expressão artística, sem se dar conta estará expressando emoções e sensações, inclusive as que se encontram mais profundas dentro do seu ser, porque as emoções estão presentes dentro da gente desde que nascemos.

Como se fosse pouco, a arte nas crianças potencializa suas capacidades intelectuais, mas também o faz com a comunicação entre pais e filhos em idades muito precoces, porque através dos desenhos, da pintura e inclusive da dança, os pais poderão conhecer um pouco mais dos seus filhos.

Mas, o que é fundamental nisso tudo é que os pais potencializem toda essa arte nos pequenos, que saibam expressar sua alegria e encanto diante dos resultados da arte dos seus filhos, seja qual for, porque assim estarão dando asas para que deixem voar toda sua criatividade e imaginação.

BIBLIOGRAFIA

CAPIVARI, Revista Conteúdo, v.l. n.3, janeiro/julho.2010 / Daniela C. Coleto

ÉDOUARD, Claparède. A escola sob medida. Rio de Janeiro: Editora Fundo de Cultura, (tradução de M. L. Cirado Silva do original L'École sur mesure) 1973.

https: // brasilescola.uol.br/a-importancia-estimular-arte-na-criança

https: // educador.brasilescola.uol.com.br

novosalunos.com.br

www.construirnoticias.com.br

E-REFERÊNCIAS

Disponível em: http://portal.mec.gov.br/arquivos/pne - acesso em 06/07/2021

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM ZONAS RURAIS

VIVIAN CRISTINA DE BARROS

RESUMO

O artigo relata a importância das atividades lúdicas na Educação Infantil, e se baseia em compreender o papel que as brincadeiras e os jogos exercem no desenvolvimento total da criança, pois a essência da infância está no brinquedo e no ato de brincar. Contudo, é necessário analisar os diversos benefícios da ludicidade. A brincadeira proporciona à criança um aprendizado privilegiado, com melhor desenvolvimento na criatividade, autonomia e do meio social em que vive. O papel do professor é essencial nesse processo lúdico, pois ele acredita nesta prática e acaba por exercer melhor o seu trabalho. Algumas considerações importantes sobre brincadeiras e jogos também serão analisadas, a fim de sensibilizar os educadores a inserir de maneira significativa jogos e brincadeiras na sala de aula, um espaço que proporciona momentos que as crianças guardarão para sempre em sua memória. A escola é sem dúvida um lugar de extrema importância no processo de aprendizagem, por isso mesmo deve-se criar atividades lúdicas como estratégia de ensino, para que neste processo de desenvolvimento infantil, possa servir de estímulo para a construção da personalidade de cada um

Palavras-Chave: Lúdico; Brincadeiras; Jogos.

1. INTRODUÇÃO

Sabe-se que é possível ao ser humano construir o saber brincando. Toda criança desde muito pequena já brinca; para ela o brincar se torna tão importante quanto comer, falar, andar.

De acordo com o RCNEI (Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil), ao brincar, jogar e imitar, as crianças se apropriam da cultura corporal na qual estão inseridas e experimentam sempre novas maneiras de utilizar o seu corpo e seu movimento.

O brincar é essencial para a vida de qualquer criança independente de sua condição social, raça, cor e credo.

Neste artigo pretendemos comentar uma especificidade do lúdico. Como as crianças das áreas rurais lidam com esse fazer tão importante nesta etapa do desenvolvimento infantil.

Nesta perspectiva as atividades lúdicas são ricos instrumentos de aprendizagem que de forma significativa e agradável proporcionam aquisição de novos conhecimentos, facilitando as interações sociais e o crescimento da autonomia, entre outras.

Por isso a ludicidade deve ser privilegiada, valorizada e utilizada no contexto educativo desde a educação infantil.

Através do jogo e das brincadeiras a criança interage com a realidade e estabelece relações com o mundo em que vive. São excelentes facilitadores de aprendizagem, fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva.

A ludicidade na educação infantil, quando bem planejada e administrada, traz diversos benefícios reais às crianças.

Neste artigo pretende-se analisar a ludicidade na educação infantil enfatizando três aspectos: O brincar na escola, as brincadeiras e suas funções no desenvolvimento infantil e os jogos.

2. O QUE SIGNIFICA A PALAVRA - LÚDICO?

Segundo o dicionário online, o significado da palavra lúdico é o que faz referência a jogos ou brinquedos: brincadeiras lúdicas.

Já no dicionário Aurélio, lúdico é algo relativo a jogos, brinquedos e divertimentos.

“A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos das mais diferentes formas e é relativa também a 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 do mundo”.(SANTOS, 1997, p. 15).

Analisando as definições de lúdico, pode-se avaliar sua importância no processo da Educação Infantil, pois é proporcionado à criança um aprendizado com o que ela considera mais prazeroso neste momento de sua vida, que é o brincar.

E neste brincar a criança percebe, pelos momentos divertidos em que ela vive no mundo da imaginação, uma interação com o outro, o que acaba por despertar o conhecimento de si mesmo e do mundo.

2.1 O BRINCAR NA ESCOLA

A educação Infantil para ser concreta e significativa deve promover o desenvolvimento em todos os aspectos: motor, cognitivo, afetivo e social das crianças.

Essas dimensões precisam ser desenvolvidas simultaneamente para que não haja um desequilíbrio em sua dimensão global.

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que pensam, sentem o mundo de um jeito próprio.

Deve ser entendida dentro do seu estágio de vida. É profundamente marcada pelo meio social que se desenvolve, mas também o marca.

Constroem conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. Portanto, a educação e os cuidados na primeira infância são de fundamental importância.

"Brincar" é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio dos gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da útil e experimentação de regras e papéis sociais". (LOPES, 2006, p. 110)

A partir disso faz-se necessário um pensar pedagógico voltado para a formação dessas crianças como um todo, com suas percepções, sua afetividade, sua crítica, seus pensamentos, sua criatividade, orientando o aluno e integrando-o a construir sua própria visão do mundo.

É essencial conhecer as características dos educandos, conhecer quais são as suas potencialidades que estão sendo desenvolvidas e estimular a criança para o processo ensino-aprendizagem.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), a Educação Infantil deve assegurar o "o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, interação e comunicação infantil".

Nessa perspectiva, as brincadeiras, os jogos e as atividades lúdicas inseridas no cotidiano escolar funcionam como peça-chave no desenvolvimento global da criança.

As atividades lúdicas devem ser utilizadas como uma atividade essencial para a educação infantil, pois toda a criança tem necessidade de brincar, isto é uma característica da infância.

Diante disso, deve-se oportunizar espaço para estas atividades e suas interações, de modo a contribuir para a formação da personalidade da criança.

Através do lúdico a criança aprende a conviver.

Dinello (2007), argumenta que é jogando e brincando que a criança aprende a ocupar o espaço de vida, sonha e cria toda classe de "mundos" que os preparam para a vida.

Desde muito pequena, a criança começa a manifestar brincadeiras. Com isto ela aprende a explorar o meio em que vive e também seus limites, conhecendo a si mes-

ma e o próprio corpo.

O jogo é a atividade principal; não porque a criança de hoje passa a maior parte do tempo se divertindo, o que não deixa de ser verdade, mas porque o jogo dá origem a mudanças qualitativas na psique infantil. (MUKHINA, 1995, p. 155).

A escola deve ficar atenta aos inúmeros benefícios do trabalho com as atividades lúdicas, nas possibilidades que podem executar diversos conteúdos, pois essas são sempre bem aceitas, prazerosas e eficazes para as crianças.

Sabe-se que brincando a criança constrói alicerces de compreensão, estimula a imaginação e a autoestima, e na escola facilita a assimilação espontânea dos conteúdos e rompendo com velhos preconceitos em relação às demais disciplinas.

Cabe ao professor mediador, criar momentos de ludicidade que envolvam as crianças com a sociedade e com a realidade vivenciada, disponibilizando na sala de aula um ambiente seguro e rico em objetos, brinquedos que estimulem a interação entre as crianças e desenvolva a cooperação.

A garantia do espaço do brincar na pré-escola ou creches é a garantia de uma possibilidade de educação da criança numa perspectiva criadora, voluntária e consciente. (WAJSKOP, 1999, p.31).

Entretanto, o professor deve definir os objetivos que deseja alcançar para que esse momento seja, de fato, significativo, planejando as situações, visando uma aprendizagem, um conhecimento, e não somente uma atividade para passar o tempo.

Infelizmente ainda são poucas escolas e professores que investem de fato nesse aprendizado lúdico, pois a consideram uma falta de tempo.

Tanto o brincar espontâneo quanto o brincar dirigido são de grande valia para o desenvolvimento das crianças.

2.2 AS BRINCADEIRAS E OS JOGOS

Desde muito pequena a criança começa a se manifestar com relação a brincadeiras e jogos.

As informações obtidas pelo brincar espontâneo permitem aos educadores diagnosticar o estágio de desenvolvimento das crianças assim como suas angústias, seus problemas e seus valores.

Piaget destaca nos quatro principais estágios do desenvolvimento da inteligência, a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, que são: Sensório-motor (0 a 2 anos); Pré-operacional (2 a 7 anos); Operatórioconcreto (7 a 12 anos) e Operatório-formal (13 anos em diante).

Estes estágios de Piaget, citados por Bello (1995), revelam que a criança começa a aprender desde o dia em que nasce, e que este fato se dá pelas suas ações, por onde se desenvolve e passa de um estágio para outro.

Com o trabalho do brincar dirigido pode- se propor diversos desafios a partir da escolha de brinquedos, brincadeiras ou jogos.

O jogo para a criança é o exercício e a preparação para a vida adulta, pois quando joga ela assimila e pode transformar a realidade em que vive.

Essa atividade coloca o aluno em diversas situações nas quais ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça

suas limitações e habilidades.

"O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como aliado importante para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola". (KISHIMOTO, 2003, p. 13).

Estes auxiliam no desenvolvimento cognitivo, social, motriz, linguístico, afetivo e na construção de valores.

Portanto os jogos na vida escolar se justificam, pois através deles a criança vai construir uma série de informações cognitivas que vão lhe garantir uma maturação de novas aprendizagens.

Segundo Dinello (2007), graças ao jogo e às brincadeiras, a criança se torna menos subjetiva, reconhece objetivamente o exterior, facilitando uma evolução muito importante para o futuro.

Os conteúdos propostos devem criar constantes desafios e buscar estimular todos os potenciais da criança levando em consideração o meio ambiente e o local que as rodeiam para que elas possam satisfazer seus desejos e anseios, superar dificuldades e recuperar a autoestima no ato de brincar.

Assim, no espaço escolar as brincadeiras e os jogos servem de veículo para apropriação e conhecimento das mais diversas potencialidades: cognitivas, corporais, afetivas, emocionais, sociais, contribuindo assim para o desenvolvimento das capacidades infantis, e principalmente na formação das crianças.

2.3 BRINCADEIRAS E SUAS FUNÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A importante influência da brincadeira e do jogo na formação da criança, por trazer benefícios que o acompanharão por toda sua vida, ganham espaço e reflexão dos educadores a cada dia.

O prazer não pode ser visto como a característica principal que define o brincar, mas sim suprir necessidades das crianças.

Assim, deve-se oferecer brinquedos específicos para cada período, para que eles possam manipular, manusear esses brinquedos de diferentes tamanhos e formas, pois estes proporcionam o desenvolvimento do tato, o auditivo , o visual da criança, além das funções motoras e emocionais. A importância do brinquedo é a da exploração e do aprendizado concreto do mundo.

A criatividade pode ser estimulada com objetos simples em que a criança tem oportunidade de criar, inventar e descobrir novas funções.

Podem ser oferecidos às crianças pedaços de pano, caixas vazias, palitos de picolé, canudos, latas, barbantes, cola etc. São objetos ricos nos quais as crianças podem externar sua imaginação.

Os blocos de montar desenvolvem o conceito de tamanho, formas, espaços, quantidades, seriação e diferenciação das cores. O quebra-cabeça ajuda a estimular o raciocínio, assim como a socialização, a cooperação e a concentração.

Brincadeiras na água e na areia permitem a exploração e o exercício motor; brincadeiras tradicionais como amarelinha, pião, pipa, possibilita a compreensão de elementos folclóricos; as brincadeiras de faz de conta, que favorecem a imitação, imagina-

ção, possibilitando os processos de raciocínio desenvolvimento afetivo e social.

O faz de conta é uma das brincadeiras que mais desperta interesse nas crianças. Não é difícil observarmos crianças a partir dos 3 anos de idade brincando de ser mamãe, papai, médico, de escolinha ou usando um cabo de vassoura como se fosse um cavalo.

Para Vygotsky (1998), a brincadeira de faz-de-conta cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois no momento que a criança representa um objeto por outro, ela passa a se relacionar com o significado a ele atribuído, e não mais com ele em si.

Essa é uma atividade de grande complexidade, uma atividade lúdica que desencadeia o uso da imaginação criadora.

Através dessa brincadeira a criança pode viver e reviver situações que lhe causam alegria, medo, excitação, ansiedade, raiva, trabalhar e expressar as fortes emoções e sentimentos muitas vezes difíceis de suportar e superar.

A partir de suas ações durante as brincadeiras, explora as diferentes representações que têm destas situações difíceis, podendo assim melhor compreendê-las e organizá-las.

A escolha dos brinquedos deve despertar o interesse das crianças e estimular a imaginação, desenvolver a capacidade de deduzir, de levantar hipóteses. O educador deve oferecer brinquedos com valor pedagógico que darão base para futuras aprendizagens.

O brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações para diversos propósitos [..] O que a maioria dos adultos deixa de reconhecer é exatamente quanto eles próprios brincam em sua vida adulta, e a menos e até que possamos aceitar esse brincar e valorizá-lo de muitas formas, será difícil para alguém valorizar o brincar das crianças como algo além de uma atividade ociosa. [..] Longe de ser uma atividade supérflua, para "o tempo livre' o brincar, em certos estágios iniciais cruciais, pode ser necessário para a ocorrência e o sucesso de toda a atividade social posterior". (MOYLES, 2002, p.26).

Portanto o brincar não deve ser considerado perda de tempo ou um passatempo e sim um momento de aprendizagem que é essencial na vida das crianças. Deve fazer parte da vida delas tanto em casa quanto na escola.

No momento da brincadeira a criança pode pensar livremente, pode usar imaginar o que quiser.

Enquanto brinca ela vive situações que lhe causam alegria, raiva isso favorece uma compreensão de suas emoções e conflitos e contribui para a mudança da relação da criança com os objetos. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê, assim é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê.

2.4 SERÁ QUE AS BRINCADEIRAS NAS ZONAS RURAIS SÃO DIFERENTES DA ZONAS URBANAS?

Criança é criança em qualquer lugar. As crianças não precisam de espaço para brincar, elas conseguem se divertir usando a própria imaginação. O adulto precisa fazer a parte dele: incentivar, deixar a criançada bem a vontade, sem se preocupar com su-

jeira, bagunça e barulho.

Eles pulam corda, jogam bola, sobem na árvore, brincam de pega-pega, todas essas brincadeiras em um dia inteiro e sem parar.

No campo as crianças também estão ligadas em videogames e jogos no computador e não há nada errado nisso, desde que haja um limite.

No campo, onde a vida é mais simples e não existem muitas escolhas para diversão, as pessoas se divertem pescando, andando a cavalo, tomando banho de rio, cachoeira, frequentando rodeios, bailes, etc. Na cidade ou no campo as pessoas podem se distrair lendo bons livros, fazendo passeios a pé, conversando.

Segundo Faria (1993) as crianças da área rural interagem com outras crianças de idades diferentes, ela brinca, corre, pula, sobe em árvores, ao mesmo tempo em que cumpre tarefas que auxiliam seus pais nos afazeres domésticos. Para essas crianças, a brincadeira está entrelaçada a suas vidas

O cenário do campo proporciona à criança, vivências intensas nas ruas, nas casas, com brincadeiras que utilizam o corpo, atividades em grupo misto e trocas estreitas de cuidado entre famílias vizinhas. Nesse contexto as atividades coletivas são sempre privilegiadas, pois as casas são muito próximas, as famílias se relacionam cotidianamente para atividades de lazer e ajuda mútua, incentivando que as crianças brinquem juntas.

Para Souza (2008) o ser criança no campo é viver livremente, correr em liberdade, desfrutar da natureza, brincar com os animais, inventar brinquedos, é fazer uso do espaço e dos elementos naturais disponíveis.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, analisou-se a importância do lúdico na educação infantil, pois através das brincadeiras e dos jogos inseridos na escola são vistos como contribuições no desenvolvimento infantil.

O jogo inserido na sala de aula como proposta pedagógica proporciona a interação e relação entre os sujeitos.

Durante as brincadeiras, a criança aprende a se conhecer melhor, aprende a conviver com o outro, estabelece decisões, resolve seus próprios conflitos, descobre novas alternativas, vence desafios, cria e recria novas possibilidades.

Fica claro que é função da escola, criar condições em sala de aula e um ambiente favorável para que o aluno possa realizar atividades lúdicas livremente e, ao mesmo tempo, poder utilizá-las como estratégia de ensino e aprendizagem.

Porém alguns professores afirmam que jogos e brincadeiras são somente para “passar o tempo”, não conhecendo assim a importância que o brincar possui à saúde física, intelectual e emocional do ser humano.

Jogos e brincadeiras são, portanto, uma atividade indispensável para a vida da criança.

Educadores e pais precisam ter clareza quanto às funções e contribuições do uso de brincadeiras e jogos pelas crianças, pois estes oferecem uma variedade de estímulos, vão além do divertimento, contribuindo de fato para a formação da criança como um todo.

Ao valorizar esta prática lúdica, a