_____. Mudando a educação com metodologias ativas. In: Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran.pdf>. Acesso em: 15/04/2022.

NISKIER, A. Educação à distância: a tecnologia da esperança. 2 ed. São Paulo, SP: Loyola, 2012.

NUNES, I. B. Noções de educação a distância. 2013. Disponível em:

<http://ibase.org.br/ined/ivoniol.html>. Acesso em: 23/04/2022.

OLIVEIRA, R. P.; ARAÚJO, G. D. Qualidade de ensino: uma nova dimensão da luta pelo direito à educação. Revista brasileira de educação, v. 04, n.13, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n28/a02n28.pdf>. Acesso em: 15/04/2022.

RIBEIRO, R. A. Introdução à EaD. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.

SAVIANI, D. Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações. 10ª ed. Campinas – SP: Autores Associados, 2008.

TAJRA, S.F. Informática na escola: o que é e como se faz. 4ª ed. São Paulo: Loyola, 2012.

TEIXEIRA, I. A. C. História oral e educação: tecendo vínculos e possibilidades pedagógicas. In: DELGADO, Lucília de A. VISCARDI, Cláudia M. R. (Org.). História oral: teoria, educação e sociedade. Juiz de Fora: EFJF, 2006. Disponível em: <https://ihgb.org.br/pesquisa/biblioteca/item/24168>. Acesso em 20/04/2022.

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

MÔNICA CATÃO DE LIMA.

RESUMO:

A Ludicidade é algo muito presente no campo educacional voltado para o ensino na Educação Infantil. O problema de pesquisa a ser apresentado nesse contexto foi descrever de que forma a mediação lúdica do professor pode ser importante para o desenvolvimento da criança em sua formação integral. A metodologia utilizada para o seguinte trabalho caracterizou-se por uma revisão de literatura, baseada em leitura de livros, bem como artigos, e sites qualificados. As edições variam entre 1996, chegando a algumas mais recentes como 2015. Os principais autores que serão mencionados neste trabalho são: Almeida (2004); Bagueiro (2000); Cunha (1994); Freire (2003); Jardim (2003); Kishimoto (2002); Negrine (1997); Scachetti (2015); Vygotsky (1998); e Wadwarrth (1997).

Palavras-chave: ludicidade, tipos de jogos e brincadeiras, papel do professor

ABSTRACT:

Playfulness is something very present in the educational field aimed at teaching in Early Childhood Education. The research problem to be presented in this context was to describe how is the teacher's playful mediation important for the development of children in their integral formation. The methodology used for the following work was characterized by a literature review, based on reading books, as well as articles, and qualified websites. The editions vary between 1996, reaching some more recent as 2015. The main authors that will be mentioned in this work are: Almeida (2004); Baggage (2000); Cunha (1994); Freire (2003); Garden (2003); Kishimoto (2002); Negrine (1997); Scachetti (2015); Vygotsky (1998); Wadwarrth (1997).

Keywords: playfulness, types of games and games, teacher's role.

1 INTRODUÇÃO

Existem modelos de aprendizagem que são essenciais para o ser humano. No entanto, existem particularidades na forma como cada indivíduo utiliza-se deste modelo para se relacionar consigo mesmo, com os demais indivíduos e com o mundo que o cerca. Mas para compreender cada ser humano é necessário obter conhecimentos para o progresso do educar.

A partir deste conceito, o brincar é uma ferramenta importante para que a criança tenha uma capacidade criativa, auxiliando-a em todas as fases de seu desenvolvimento. Portanto, inserir o brincar no processo de formar e educar é garantir a efetividade do processo e o sucesso da criança, pois garante que a criança será capaz de compreender o que se é ensinado através da prática do conhecimento, em que suas habilidades e seus conhecimentos, tanto acadêmicos, quanto de vivência, podem ser amplamente exercitados.

Assim, garantir que a criança possa relacionar os jogos e as brincadeiras com o conteúdo pedagógico significa garantir que absorverá o conhecimento de maneira espontânea e natural, internalizando o conteúdo e sendo capaz de transformá-lo em experiências reais.

O presente trabalho é justificado pela importância da ludicidade como ferramenta pedagógica na educação Infantil, utilizada

como um instrumento extremamente importante para o desenvolvimento da criança, e também uma ferramenta para a construção do conhecimento.

Por meio das atividades, jogos e brincadeiras o aprendizado pode ser uma "porta" para a diversão e, assim, abrangem o desenvolvimento da criança em diferentes seguimentos: cognitivos, físico, psicológico, motor e social, pois tem relação mais criativa com brincadeiras devido à idade.

O objetivo geral desse trabalho de conclusão do curso descreve e visa refletir em que medida o ensino lúdico poderá contribuir para o desenvolvimento integral da criança e as consequências de uma prática não lúdica. Sendo assim, o mesmo apresentou como objetivos específicos: Conceituar a ludicidade (jogos, brinquedos e brincadeiras) na educação Infantil; compreender os benefícios que os jogos e brincadeiras trazem para o desenvolvimento integral da criança; apontar a importância das brincadeiras lúdicas como proposta pedagógica; e refletir sobre o papel do professor frente o uso de práticas lúdicas.

2. LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Descreve-se que, a partir da Lei de Diretrizes e Bases para a Educação, Lei n° 9.398/96 e dos Parâmetros Curriculares Nacionais de 1998, a Educação Brasileira vive um momento de intensa busca de modernização e superação do tecnicismo ainda presente no contexto educacional e, dentre outras possibilidades pedagógicas, vê na ludicidade, nos jogos e brincadeiras mediadas pelo professor a perspectivas de investimento no desenvolvimento da Educação Infantil.

Os jogos e as brincadeiras devem ser orientados e mediados por adultos, ou por um mediador para se obter um processo de ensino-aprendizagem, porém, sem pressões ou represálias. A palavra lúdico é de origem latina, "ludus", e pode significar brincar e/ou jogar (JARDIM, 2003).

De acordo com Kishimoto (2002),

Bruner destaca um ponto fundamental para educadores: a brincadeira livre contribui para liberar a criança de qualquer pressão. Entretanto, é a orientação, a mediação com adultos, que dará forma aos conteúdos intuitivos, transformando-os em ideias logico-cientificas, característica dos processos educativos. [...] Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade, parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções (KISHIMOTO, 2002, p. 148-151)

Enquanto brinca, a criança tem acesso ao "mundo do imaginário"; ela começa a criar sua própria realidade, sonhos e tudo o que gostaria que fosse verdadeiramente real. Os benefícios do lúdico, do brincar estão relacionados aos princípios e moralidades que a criança levará para toda a vida, por isso se trata de algo tão importante (SANTOS, 2002).

A condução e utilização adequada de ferramentas lúdicas não apenas são essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, mas pode fomentar a agilidade na recepção e assimilação de conhecimento. Cabe, portanto, à escola e ao educador inserir e equilibrar o ensino obrigatório com as ferramentas lúdicas, de forma que a criança pouco perceba a entrada e saída de um ambiente a outro, sentindo-se confortável em qualquer uma das situações.

De acordo com Nylse Helena Silva Cunha (1994), com o brinquedo a criança

pode criar muitas brincadeiras e, neste caso, a brincadeira não precisa necessariamente "combinar" com o brinquedo, a imaginação irá lhe guiar e fazer com que no "faz de conta" o brinquedo se transforme no objeto que ela precisa para aquele momento.

A respeito do "faz de conta" mencionado por Nylse Helena Silva Cunha (1994), é relevante apresentar um conceito muito abrangente e contribuinte para o despertar do imaginário na Educação Infantil: a contação de histórias. Enquanto escuta uma história, a criança "mergulha" no que está ouvindo, de modo inconsciente ela começa a associar suas vivencias com que está sendo narrado, é um momento de relaxamento, é hora em que o faz de conta invade a consciência de cada um. Sobre a relevante prática da contação de histórias, Sueli Souza Cagneti (1996, p. 7) descreve:

A literatura infantil é, antes de tudo, literatura, ou melhor, é arte: fenômeno de criatividade que representa o mundo, o homem, a vida, através da palavra. Funde os sonhos e a vida prática; o imaginário e o real; os ideais e a sua possível/impossível realização (CAGNETI 1996, p. 7)

Nessa perspectiva, Vygotsky (1998), relata que é importante considerar que cada fase do desenvolvimento humano está "inclinado" para um determinado tipo de brincadeira: há fases em que o ser humano precisa aprender a socializar-se e respeitar o espaço do outro, há outra fases em que ele está desenvolvendo o seu raciocínio estratégico, relacionado a jogos de estratégias, e assim, nas demais fases há um recurso pedagógico específico.

Com as afirmações de Santa Marli dos Santos (2002) e Lev Simynovick Vygotsky (1998), nota-se a necessidade de uma compreensão e conhecimento das brincadeiras, visto que, o brincar não pode ser usado como

forma de ocupar um tempo "vago" na escola. Pois o brincar está muito além dessa concepção limitada.

Ricardo Catunda (2005) descreve que a brincadeira tem a função de satisfazer os desejos da criança. A brincadeira estimula a sensibilidade, o afeto, a socialização e o sentimento de sentir-se capaz quando, por exemplo, a criança consegue terminar um jogo ou brincadeira aparentemente difícil. Paulo Freire (1996) relata que as brincadeiras possuem um grande significado durante a infância, pois, em concordância ao que Santos (2002) descreve, tudo o que a criança aprende e desenvolve na infância será refletido em sua conduta na vida adulta.

Ao utilizar jogos e brincadeiras na sala de aula, deve haver um planejamento para que esse momento de lazer também seja significativo e promova ensinamentos reais para o aluno. Desse modo, é possível notar a contribuição desse aprendizado por meio de práticas de ludicidade em aspectos psicológicos, cognitivos, morais e até físicos da criança (BENJAMIN, 2002).

Por fim, Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida (2004), estabelece que a brincadeira livre, em que a criança monta seu próprio cenário, também deve ser observada pelo educador, nesse momento a criança demonstra vontades desconhecidas por ela mesma.

Com o que foi exposto até aqui, nota-se o quão importante são as brincadeiras durante a infância. Essa prática deve ser devidamente valorizada e reconhecida como "instrumento" pedagógico durante essa fase do desenvolvimento.

A escola neste contexto, como já foi citada, é o ambiente que mais pode contribuir para essa aprendizagem lúdica. Airton Negrine (1994, p. 58) salienta que: Outro aspecto importante nesse contexto entre ludicidade e educação está o contexto entre o ensino tradicional comparado ao construtivismo. Em sua frase "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a construção" (FREIRE, 2003, p. 47), Paulo Freire menciona um ensino em que o aluno é o protagonista do seu aprendizado, nessa perspectiva, o professor é o mediador e precisa proporcionar aos seus alunos atividades que possibilitem sua aprendizagem de maneira natural, sem impor ou tentar "passar" conhecimento. Sabe-se que na educação tradicional, o professor assume um papel diferente, onde ele é o detentor de todo saber. Nesse caso, a educação construtivista é uma vertente que vai ao contrário dessa definição.

Segundo Ana Ligia Scachetti e Camila Camilo (2015), o construtivismo é baseado em pesquisas de fundamentação psicológica, tendo sua principal base os estudos de Jean Piaget.

Jean Piaget (apud ANTUNES, 2005, p.25), descreve que os jogos e brincadeiras possuem uma forma diferenciada de aprendizado, pois além das crianças apreenderem brincando também gastam energia, favorece o desenvolvimento afetivo, moral e principalmente os movimentos físicos.

Pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo o lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações antes tidas como maçantes (BARRY WADSWORTH, 1977. p. 1431)

Com base nestes pressupostos, compreende-se que o jogo pode ser utilizado para estimular o raciocínio matemático; o teatro e a contação de histórias podem estimular o pensamento criativo, o posicionamento crítico e a compreensão do convívio social; a brincadeiras livres estimulam a criatividade, o convívio social, a liderança e a capacidade de seguir ou propor regras.

Nos seguintes capítulos deste trabalho, busca-se explanar os benefícios que os jogos e brincadeiras trazem para o desenvolvimento integral da criança conforme objetivo específico.

3. CONCEITUAR A LUDICIDADE (JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS) NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Quando se fala em educação infantil, Friedrich Froebel é imediatamente lembrado pelos educadores. Isso porque ele foi um dos primeiros a considerar o início da infância como ponto de partida para a formação de pessoas e por utilizar os jogos como recurso facilitador da aprendizagem, e ressalta que o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança. Quando a criança está brincando, também está adquirindo capacidades físicas, intelectuais e linguísticas, fazendo dela um agente fundamental da própria aprendizagem; quando não brinca, deixa de desenvolver tais habilidades e pleno domínio da sua cognição.

Quando brinca, a criança aprende conceitos de divisão, compartilhamento, adquire cultura, desenvolve seu raciocínio tudo isso de modo consistente.

Cabe ao professor reinventar sua prática pedagógica, introduzir os jogos, as brincadeiras e os brinquedos tendo um olhar educador e desenvolvedor. O brinquedo e os espaços escolares estão longe de serem meros distratores; eles são meio de conhecimento e amplificadores de linguagem pedagógica. Aquilo que muitas vezes não é assimilado em um conteúdo pragmático, terá mais chances de ser compreendido através de um representação concreta que pode ser um brinquedo, um jogo ou uma brincadeira,

de modo que, se considerarmos que a criança pré-escolar utiliza a intuição como meio de aprendizado e, por consequência adquire noções espontâneas em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro - com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais -, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 2005, p. 36). Sendo assim, o lúdico é crucial para toda criança, seja ela rica ou pobre, negra ou branca. As atividades lúdicas devem fazer parte de qualquer rotina, de qualquer idade e deve estar no Projeto Político Pedagógico das escolas.

3.1Jogos na educação infantil

No RCNEI compreende-se o brinquedo como parte do processo educacional e mostra a concepção de educação da instituição como um verdadeiro componente da aprendizagem, para a qual sua existência é um importante indicador de práticas educativas de qualidade em instituição de educação infantil. (BRASIL, 1998, p. 67.v.1).

Preconceito e desvalorização ainda são expressões permanentes quando se fala em educar brincando. O foco na disciplinalização ainda é mais relevante para alguns profissionais.

Alimentar conceitos e preconceitos nunca foi saudável, e desconsiderar que as ações de pensar, de fazer são as diretrizes do conhecimento e da estrutura é inibir a relação com o mundo de um ser que está aprendendo a conhecer seu próprio universo.

Conforme se dá o desenvolvimento físico infantil, as brincadeiras também ampliam e adquirem menção socializadora. Os participantes aprendem a coexistir com outros indivíduos, compreendem a necessidade de respeito mútuo, e realização de tarefas coletivas em seu cotidiano.

Brincar permite o desenvolvimento motor, oral, afetivo, social, e o mais importante: permite que a criança seja criança.

3.2 Brincadeiras e tecnologia

Sabe-se que no passado as crianças brincavam de maneira tradicional, isto é, utilizavam os saberes que lhes eram passados de geração para geração. Os brinquedos eram confeccionados artesanalmente com materiais que estavam à disposição como couro, madeira, palha, sementes, e eram manufaturados por mães, avós e tios.

Com o passar do tempo, o modo de brincar também foi mudando a confecção do brinquedo, os materiais utilizados e a inclusão de algumas propostas pedagógicas foram agregados aos brinquedos da atualidade. A indústria fabrica brinquedos em grande escala e munidos de tecnologia de ponta - a interação com o brinquedo pode estar no apertar de um botão. A criatividade ficou em segundo plano. Claro que há brinquedos pensados por profissionais da educação para desenvolver ainda mais o intelecto e outras capacidades da criança em sua faixa etária.

Diante do domínio da indústria e da tecnologia, cabe ao profissional escolher o brinquedo mais adequado à sua proposta da unidade escolar, apesar de nem sempre ser o objeto (brinquedo) propriamente dito que irá definir uma brincadeira. Brincar é uma forma de linguagem onde a criança integra consigo, com seu mundo, com outras pessoas e com o meio ao qual ela está inserida. O RCNEI (BRASIL, 1998, p. 58) destaca a importância de se valorizar atividades lúdicas na Educação Infantil, visto que “as crianças podem incorporar em suas brincadeiras conhecimentos que foram construindo”.

4. EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL

De acordo com Kuhlman Jr. (1998 apud, SILVA; SOARES, 2017, p. 303), no Brasil, as primeiras instituições surgiram para auxiliar mulheres que tinham uma vida profissional ativa, mas o caráter educacional não era desenvolvido com as crianças; a ação dessas instituições se tratava de uma assistência às famílias. As primeiras creches surgiram também com intuito de combater a mortalidade infantil, causada pela falta de conhecimento e cuidado com a saúde e prevenção de doenças. Os médicos responsáveis dessas instituições sabiam orientar e dar assistência às família de classes inferiores.

Criado por Froebel em 1837, o jardim de infância destinado a crianças menores de 6 anos visava alcançar famílias humildes, tornando todos os homens iguais no futuro; queria proporcionar “um ambiente que permitisse a criança expressar de maneira intuitiva seu interior”, um local adequado à infância, “para exteriorização e interiorização” (Arce, 2002 apud; KENDZIERSKI, 2012, p. 4). Foi adotado no Brasil no século XIX, o nome “jardim de infância” devido ao fato de reconhecer e cuidar das crianças como sendo um jardim. Diferente das creches, o jardim de infância era visto pelas pessoas no Brasil sob outro plano, atendendo as classes mais altas.

As creches eram vistas com olhar de discriminação por atender os filhos dos trabalhadores, surgiu devido ao aumento de indústrias. Acreditava-se que essas instituições não poderiam ser consideradas como educadoras visto que cuidava apenas das necessidades mais básicas das crianças, como se as mesmas não tivessem direito a estudo de qualidade. As escolas brasileiras sofreram influência norte-americana e europeia, e assim, o jardim de infância foi se difundindo em São Paulo e no Rio de Janeiro, buscando atender as classes privilegiadas, com propostas educativas-pedagógicas, enquanto a creche buscava resgatar crianças abandonadas e tirá-las das ruas.

O movimento escola nova em 1932 passou a enxergar o aluno como o centro, levando as escolas a ressignificar os saberes, e o ensino foi remodelado. No ano seguinte, surgiu o Instituto de Proteção à Infância no Rio de Janeiro. A criação do Departamento da Criança em 1940 tinha como objetivo não só fiscalizar as instituições de atendimento à criança, mas combater o trabalho das mães voluntárias que cuidavam de maneira precária dos filhos das trabalhadoras (Kuhlmann Jr., 1998 apud; PASCHOAL, MACHADO, 2009, p. 83). O departamento Nacional da Criança passa então a administrar todas as ações voltadas para as crianças, estabelecendo normas para o atendimento das mesmas.

Diante desse demorado percurso de evolução, depois de 1970, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) passa a estimular as empresas que eram responsáveis pela educação das crianças com idade inferior a 7 anos, porém fortes movimentos realizados pelos trabalhadores, como o de 1979, passaram a reivindicar por melhores condições e educação para os seus filhos, o que culminou na criação de instituições escolares e pela inserção das mulheres no mercado de trabalho. Havia demanda no atendimento infantil, portanto se levantaram em defesa da educação infantil para que ficasse sob responsabilidade do governo. Somente na constituição de 1988 as creches e escolas passaram a compor o sistema educacional, oferecendo atendimento para as crianças de 0 a 6 anos. E, a partir da LDB de 1996, as crianças foram reconhecidas como sujeitos que tinham direitos.

4.1. Mudanças do ensino na educação infantil

Após contextualizar o surgimento da educação infantil no Brasil, podemos entender a evolução da mesma ao longo dos anos e as modificações sofridas ao

1

longo do tempo. Como vimos, no princípio, as creches não se preocupavam com o desenvolvimento das crianças, apenas com sua alimentação, saúde e higiene. E os pais naquela época não se importavam com esse assunto; a importância de viver a infância, adquirir experiências e ter relações interpessoais não era relevante, mas se tornou à medida que as instituições se tornaram responsáveis pela ensinoaprendizagem infantil.

A criança, agora reconhecida como parte que compunha a sociedade, tinha seus direitos preservados e resguardados através do Estatuto da Criança, a educação infantil considerada como a primeira etapa de ensino, sendo esta ofertada pelo governo, gratuita e obrigatória de acordo com a LDB. Com a introdução da educação infantil, a forma de educar começou a ser pensada e planejada, Oliveira (2002) afirma que o papel do professor passou a ser questionado. Foi quando a formação do professor sofreu alterações e reconheceu-se a importância da formação apropriada para melhor desempenho de sua função.

Dois aspectos que constituem a educação e passaram por adaptações ao longo dos anos são a forma de entender e lidar com o ensino infantil, e a profissionalização do professor. No primeiro, a fase infantil passou a ser valorizada. As brincadeiras e jogos se tornaram ferramentas didáticas do professor, e o ambiente lúdico inserido na sala de aula trouxe condições de aprendizagem por meio da diversão e socialização, tudo para oferecer às crianças uma educação de qualidade que promovesse formação integral. No segundo, o objetivo principal passou a ser a qualificação de profissionais na área da educacional infantil. Os professores antes vistos como babás e cuidadores, sem conhecimento e preparo para lidar com as crianças, sem base para educar, se tornaram graduados em licenciatura plena, de acordo com a exigência da LDB (2010), sendo esta a formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo, o brinquedo e a brincadeira ganharam grande força em aplicabilidade de ensino escolar como processo educativo, estimulando habilidades e competências. Para novas aprendizagens, o jogo tem uma função lúdica e uma função mais utilitária, já que é por meio do jogo que ela entende que o mundo do qual faz parte possui leis e regras que precisam ser conhecidas e internalizadas, o que a prepara para o convívio social.

Nas escolas maternais, o jogo é trabalhado de maneira espontânea e natural, sendo divertido para os alunos. Já no ensino fundamental, é desenvolvido de maneira mais produtiva, com elaborações, esforços, pesquisas, aprimorando a aprendizagem iniciada no maternal. A infância exige que a ludicidade esteja presente de acordo com a faixa etária. O brincar, o jogar ajuda a combater a insegurança e os medos, deixando os pequenos à vontade para enfrentar novos desafios.

Assim, as dificuldades de aprendizagem a serem superadas apresentam uma batalha incansável entre escola, família e sociedade.

Sendo assim, é importante e fundamental que todos os envolvidos no ensino e aprendizagem das crianças tenham o apoio e a ajuda de um psicopedagogo. O psicopedagogo deve compreender e saber que o aluno interage, mas na maioria das vezes ele precisa, através dessas trocas, somar forças.