A IMPORTÂNCIA E INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ROSEMARY DA COSTA BOIRON

RESUMO

O trabalho visa reconhecer a importância do lúdico nas intervenções pedagógicas na educação infantil e mostrar a influência positiva das brincadeiras e jogos na construção do conhecimento de mundo da criança. Discutindo a contribuição das brincadeiras e jogos no desenvolvimento de habilidades, construção do raciocínio, coordenação motora, criatividade, além do afetivo e interação social. Demonstrando assim que os jogos e as brincadeiras podem de forma prazerosa e lúdica auxiliar no desenvolvimento da primeira infância, contribuir para aprendizagem significativa e beneficiar a autonomia da criança onde pode se tornar a protagonista da aquisição do seu próprio conhecimento. A pesquisa aponta os benefícios no seu desenvolvimento em vários aspectos, favorecendo seu crescimento, sua socialização e aprendizagem através de atividades diversificadas, sendo assim adquirido por meio de brincadeiras e jogos a apropriação do conhecimento proporcionando a capacidade de criar e recriar cultura, como também construir e marcar com suas idéias, realizações de vivência e valores do contexto social na qual está inserida de forma que lhes possibilitem desenvolver a autonomia, interação com outras crianças e principalmente a diversão.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Brincadeiras. Jogos.

1.INTRODUÇÃO

Este trabalho foi elaborado com o intuito de observar a importância e influencia do lúdico no desenvolvimento integral das crianças de quatro e cinco anos por meio dos jogos e brincadeiras que fazem parte da vivência delas e as com intenções pedagógicas propostas pelos mediadores em seu meio social e propiciar um ambiente rico e saudável em atividades artísticas e corporais. Desde que nascem as crianças, ao longo de seu desenvolvimento biológico, internalizam linguagens, valores, costumes, relações humanas, mediadas por parceiros mais experientes, como por exemplo, pai, mãe, tio, avó, amigos e professores, que lhes asseguram uma gradativa apropriação da cultura historicamente construída. Essa experiência é essencial para que ela também possa ser produtora de cultura, porque é um ser capaz. Através da minha prática com crianças pequenas, pude observar que as brincadeiras enriquecem o desenvolvimento, estimula a curiosidade e participação efetiva e significativa para experiências com aprendizagem singular. Portanto, optei em pesquisar esta forma de trabalho porque o jogo e a brincadeira aproxima a criança do conhecimento científico de uma maneira lúdica. Desta forma, como educador estaria proporcionando, possibilitando, mediando e organizando, situações de integração dos alunos numa didática que estimula o interesse para aquisição do conhecimento através dos jogos e brincadeiras e contribuindo para a aprendizagem prazerosa.

A criança ao brincar e jogar fica tão envolvida com o que está fazendo, que coloca na ação seu sentimento e emoção. O jogo assim como a brincadeira artística, é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por isso aprende brincando e jogando, a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores. Portanto é através do jogo e do brincar que ela reproduz e recria o meio circundante de forma significativa para sua vivência

O objetivo deste trabalho foi de investigar a influência dos jogos e brincadeiras, enquanto intervenção pedagógica eficiente, com olhar voltado para o avanço das habilidades das crianças, para tanto o trabalho constou com a observação diária na prática e interação de uma turma bem dinâmica da educação infantil na realização de brincadeira e jogos oferecidos com intenções pedagógicas nos espaços escolares internos e externos. A aplicação do lúdico incluso nas atividades propostas como estratégias didáticas, buscando reconhecer a importância de brincar na aprendizagem, assim como a amplitude da construção de interação entre os grupos no ambiente que as crianças brincam. Propiciar um ambiente rico em atividades artísticas e corporais por meio de jogos e brincadeiras, proporcionando a criatividade, o desenvolvimento cognitivo e motor e socializando os alunos para que possa adquirir a participação da cultura corporal e sua autonomia para a vida. Mediar e auxiliar na interação social, na organização das tarefas diárias e no desenvolvimento das crianças por meio da arte de brincar como atividade que dá prazer às crianças e às linguagens corporais decifradas mediante as atividades lúdicas propostas.

Os jogos estimulam as brincadeiras e fazem parte do cotidiano das crianças, expressam seus sentimentos, interagem com o mundo, constroem regras, ou seja, aprendem. Esses jogos e brincadeiras são ricos em conhecimento. Saliento que este conhecimento, ao qual me refiro, está interligado com as demais áreas do conhecimento, até mesmo a alfabetização, implica na utilização de raciocino, uma vez que as crianças necessitam decodificar o sistema de escrita, para se alfabetizarem. Os jogos trabalham o raciocínio da criança de maneira estimuladora, onde a faz superar seu próprio limite, através de uma dinâmica prazerosa. Isso faz com que haja um interesse maior em participar das atividades escolares, podendo inclusive contribuir para diminuição da evasão escolar.

Proporcionar atividades que ensinam os alunos a pensar sem ter medo de errar e superar seus próprios limites é um desafio hoje para qualquer educador, e os jogos e brincadeiras podem nos auxiliar nesta tarefa. Assim, busco demonstrar que o lúdico inserido na prática educativa tais como as brincadeiras e os jogos podem ajudar no desenvolvimento de habilidades, construção do raciocínio, coordenação motora, criatividade, além do afetivo e interação social na infância do aluno, articulando o corpo e mente, a lateralidade, o equilíbrio, o relaxamento, a importância de tais atividades e as interações que proporcionam entre ambiente escolar e vivências com familiares e comunidade.

As atividades físicas contidas nas brincadeiras e jogos devem ser realizadas

como forma de fornecerem aos alunos subsídios e ferramentas para o cultivo de bons hábitos, de cuidados com o corpo, bem como para o desenvolvimento das suas potencialidades corporais e cognitivas e a ação do brincar contempla esses aspectos de maneira prazerosa. Propiciando por meio da interação com os demais alunos, o desenvolvimento do respeito mútuo,das atitudes de solidariedade e dignidade nos momentos brincantes.

Embora nas aulas que envolvem movimentos os aspectos corporais sejam bem evidentes, a aprendizagem está presente e vinculada à experiência e à prática, e os aspectos cognitivos, afetivos e corporais estão inter-relacionados em todas as situações.

2. DESENVOLVIMENTO

Quando a criança entra na escola, a compreensão das coisas é construída a partir da ação concreta na vida real, sendo as atividades uma forma fundamental.

A ação da criança no seu meio pode ser caracterizada pela exploração do ambiente, modificação dos elementos presentes através de brincadeiras e jogos.

A criança aprende a partir do seu próprio corpo, explorando os objetos e as relações com os colegas e professores.

A atividade que se destaca nessa idade, pela sua importância, é a brincadeira, pois mobiliza possibilidades afetivas e intelectuais para realização.

Através dessas atividades, a criança aprende a conhecer a si própria, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que cada uma tem.

Segundo Freire (1991 p. 39), a criança que brinca em liberdade, sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar.

As interações são de grande importância no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

De acordo com (Vygotsky, 1984, p. 27), é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva, pois a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Alem de aprender com os adultos as crianças aprendem muito uma com as outras, interações em grupos levam as crianças a confrontarem suas opiniões e pontos de vista, informações, a negociar e argumentar para chegarem a um acordo.

Ao explicar ou defender seu ponto de vista ou opinião a criança é obrigada a organizar o conteúdo de forma que seja compreendida.

Brincando ludicamente a criança se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude (KISHIMOTO, 1996, p.146).

Através do lúdico é possível estabelecer regras aos alunos da educação infantil, pois o mesmo desenvolve a parte

cognitiva, motora, social e afetiva proporcionando também a socialização e interação das crianças que aprendem brincando.

Friedmann (1996, p. 41) considera que o lúdico permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Através do lúdico é possível estabelecer um ensino aprendizagem cooperativo e de interação, isto possibilita uma socialização que permitirá o aluno a apropriar-se da vida em sociedade com excelência e plenitude.

O desenvolvimento da criança é constituído pela sua vivência na escola e fora dela, através de suas ações e interações. Constrói seu saber através da observação e informações diversas. Lança hipóteses sobre os fatos e são essas hipóteses que devem ser transformadas em conhecimento formal através da ação pedagógica.

Brincadeiras

Brincar é coisa séria, também, por que na brincadeira não há trapaça, há sinceridade e engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas habilidades. É brincando que acriança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de possibilidades. No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia, acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares (VIGOTSKY, 1994, p. 67 apud CORREA; BENTO

[s/d], p.2).

A brincadeira é uma metodologia de ensino utilizada para estimular o raciocínio e proporcionar uma aprendizagem de qualidade, pois ao brincar a criança aprende a regras fundamentais para o desenvolvimento pessoal.

Kishimoto (1996, p. 62), explica que a brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.

A brincadeira pode ser considerada um instrumento de aprendizagem dos conteúdos escolares, pois ao brincar a criança aprende sem medo de errar e se se socializa através da convivência com o outro.

Segundo Kishimoto (1996, p.38), a brincadeira tem função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. A brincadeira garante a presença do lúdico da situação imaginária.

A brincadeira é um método cultural de ensinar que proporcionar convivência social e construção do conhecimento através das regras e combinados elaborados antes da inicialização da mesma.

Através da brincadeira o aluno da educação infantil adquire habilidades como criatividade, respeito, autonomia, e concentração que são indispensável para uma aprendizagem significativa e automaticamente de qualidade.

A brincadeira é um método de ensino aprendizagem presente na vida social

da criança e funciona como elo entre professor e aluno, pois ao brincar descobrem o mundo e aprendem a se comunicar no contexto social em que vivem.

Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor (FERREIRA; SILVA RESCHKE [s/d], p.2).

As brincadeiras são de fundamental importância para os alunos da educação infantil, pois contribuem para o desenvolvimento da saúde física, emocional e intelectual da criança.

Em virtude do exposto acima se pode dizer que o lúdico na educação infantil é um poderoso aliado metodológico do professor que ensina brincando sem imposições e cobranças tornando a aprendizagem um prazer.

Assim percebe-se que o lúdico é muito importante para aprendizagem das crianças da educação infantil, pois desperta também a imaginação, criatividade, e interesse através do entusiasmo de cada um para desenvolver a atividade proposta pela professora.

Jogos

Os jogos na educação infantil possuem características fundamentais para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças entre elas estão as regras, a socialização, a imaginação a frustração entre outras.

Kishimoto (1996, p. 37), complementa que a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico.

O jogo inclui características: simbolismo: representa a realidade e atitudes; significação: permite relacionar ou expressar experiências; atividade: a criança faz coisas; voluntário ou intrinsecamente motivado: incorporar motivos e interesses; regrado: sujeito a regras implícitas, e episódico: metas desenvolvidas espontaneamente. (FROMBERG, 1987, p.36 apud KISHIMOTO, 1996, p. 27).

Quando joga a criança constrói conhecimento através das estratégias que imagina para desempenha-lo com eficácia.

De acordo com Kishimoto (1996, p.25), o jogo é um processo que quando bem trabalhado pode proporcionar resultados positivos na educação infantil, pois estabelece regras que ordenam e conduzem a brincadeira.

O jogo ensina regras e desenvolve os aspectos físico, cognitivo, afetivo, social e moral, pois explora tudo aquilo que está a sua volta a volta da criança proporcionando aprendizagem de qualidade.

Segundo Kishimoto (1996, p.96), o jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima de liberdade, propício a aprendizagem e estimulando a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão.

Existem diversos tipos de jogos com características distintas que auxiliam o desenvolvimento da motricidade fina e ampla.

O jogo, nas suas diversas formas,

auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos competição saudável (FERREIRA ; SILVA RESCHKE

[s/d], p.3)..

Os jogos proporcionam um auxílio para a construção da aprendizagem do aluno, pois o coloca como aprendiz do conhecimento nas áreas: cognitiva, afetiva e psicomotora. Assim possibilitam ensinar de maneira dinâmica e atraente, proporcionando aos alunos sucesso no processo de ensino-aprendizagem.

2.1 MATERIAIS E MÉTODOS

Em roda de conversa foi discutido as brincadeira que as crianças conhecem ou fazem parte do repertório delas, em seguida considerando seus conhecimentos prévios foi abordado o tema brincar e se movimentar com prazer e apresentado pelo mediador outras brincadeiras que não fazem parte do cotidiano e orientação sobre a importância do movimento nas brincadeiras e jogos para o desenvolvimento das habilidades de uma cultura corporal.

As crianças decidiram através de votação a seqüência da ordem de brincadeiras a serem realizadas.

Após a roda de conversa o professor mediador conduziu as crianças para a área onde foi desenvolvido os jogos e brincadeiras.

Segue algumas atividades trabalhadas e observadas que auxiliam o mediador e as crianças no processo de ensino aprendizagem na educação infantil:

Botando a mão na massa

O docente deve explicar aos alunos que a brincadeira será realizada em trios, e cada integrante terá uma função: um será uma escultura, outro será o escultor, e o terceiro será a massinha. A escultura fará uma pose e o escultor reproduzirá a mesma pose na massinha.

Movimentos naturais imitativos

Imagens de revistas

Essa atividade se inicia com o professor entregando aos alunos recortes de revistas com imagens de pessoas. Ele também pode solicitar que as próprias crianças tragam o material. Cada aluno deverá observar e tentar imitar a posição da pessoa retratada. Depois disso, ao som de uma música, o docente pede que as crianças dancem e caminhem pela sala. Quando a música parar, um aluno deve mostrar a imagem a outro, e este deverá procurar imitar a posição da pessoa que foi ilustrada.

Os marinheiros

Essa atividade deve ser realizada na quadra de esportes da escola. O professor deve posicionar os alunos na linha central da quadra. Em seguida, explica que um

lado da quadra representará o mar, e o outro a terra. O professor fará o papel de capitão, e os alunos serão os marinheiros, que deverão ficar um ao lado do outro sobre a linha que separa o mar da terra. O docente iniciará a brincadeira dando ordens aos seus marinheiros.

O capitão dirá: – Ao mar, pulando! E os marinheiros seguem o comando. O capitão dirá: – Ao mar, andando nas pontas dos pés! Os marinheiros continuam na parte que representa o mar, agora andando nas pontas dos pés! Depois, o capitão dirá: – À terra, correndo! Os marinheiros correm em direção à terra. E o capitão continuará dando ordens que deverão ser cumpridas pelos marinheiros. – À terra, pulando em um pé só. – Ao mar, pulando com as mãos para cima. – À terra, com os braços abertos, como se fossem asas (ARAÚJO, 1992, p. 19).

A brincadeira terminará quando cessar o interesse da turma.

Andar no zoológico

Essa atividade também será realizada na quadra esportiva. O professor solicita aos alunos que se dispersem pelo local. Ele deve incentivar as crianças a andarem de diversas formas, imitando vários animais (elefante, formiga, pato, cachorro, gato, macaco, cobra etc.), por exemplo: "quem sabe andar como cachorro?", "quem consegue imitar o andar de um macaco?" Dessa forma, as crianças andarão imitando o animal citado, e, aos poucos, deverão cumprimentar as outras que estão realizando os mesmos movimentos.

Boneco que desliga

Para realizar essa recreação, o professor deve escolher um aluno para ser o boneco. Ele e este aluno se distanciam da turma e combinam onde é que se desliga o boneco. Voltando ao grupo, o boneco se mexe, movimentando todo o corpo. O professor pergunta ao grupo: "onde se desliga o boneco?" Cada jogador pode dar sua opinião e tentar desligar o boneco.

Estátua

Nessa atividade, os estudantes deverão andar livremente pela quadra. Ao comando do professor, que solicitará alguma parte do corpo, eles deverão encostar a sua mão na parte solicitada. Exemplo: – Cabeça! E as crianças tocam a cabeça.

Haverá variações. O professor solicitará duas partes do corpo. Exemplo:

cabeça no joelho.

Onça-pintada

Essa atividade também será realizada na quadra esportiva. Na linha central, estará um aluno, que foi escolhido pela turma para ser a "onça-pintada", enquanto o restante da classe se posiciona numa das extremidades do campo, um ao lado do outro.

Quando a "onça-pintada" perguntar: – Quem tem medo da onça-pintada? Os alunos responderão: – Ninguém! A "onça-pintada" perguntará: – E se ela vier? E os participantes responderão: – Nós corremos! Por fim, a "onça-pintada" diz: – Corram com as mãos nas coxas! Neste momento, os alunos tentarão alcançar o refúgio do lado oposto.

A tarefa da “onça-pintada” será pegar o maior número de alunos e alunas que irão ajudá-la na linha central. A brincadeira termina quando todos forem pegos.

Jogos motores com corda

A intenção principal dessa seqüência didática é promover a vivência das brincadeiras de pular corda, e, por meio delas, abordar conteúdos relacionados ao ritmo e à expressão corporal. É uma interessante e divertida forma de cultivo e valorização da cultura lúdica tradicional de nosso país.

Também promove situações de ensino e aprendizagem ricas, pois trabalha com a construção de habilidades corporais básicas, no desenvolvimento de dinâmicas de produção em pequenos grupos, e, ainda, com a possibilidade de introduzir e desenvolver a ideia de diversificação e transformação de estruturas lúdicas convencionais.

Pipoca

Para a realização desse jogo, todos os alunos devem ficar à vontade pelo espaço destinado para a tarefa.

O jogo começa com o professor pedindo às crianças para pular como se fossem pipocas. Quando duas pipocas entram em contato, elas devem ficar juntas.

Uma vez grudadas, as crianças devem continuar a procurar outras pipocas, até que todos formem

uma grande bola de pipocas.

Toca do coelho

Dispor bambolês no pátio da escola de forma que fiquem duas crianças em cada um e que sobre uma fora do bambolê. Ao sinal do professor, as crianças deverão trocar de toca, entrando duas em cada um. Sempre sobrará uma criança fora da toca.

Dança das cadeiras

A professora coloca um número de cadeiras menor que o número de participantes. As crianças dançam em volta das cadeiras e quando a música parar devem sentar nas mesmas, a criança que ficar sem cadeira deverá sentar-se no colo de um colega. È retirada uma cadeira por vez, mas os alunos permanecem.

Cabeça, ombro, joelho e pé

Com as crianças organizadas em roda, será apresentado a canção “Cabeça, ombro, joelho e pé” e as mesmas obedecerão aos comandos que a canção pede.

Após a realização de cada brincadeira e jogos simbólicos.

Em roda de conversa as crianças e professora pode dialogar e refletir sobre as ações do brincar e quais as habilidades perceberam mudanças após realizarem as brincadeiras. As crianças realizam a auto-avaliação no desempenho e o mediador realiza a avaliação através da observação contínua.

3. CONCLUSÃO

Observando as crianças no momento das brincadeiras e dos jogos, houve a interação entre elas independente do estágio e da faixa etária. Seus saberes foram postos à prova e ampliados.

A organização de ambientes confortáveis, somado a diversidade de materiais de forma acessível mais à orientação das ações, auxilia o desenvolvimento das tomadas de decisões, construção e apreensão de regras, cooperação, diálogo, solidariedade, paciência, respeito, amizade e autonomia das crianças. Dessa forma a infância é percebida como um grande momento de desenvolvimento, pois é nessa fase que a criança acumula informações e aprendizagem por toda a sua vida.

Por meio de brincadeiras que contemplam a socialização, os alunos se apropriam do corpo e de habilidades específicas e o mediador trabalha a ludicidade, através de jogos e brincadeiras idealizados e organizados, alcançando uma aprendizagem significativa, prazerosa e de qualidade. As atividades lúdicas auxiliam na aprendizagem, pois desenvolveu a linguagem oral, a atenção, o raciocínio, a habilidade artistica, a imaginação e a criatividade tornando as crianças mais participativas, questionadoras e colaborativas com as atividades propostas.

A criança que brinca na educação infantil aprende de maneira lúdica e atribui sentido ao mundo que é assimilando e interpretando de maneira significativa e prazerosa. A brincadeira é uma metodologia de aprendizagem que auxilia no ensino dos conteúdos escolares, pois ao brincar a criança aprende sem medo de errar se socializando através da convivência com o outro.

Os jogos e as brincadeiras na escola proporcionam o aprendizado significativo, pois despertam o interesse, a curiosidade, a criatividade e favorecem a autoaprendizagem através da exploração e da investigação, onde os indivíduos lidam com seu equilíbrio emocional, a capacidade de perda e ganho, resolução de problemas desfiadores e participam ativamente. Assim este trabalho buscou salientar a importância de incluir os jogos e brincadeiras na educação infantile como fonte de aprendizagem, , contribuindo na construção do conhecimento e reflexão do coletivo escolar sobre o processo de aprendizagem das crianças e consequentemente melhoria do processo educativo com o olhar voltado para o protagonismo infantil.

REFERÊNCIAS

FERREIRA, Juliana de Freitas ; SILVA Juliana Aguirre da ; RESCHKE, Maria

Janine Dalpiaz. A importância do lúdico no processo de aprendizagem. Disponívelem:

https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUD ICO%20NO%20PROCESSO.pdf Acesso em: 25 de maio de 2020.

FREIRE, J.B. Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1991.

FRIEDMANN, Adriana et al. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1992.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar, cres-