratando da infância, durante a Educação Infantil, período de grande importância para a formação emocional, cognitiva, social e motora da criança, os recursos pedagógicos pautados no desenvolvimento produtivo da criança defendem a importância da utilização das atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras para a promoção da aprendizagem significativa, pois a criança, necessita interagir socialmente, participar das brincadeiras, compreender regras e significados, criar vínculos e explorar o ambiente para compreender sua existência, externar emoções e experimentar novas habilidades.

Para a criança, brincar, é sinal vital, é sinônimo de vida ativa, sendo assim é pos-

sível considerar as atividades como meio da criança dominar conflitos e experiências cotidianas.

Alguns estudiosos defendem que a criança brinca simplesmente por gostar, outros atribuem ao brincar uma necessidade que a criança desenvolve para dominar conflitos da vida diária.

Santos (2008, p.111) alega que alguns autores defendem que a criança brinca por prazer, outros dizem que ela brinca para dominar angústias ou dar vazão á agressividade. Sendo assim, é possível perceber que o desenvolvimento infantil encontra no brincar mecanismos para impulsionar este processo. Portanto, o brincar se configura como atividade social e cultural da criança e é ação que condiciona o infantil ao mundo real por meio de uma experimentação antecipada dos fatos cotidianos.

As brincadeiras promovem interação entre o brincar e o brinquedo, diferente dos recursos tecnológicos que já são programados para uma determinada ação, a brincadeira com bola, por exemplo, além de ser vista como atividade física e lúdica estimula a criatividade, a ação do corpo e da mente.

O brincar é sinônimo de vida para a criança, é um meio pelo qual conseguem conhecer, expressar-se e evoluir enquanto, ser humano ativo. É nesta perspectiva que Friedmann (1998, p.30) afirma que as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamentos. A autora define o brincar como um direito da criança, pois brincar segundo ela é uma atividade que integra a vida social das mesmas.

Segundo Kishimoto (2009, p. 52) o poder do jogo, de criar situações imaginárias, permite a criança ir além do real, o que colabora para seu desenvolvimento. Nos jogos, a criança é bem mais do que a realidade, e desse modo que a criança toma iniciativa, para planejar, executar e provavelmente avaliar, seu meio de convívio. Enfim, ela aprende a tomar decisões, a introduzir o seu contexto social na convivência.

É por meio do brinquedo que a criança constrói o seu próprio mundo, o mundo do faz-de-conta, onde tudo pode acontecer, onde ela pode ser quem ela quiser ser, podendo ser a mãe, o pai, o médico, a professora entre outros, geralmente baseados em torno de seu convívio educacional ou familiar, ela traz para o seu universo, situações inusitadas de sua realidade.

O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático que facilita o aprendizado, mas um modo no qual contribui para a criança exteriorizar seu potencial criativo e suas habilidades.

De acordo com Kishimoto (2009, p.7) jogo, brincadeira e brinquedo possuem significados distintos. Portanto, brinquedo é entendido como instrumento, suporte de brincadeira, brincadeira como uma descrição de uma conduta estruturada com regras da ação da brincadeira.

Sendo assim, torna-se necessário considerar o lúdico por todas essas vertentes, jogo, brincadeira, representação e brinquedo entendendo assim estes não como componentes distintos da atividade lúdica, mas sim como peças de um quebracabeça que configuram a ludicidade na educação.

Diante de tais concepções compreende-se que o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas no meio cultural do povo, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de

alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

Nessa mesma perspectiva, Brougére (2004, p.16) complementa que a palavra jogo se aplica mais às crianças e jovens, exclui qualquer atividade profissional, com interesse e tensão e por isso, vai muito além dos jogos competitivos e de regras, podendo contemplar outras atividades da mesma finalidade como: Histórias, canções, danças e outras manifestações artísticas. Diante disto, percebe-se que o jogo se constitui numa atividade primária do ser humano, e principalmente na criança que se manifesta de maneira espontânea, aliviando a tensão e permitindo a educação do comportamento, onde se verifica que o jogo auxilia no desenvolvimento físico, mental, emocional e social do aluno.

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criado por objetos lúdicos, uma vez que os brinquedos incorporam características como tamanho, formas delicadas e simples, cores diversas, com isso podem incorporar, também um imaginário, criado pelos desenhos animados, seriados de televisão, mundo encantado dos contos de fadas, estórias de piratas, bandidos, fazendeiros entre outros.

Ao representar imaginários, os brinquedos expressam, preferencialmente, personagens sob formas de bonecos, super-heróis, fantasiados de animais, máquinas e monstros.

O que fascina as crianças, só a possibilidade de ser levada a outra realidade, onde eles acabam comparando a vida real, com a vida por trás dos contos, desenhos e outras referências. Quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens.

Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. Isso ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada criança que são compartilhados em situações de interação social.

Por meio da repetição de determinadas ações imaginadas que se baseiam nas polaridades presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito etc., as crianças também podem internalizar e elaborar suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça. (BRASIL, 1998, p. 22-23).

Quando a criança brinca, muitas coisas acontecem, pois ela imerge no mundo mágico da infância, onde tem o poder de revelar suas visões de mundo, suas descobertas, seus encantamentos, sua alegria, além, são claro, de compartilhar ideias e sentimentos, pelo simples prazer e vontade de aceitar. Brincando, as crianças recriam o mundo, não para mudá-lo, mas simplesmente para compreendê-lo.

Como acontece com muitas outras normas do Estatuto da Criança, muitas vezes essa norma não é posta em prática. No estatuto, o direito ao brincar está incluído no artigo 16, que garante o direito à liberdade.

O direito ao brincar é puramente da criança, que está numa fase típica de desenvolvimento que, se perdida, não poderá ser recuperada. A própria Convenção dos Direitos da Criança da ONU, no artigo 31, estabelece o direito ao brincar, ao descanso e ao

lazer.

O que se percebe é que o brincar é um direito da criança como a saúde, a educação, a proteção e os demais direitos da criança, mas o que vemos em nossa sociedade é que o direito ao brincar está gravemente ameaçado pelas circunstâncias do mundo em que vivemos, onde os pais não tem mais tempo para os filhos, a escola muitas vezes o papel que o brincar tem para a criança, e as mesma são tidas como adulto em miniatura.

A infância é uma etapa singular e estruturante para o desenvolvimento humano, na qual o brincar é um processo fundamental, mas reduzimos a infância ao seu devir, como se falássemos sempre de futuros alunos, futuros adolescentes, futuros adultos, futuros trabalhadores. Mas a criança não é futuro, é presente, e precisa ser compreendida e respeitada em seus direitos fundamentais, entre eles o direito ao brincar – este, sim, seu verdadeiro "trabalho", como dizia Piaget.

Vygotsky entende que, as brincadeiras contêm todas as tendências do desenvolvimento de forma condensada, desenvolvendo capacidades especiais para a vida em sociedade.

"A ação na esfera imaginativa, a criação das intenções voluntarias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas tudo aparece na brincadeira que se constitui assim no mais alto nível do desenvolvimento préescolar." (VYGOTSKY, p 135)

Esse direito da criança deveria ser cumprido, deveria se investir mais em brinquedoteca para que as crianças tenham um lugar para exercer seu direito. A criança não é um adulto que ainda não cresceu. Ela tem características próprias. Para alcançar o pensamento adulto (abstrato), ela precisa percorrer todas as etapas de seu desenvolvimento físico, cognitivo, social e emocional.

O brincar não é simplesmente um ato comum, mas um ato extremamente complexo, carregado de valores, de finalidades éticas, os quais vão não apenas contribuir, mas também determinar o desenvolvimento da personalidade da criança de sua identidade, o sucesso de seu relacionamento social, de sua convivência com as conquistas, com as realizações bem como com as frustrações, desilusões, decepções e como lidar com a diversidade de sentimentos com os quais nos deparamos a todo instante no nosso dia-a-dia durante toda a nossa existência.

Alves (2003), citando Kishimoto, discorre sobre a influência portuguesa: os jogos tradicionais recebem forte influência do folclore.

[...] os contos, lendas e histórias que alimentavam o imaginário português se fizeram presentes em brincadeiras e brinquedos brasileiros. Personagens como a mula-sem-cabeça, a cuca e o bicho-papão, trazidos pelos portugueses, foram incorporados em brincadeiras que vão desde a bola de gude até o pique ou pega-pega (ALVES, 2003, p. 5).

Os efeitos positivos das brincadeiras começaram a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como facilitadora para a criança adquirir conhecimentos, habilidades e compreensão do mundo que a cerca, além de ser um fator importante para as relações com o outro

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento. Sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de de-

senvolvimento (VYGOTSKY, 1998, p. 34).

É na brincadeira que a criança pode se propor desafios para além de seu comportamento diário, levantando hipóteses e saídas para situações que a realidade lhe impõe.

Para Antunes (2009, p. 31), inexiste brincadeira sem aprendizagem: por tudo que se conhece hoje sobre a mente infantil, não mais se dúvida de que é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Jamais se brinca sem aprender.

[...] É necessário, antes de tudo, que o educador saiba o verdadeiro significado de ensino e aprendizagem, para assim, aplicar os jogos e o lúdico neste processo. O objetivo do lúdico é proporcionar uma aprendizagem significativa e prazerosa. A criança aprenderá mais facilmente se o conteúdo ou forma em que este será feito, for de uma maneira interessante, para isso, nada melhor do que usar algo da própria natureza da criança como a brincadeira [...]. (AGUILAR, 2004, p.17)

Os jogos lúdicos, antes de brincadeiras, são atividades lúdicas infantis que além de variadas, possuem uma grande ligação às brincadeiras difundidas pela família, de forma que as crianças antes de frequentar a escola, levam consigo o conhecimento prévio sobre a cultura familiar e do meio social onde vivem.

O surgimento dos jogos consta em manuscritos milenares e, segundo estudiosos, abordam sobre os jogos praticados em todo o mundo sejam estes, voltados á prática educativa ou apenas, para a realização de atividades corporais.

[...] Dificilmente se poderá delinear exatamente qual foi o primeiro jogo surgido no mundo. Adeptos da teoria Darwiniana afirmam que foi um jogo chamado de Jogo da Evolução, praticado pelos Neanderdhal. Consta que era um jogo bem simples e rude, jogado com um grande osso. Marcava-se pontos destroçando a cabeça dos adversários e com isso conseguindo o domínio de territórios [...] (HUIZINGA: 1971,p. 74)

Apesar de todas as dificuldades, os jogos proliferaram pelo mundo e com o advento das grandes navegações as culturas se encontraram e trocaram informações, tendo sido nesta época criadas as primeiras empresas de exportação de jogos, passo fundamental para o crescimento do setor. Livros históricos dão conta de que marinheiros jogavam diversos tipos de jogos de tabuleiro em suas demoradas viagens

rumo ao desconhecido. Entre eles destacam-se “Andando na prancha” de Othu Barão; “Fugindo da Peste”, de Odhou Tôr e o clássico “Motim”, de Ostrha Ydhor. (WINNICOUT: 1975, p.41)

O lúdico desde muito tempo tem a finalidade de proporcionar à criança, uma aprendizagem rica e significativa e a cultura tem influência direta, pois de acordo com cada cultura, os jogos, desde os primórdios, tinham inúmeras finalidades educativas. Compreender este grande avanço de cada sociedade, é relevante, para conhecermos as mudanças históricas que envolvem o processo educativo, bem como para auxiliar o professor quanto ao seu papel de mediador no processo de aprendizagem, através dos jogos lúdicos.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais:

[...] Por meio dos jogos, as crianças não apenas vivenciam as situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogias (jogos simbólicos), os significados das coisas que passam a ser imaginado por elas. Ao criarem essas

analogias, tornam-se produtoras de linguagem, criadoras de convenções, capacitando-se para submeterem as regras e dar explicações. Além disso, passam a compreender e a utilizar convenções e regras que serão empregadas no processo de ensino e aprendizagem. Essa compreensão favorece sua integração num mundo social bastante complexo e proporciona as primeiras aproximações com futuras teorizações. (PCN – Matemática, 1997, p.48)

É muito importante nessa fase de seu desenvolvimento e fundamental para o professor realizar trabalhos que sejam gratificantes para a aprendizagem adequada com compromisso de oferecer aulas de qualidade, o que acontece na verdade na escola é que as pessoas veem a escola como um espaço apenas de oferecer só para serem cuidadas onde na verdade todos têm de saber que só se cuida educando e só se educa cuidando. Pois o espaço físico da Educação Infantil deve ser visto como algo que educa a criança, organizado para ser aconchegante, acolhedor e seguro.

O brincar e o aprendizado são processos interligados e contínuos como se constatou no artigo apresentado, porém muito se discute como e quais as brincadeiras inserir no contexto escolar atual onde a grande maioria das crianças vive em apartamentos e quando vivem em casas acabam prejudicados pela falta de investimento em espaços públicos seguros para tal prática, esconde-esconde,

amarelinha, entre outras. Falaremos um pouco de cada uma delas e quais benefícios oferecem para o desenvolvimento das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho buscou-se levantar questões importantes sobre a prática das brincadeiras lúdicas na educação, a pesquisa realizada propiciou entendimento de que as atividades lúdicas são importantes recursos pedagógicos.

Identificou-se que a atividade lúdica é uma medida que renova e inova o trabalho na educação e que trabalhar a partir do lúdico requer entender o que a criança necessita para se desenvolver. As atividades lúdicas promovem ao ambiente escolar um lugar de harmonia onde a criança é estimulada a aprender brincando, dessa forma, ela se sente acolhida e segura para explorar o novo.

Neste sentido é possível constatar que o brincar, juntamente com o faz- deconta é um meio pelo qual o professor e a escola podem analisar situações diversas no desenvolvimento da criança, além de auxiliar possíveis dificuldades na aquisição de aquisição de conhecimento da criança e despertar a curiosidade e entusiasmo nos alunos.

Nessa dimensão o professor deve pensar e executar seu projeto de sociedade e de aluno que pretende formar ciente que a contemporaneidade, passa a exigir um indivíduo de novo tipo com capacidade de inovar e aprender cada vez mais, compreender o mundo que participa e desenvolver a capacidade de resolver problemas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, Edições Loyola, 2003

BRASIL. REFERENCIAL CURRICULAR PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL. v. 1,

Brasília: MEC/SEF, 1998.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira. Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil. Capinas-SP: Papi-