Cabe ressaltar que os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (1998) enfatizam a importância de respeitar o universo cultural dos alunos e de se explorar a gama múltipla de possibilidades educativas de sua atividade lúdica e, gradativamente, desafiá-los através de tarefas cada vez mais complexas com vista à construção do conhecimento.

Enquanto explora, o educando aprende e percebe-se que há motivação e satisfação nesse tipo de aprendizagem, pois ela pode basear sua nova aprendizagem em algo que lhes dá prazer, como afirma Vygotsky (1987, p.105). É através da investigação, que pode ocorrer ludicamente ou não, o aluno vai confrontando ideias sobre sua realidade, apropriando-se da cultura, construindo conhecimentos, bem como, tenta resolver problemas que lhe são propostos pelos que lhe rodeiam, ao brincar a criança aciona vários elementos (sentir, imaginar, falar, experimentar) os elementos quais são atrelados aos conhecimentos que ela já possui que se transformam em novas significações que serão aplicadas no cotidiano.

É em contato com outro indivíduo que a potencialidade do aprendizado é acentuada. Acredito que o professor possa "tentar" de fato influir neste ambiente, criando acesso aos museus e as histórias nele contidas, pois a educação irá influenciar diretamente toda a vida social e desenvolvimento da criança (individuo).

Vygotsky atribui à escola o papel do educador na formação do sujeito; no desenvolvimento psíquico, emocional, comportamental, social e cultural.

Assim sendo o ambiente escolar fornece grande parte do conhecimento (aprendizagem) que formará esse sujeito. As metodologias que permitem o acesso a várias camadas sociais como a história e cultura registrada e exposta através dos museus permite ampliar as possibilidades educacionais e trazer, sem distinção, ao educando participar da história, seja com acesso aos acervos, seja apropriando-se das obras e contextos formando seu próprio conceito sobre a história.

REFERÊNCIAS

BELLOONI, Maria Luiza. O que é Mídia-Educação. Campinas: Autores Associados, 2001.

BRAYAN, Guilherme. 50 anos de infância. Educação, São Paulo, n. 236, p. 32-38, dez. 2000.

CODY, Frank e SIQUEIRA, Silva. O professor do terceiro milênio. Cotia: IBIS, 2000. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2006.

GENTILI, Paola. Ligue a TV: vamos estudar. Nova Escola, São Paulo, n. 189, p. 44- 49, jan./fev. 2006.

GIMENO SACRISTAN, J. O currículo. Reflexão sobre a prática. Porto Alegre: Artmed, 1998. In: MARTINS, L. C. A relação museu/escola: teorias e práticas educacionais nas visitas escolares ao museu de Zoologia da USP. 2006. 237 f.

GIRAUDY, Danièle. BOUILHET, Henri. O museu e a vida. Rio de Janeiro: Fundação Nacional Pró-memória; Porto Alegre: Instituto Estadual do Livro – RS; Belo Horizonte: UFMG, 1990

QUEIROZ, Araci. "Assistir desenho animado na TV". Nova Escola, São Paulo, edição especial n.15, p.08 – 09, 2007.

VALENTE, José Armando. As tecnologias digitais e os diferentes letramentos. Pátio Revista Pedagógica, Porto Alegre, n. 44, p. 12 -15, nov.2007 /jan.2008.

PRÁTICAS EDUCATIVAS X LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JAQUELINE ROSANA CARMONA NAVARRO

RESUMO

Este artigo tem por objetivo evidenciar que práticas educativas que envolvem a ludicidade devem fazer parte do processo da formação cidadã, que se inicia na Educação Infantil, uma das etapas mais importantes da Educação Básica. Ser criança é aprender brincando. As brincadeiras e jogos podem contribuir formal ou informalmente no crescimento e desenvolvimento integral, tornando o aprendizado mais eficaz e prazeroso. E esse momento prazeroso também deve estar inserido no ambiente escolar, previsto como eixo de aprendizagem por legislações vigentes, e nada melhor do que o professor como mediador desse processo de aprendizagem.

Palavras chave: Ludicidade. Jogos e Brincadeiras. Práticas Educativas.

INTRODUÇÃO

A educação é um processo social e exige muitas demandas. Os sujeitos em formação requerem muitos cuidados e atenção, principalmente os que estão na primeira etapa da Educação Infantil, a base da formação social, e a primeira etapa da Educação Básica.

Nesta etapa da Educação, a Educação Infantil, é muito importante que as crianças aprendam brincando dentro do espaço formador, que é a unidade escolar, não somente previsto por lei, mas o momento do brincar faz parte da formação da criança.

Diante desse momento único, a ludicidade, os jogos, brinquedos e brincadeiras podem fazer parte desse processo como práticas educativas criativas como abordagens metodológicas, deixando o ambiente e o aprendizado mais prazeroso.

As práticas educativas criativas voltadas para jogos, brincadeiras e brinquedos tendem a acrescentar e facilitar o processo de aprendizagem, pois quando há envolvimento, afetividade, as crianças se envolvem e se desenvolvem muito mais.

O objetivo geral desta pesquisa é identificar como as práticas educativas criativas voltadas para jogos, brinquedos e brincadeiras podem contribuir no processo de formação e desenvolvimento integral de cada criança na educação infantil, desmitificando o conceito de jogos e brincadeiras como apenas entretenimento.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 O EIXO NORTEADOR BRINCAR

A Educação Infantil, vem sofrendo alterações na concepção que vincula o educar e o cuidar, sendo considerado algo indissociável do processo educativo. Assim, a Educação Infantil, ao acolher as crianças que estão cada vez mais cedo no ambiente escolar, trazem consigo as vivências, os conhecimentos, os hábitos, de maneira informal e muitas vezes implícita, construídos pelas crianças no ambiente familiar e no contexto de sua comunidade.

A escola é um espaço de formação, e quando há o envolvimento de práticas educativas criativas com a ludicidade, jogos, brinquedos e brincadeiras inseridos, o processo de desenvolvimento integral da criança pode ser benéfico e o processo de ensino-aprendizagem pode ser mais eficaz.

Durante muito tempo e ainda hoje, prevalece a indiferença, de muitos ao ambiente escolar, pelo uso do lúdico no ensino das crianças. O brincar era tratado como uma atividade não bem-vista, que não se enquadra nos padrões de ensino, já que o autor retrata que o silêncio e a disciplina sejam priorizados.

Ser criança é aprender brincando, compreender o mundo, brincar e aprender, viver e construir significados e ressignificar quando necessário, estes significados que podem acompanhar a criança pelo resto da vida. Desta maneira, o brincar é muito importante na vida de qualquer criança, que é considerada um sujeito de direitos, e não um ser passivo como há muito tempo era rotulada.

Quando se fala em educação infantil, é necessário entender que a criança precisa do seu espaço, sua identidade, seu território e consequentemente adquire seu repertório com a brincadeiras, jogos etc. Desde que a Educação Infantil foi garantida como direito, a LDB- Leis de Diretrizes e Bases n° 9394/1996 prevê no artigo 29 que a criança precisa se desenvolver integralmente no físico, afetivo, intelectual, psicológico e social com auxílio da família e comunidade.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009)27, em seu Artigo 4º, definem a criança como:

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

E ainda em seu Artigo 9º, DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica, a Educação Infantil, são as interações e a brincadeira. E de acordo com a BNCC (2017), a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções.

Mendonça (2004) cita que os primeiros anos de vida são fundamentais para o desenvolvimento infantil. É preciso estar atento para que nenhuma perturbação passe desapercebida e seja tratada a tempo, para que toda a capacidade futura da criança não seja afetada e prejudique a aprendizagem. (2004).

Na infância, fase da vida onde prepondera os maiores desenvolvimentos, notamos inúmeras possibilidades, e uma delas é o brincar. Dessa forma, devemos dar a grande importância do brincar e do brinquedo para o desenvolvimento sociocognitivo motor das crianças, uma vez que está sempre em busca de experiências com o próprio corpo, organizando seu esquema corporal.

O brincar é um ato social, relação recíproca entre brincar e aprender, a criança utiliza-se do brincar para construir sua aprendizagem, porque explora situações usando a imaginação e libera seu eu criativo, realizando seus desejos mais íntimos. (Goretti, p. s/d), além de promove a comunicação, a criação e o desenvolvimento da função simbólica, movidos pela verbalização em alguns casos.

O brincar na Educação Infantil também é um dos eixos norteadores, previsto por leis vigentes. E pela BNCC (2017), os eixos estruturantes das práticas pedagógicas e as competências gerais da Educação Básica

propostas pela BNCC, se delimitam em seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento que asseguram, na Educação Infantil em especial, as condições para que as crianças aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural como:

• Conviver com outras crianças e adultos, em pequenos e grandes grupos, utilizando diferentes linguagens, ampliando o conhecimento de si e do outro, o respeito em relação à cultura e às diferenças entre as pessoas.

• Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

• Participar ativamente, com adultos e outras crianças, tanto do planejamento da gestão da escola e das atividades propostas pelo educador quanto da realização das atividades da vida cotidiana, tais como a escolha das brincadeiras, dos materiais e dos ambientes, desenvolvendo diferentes linguagens e elaborando conhecimentos, decidindo e se posicionando.

• Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.

• Expressar, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

• Conhecer-se e construir sua identidade pessoal, social e cultural, constituindo uma imagem positiva de si e de seus grupos de pertencimento, nas diversas experiências de cuidados, interações, brincadeiras e linguagens vivenciadas na instituição escolar e em seu contexto familiar e comunitário. (BNCC, 2017)

De acordo com a BNCC (2017), a articulação os eixos nas propostas pedagógicas, com o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, se consolida, atuando de maneira complementar à educação familiar – especialmente quando se trata da educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação (BNCC, 2017).

O Currículo da Cidade de São Paulo (2019) e outros documentos oficiais da Educação também ressaltam a importância do brincar, das brincadeiras que auxiliam no processo global do desenvolvimento da criança, como conhecimento do seu próprio eu, conhecimento do objeto de ensino a ser estudado, neste caso algum conteúdo ou disciplina em específico, condições de vivências como regras, cooperação, competição, espaços, territorialidade, resoluções de problemas, entre outras definições.

Quando as crianças estão brincando, elas imitam os adultos, despertando habilidades sociais, sentimentos, cooperação, competição, trabalhar em grupo, delimitar regras etc. Para Fortunati (2009, apud Indicadores de Qualidade da Educação Infantil Paulistana. – São Paulo, 2016), bebês e crianças crescem, descobrem, inventam juntas, com novas estratégias de relação, novas soluções de problemas, novos pontos de vista, negociados e compartilhados entre elas e respeitados pelos adultos.

Santos (2011) define o brincar como uma ferramenta para o educador:

O brincar é uma ferramenta a mais que o educador pode lançar mão para favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos, proporcionando um ambiente escolar planejado e enriquecido, que possibilite a vivência das emoções, os processos de descoberta, a curiosidade e o encantamento, os quais favorecem as bases para a construção do conhecimento. (SANTOS, 2011, p.07).

Para o Currículo Integrador da Infância Paulistana (SÃO PAULO, 2015a), "brincar é uma linguagem de expressão por meio da qual as crianças aprendem e expressam o que aprendem sobre o mundo e das relações humanas, construindo e transformando sua personalidade e sua inteligência a todo instante" (SÃO PAULO, 2015, p. 60). No brincar, as crianças expressam, comunicam e vivenciam suas experiências, reelaboram-nas, reconhecendo-se como sujeitos pertencentes a determinado grupo social e a um contexto cultural. Por meio das brincadeiras, aprendem sobre si mesmas, sobre os humanos e as suas relações com o mundo, sobre os objetos e os significados culturais do meio em que vivem. Nesse sentido, brincar é uma experiência por meio da qual os valores, os conhecimentos, as habilidades e as formas de participação social são constituídas com a ação coletiva das crianças. (CURRÍCULO DA CIDADE DE SÃO PAULO, 2019)

2.2 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

Os jogos, brinquedos e brincadeiras

devem sem propostos com a finalidade de auxiliar no pedagógico. Para isso devem ser planejados, elaborados, pensados e inseridos no contexto escolar, não de maneira aleatória.

Kishimoto (1994) afirma sobre a brincadeira como fonte de aprendizagem, que enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. (Kishimoto 1997, p. 38)

De acordo com o Currículo da Cidade de São Paulo (2019), seja qual for a brincadeira, as crianças estão sempre aprendendo quem elas são, como as coisas funcionam, estão percebendo o mundo ao redor e formando uma memória do que fazem e aprendem. Podemos falar, por exemplo, de brincadeiras de movimento (os jogos como esconde-esconde, pular corda), de brincadeiras tradicionais (roda, passa anel), as que envolvem a fala (parlendas, trava-línguas), as brincadeiras de faz de conta (quando as crianças exploram objetos imitando ações dos adultos — um carrinho ou mesmo um toco de madeira que as crianças manipulam como se estivessem se deslocando numa estrada e buzinando), as brincadeiras de papéis sociais (em que as crianças, ao fazerem de conta, transformam toquinhos de madeira em carrinhos e também se colocam no lugar de outros: princesa, bombeiro, cabeleireiro etc.).

Para Quieróz (2006, apud VAZ, 2006), a brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo:

A brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito; rompendo com a visão tradicional de que ela é atividade natural de satisfação de instintos infantis {...}. A brincadeira e o jogo de faz-de-conta seriam considerados como espaços de construção de conhecimentos pelas crianças, na medida em que os significados que ali transitam são apropriados por elas de forma específica. (QUEIROZ et al.,2006, p. 171, apud VAZ, 2006).

Os Indicadores de Qualidade da Educação Infantil Paulistana (2016) também afirmam que as brincadeiras, jogos, brinquedos, ou qualquer prática desde que haja interação, podem contribuir nas relações e nas experiências cotidianas vivenciadas, pois bebês e crianças são agentes de sua própria socialização, aprendendo o mundo social à sua maneira, interpretando-o e ressignificando com seus pares, que muitas vezes, pelo maior tempo em que passam o dia, é o professor.

A educação lúdica, na essência, além de ajudar e influenciar na formação da criança possibilita um crescimento sadio. Segundo Luckesi (2000) as atividades lúdicas são aquelas que propiciam uma experiência de plenitude em que se envolve por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.

De acordo com Nunes (2012, apud ALMEIDA, 2016), a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. E segundo Teixeira (1995, apud ALMEIDA, 2016), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem.

Pensando em ludicidade, com a utilização de jogos nas escolas, Piaget (1967, apud Faria 1997) ressalta que o jogo não é simplesmente algo para distrair os alunos, para passar o tempo, ao contrário, exige muito do organismo e ocupa lugar de importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual. Auxilia também no processo ensino aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, 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 numa competição etc. Ensina a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive.

O jogo é o mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida em que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

Para Kishimoto (1994), os brinquedos se diferem dos jogos, com um incrível poder de encantar crianças e adultos. Eles supõem uma relação íntima com a criança e uma ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

2.3 O PAPEL DO PROFESSOR COM O BRINCAR

Trabalhar com a educação infantil exige do professor (a) habilidades e competências em elaborar e propor atividades desde cuidados básicos até aos conhecimentos específicos, inserindo-o num mundo social. Muitos cuidados ainda precisam ser garantidos nessa etapa do brincar, assim como conhecimentos específicos, mas sem a ludicidade com foco pedagógico, a criança pode apenas passar pelo ambiente escolar e não ter se desenvolvido integralmente como cidadã.

Os espaços, as brincadeiras, os tempos, territórios e os materiais são mediadores das aprendizagens das crianças, providos da interação com o professor, que cuida, orienta, ensina, avalia. Quando os profissionais dessa área têm o cuidado em olhar diferentemente para estas crianças, o afeto já está inserido inconscientemente nas ações planejadas em consonância com a Educação Integral.

Segundo Mendonça (2004), a função do professor é trabalhar no aluno a partir do brincar a construção da unidade corporal e a afirmação da identidade. A psicomotricidade tem a ação educativa e preventiva, ela enfoca a educação dos movimentos e põe em jogo as funções intelectuais. A criança organiza aos poucos o seu mundo a partir do seu próprio corpo.

Os profissionais da educação são extremamente importantes nessa etapa principalmente na iniciação das crianças nas escolas, pois complementam o cuidar e o educar que devem vir de casa, enquanto o brincar, assim como os jogos e brincadeiras já desde cedo fazem parte da vida das crianças como rotina, apenas é inserido uma visão pedagógica dentro de um espaço de formação. Proporcionar a educação lúdica, atrelado ao educar, ao cuidar, nos primeiros anos de vida dos estudantes é contribuir na evolução de cada criança, respeitando as limitações, as habilidades, a afetividade presente, tornando sua aprendizagem mais fácil e prazerosa.

Para Fortuna (2001, apud SOESCOLA, 2016) quando se convive com a aleatoriedade, o professor renuncia à centralização e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de aprendizagem, a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Para o professor, além de preparar, selecionar, planejar, jogar, brincar com as crianças, o aluno ensina ao professor a forma como ele conhece sua realidade.

De acordo com o Currículo da Cidade de São Paulo (2019), o papel do professor é definido por valorizar o brincar, que não é apenas garantir que a brincadeira aconteça durante a rotina. A(o) professora(or) precisa ter o olhar atento, buscando motivar brincadeiras, planejando e organizando de modo que sejam convidativas, atendendo às necessidades dos bebês e crianças. O lugar da(o) professora(or) varia frente aos diferentes tipos de brincadeira, e em todos eles são o protagonista. No caso das brincadeiras de movimento, das brincadeiras tradicionais e das que envolvem a fala, por exemplo, a(o) professora(or) atua de forma mais direta, apresentando as brincadeiras, promovendo a troca de brincadeiras conhecidas entre as crianças da turma e entre crianças de diferentes idades da UE. É dessa forma que as crianças passam a conhecer brincadeiras de outros tempos e de outros lugares. E, ao conhecer essas brincadeiras, vão também conhecendo sobre outras culturas, outros lugares e outros tempos. (CURRRICULO DA CIDADE DE SÃO PAULO, 2019)

2.1 MATERIAL (IS) E MÉTODOS (SE HOUVER)

Para a realização desse estudo utilizou-se como instrumento de pesquisa:

artigos, obras, citações e relatos de pesquisadores e autores sobre o tema abordado já registrados na literatura. Uma coleta de informações e dados desses registros foram analisados, sistematizados e reescritos.

Sendo este estudo uma pesquisa de revisão de literatura, todos os instrumentos analisados, específicos, utilizados de forma correta, auxiliaram no alcance dos objetivos almejados deste estudo sem inferência e interpretação errônea.

2.2 DISCUSSÃO

Diante das informações obtidas referente ao tema abordado, este estudo apresenta um campo mais maduro para discussão, visto que há grande número de estudos disponíveis na literatura investigando conceitos, seus supostos benefícios, limitações e ampliação para futuras pesquisas.

Todos os artigos, obras, trechos de obras, citações selecionadas referem-se às publicações brasileiras. Após leitura e fichamento dos documentos selecionados, foi feita uma dissertação sobre o tema.

Sendo assim, evidencia-se a necessidade de haver mais pesquisas sobre o assunto, por ser um tema amplo e de grande importância no processo de aprendizagem e desenvolvimento integral da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação como foi evidenciado no estudo é um processo social e exige muitas demandas, como o brincar por exemplo, que