O CORPO O MOVIMENTO E ARTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

EUDIRA DA COSTA OLIVEIRA

RESUMO:

Brincar é uma das atividades fundamentais na Educação Infantil, é o principal significado da infância, e através dos jogos e das brincadeiras que a criança tem condições de conhecer o meio em que vive as pessoas em sua volta e os objetos. Desse modo a criança se relaciona com outros indivíduos, constrói conhecimentos e se constitui como sujeito, além de reconstruir experiências que vivenciou exercitar a liberdade, a criatividade e o processo de faz de conta, que é tão importante para as crianças. No entanto, é necessário aprender a brincar, e é nesse momento que entra o papel do professor, que deve proporcionar brincadeiras sempre com uma função pedagógica e um propósito a ser alcançado. A criança deve ter o acesso ao brinquedo, o direito de brincar e a liberdade de brincar como quiser, porém, isso não significa brincar para destruir o ambiente ou os brinquedos, mas o brincar com uma mediação de um adulto ou de um educador. O brinquedo deverá estar acessível á criança, pois assim terá o direito de escolher e terá a liberdade de brincar. Existem diferentes culturas, e cada uma traz suas formas de brincar, que são diferentes, assim o ato de brincar também é algo que se aprende. Através da brincadeira a criança desenvolve o conhecimento da cultura, a imitação, a imaginação e o faz de conta.

Palavras-chave: LÚDICO, BRINCAR, INFÂNCIA, EDUCAÇÃO INFANTIL.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras de maneira lúdica devem ser realizadas com um planejamento contínuo, de modo que o ensino de uma disciplina ou comportamento durante a brincadeira se transforme numa atividade divertida e prazerosa, pois além do desenvolvimento físico, intelectual, cognitivo também favorece o desenvolvimento de vínculos afetivos e sociais.

É possível aprender mais sobre uma pessoa em uma hora de brincadeira do que uma vida inteira de conversação. É durante a realização de brincadeiras que é possível proporcionarem novas aprendizagens, desenvolver competências e habilidades, sem deixar de lado a capacidade de imaginar, garantindo ainda a inserção na cultura e a convivência em sociedade.
PLATÃO (427 – 347 a.C)

A introdução da ludicidade na vida escolar pode ser vista como uma preparação de saída do mundo infantil para o mundo adulto, onde elas podem perceber um cenário humano repleto de regras, cobranças e obrigações. Para que ocorra a eficácia do que é lúdico no processo de ensino e aprendizagem infantil, é necessário fazer relações das atividades com o desenvolvimento humano nos aspectos psicomotores, cognitivos e afetivo-sociais.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidades social e cultural. (Referencial Curricular da Educação Infantil 1998, pg.23).

O termo lúdico tem sua origem na palavra latina "ludos" que quer dizer jogo, porém, em princípio referia-se apenas ao processo de jogar, de brincar e ao movimento. Ao longo do tempo esse termo foi tomando outras proporções, afinal estudos garantem que a ludicidade não se limita mais à palavra jogo, afinal insere a criança num contexto de am-

biente externo onde garante a formação de conceitos, ideias, relações, integrações, além de auxiliar em seu desenvolvimento e crescimento físico, cognitivo e afetivo.

A palavra ludicidade significa a forma de desenvolver a criatividade, garantindo conhecimento através de jogos, brincadeiras, música e dança. O intuito é educar e ensinar com diversão e interagindo uns com os outros. O primeiro sentido dos jogos e das brincadeiras é de proporcioná-lo ludicidade no processo de ensino e
aprendizagem das crianças, sem ignorar a diversão. A ludicidade pode e deve estar em todas as atividades do cotidiano infantil, de modo que o prazer em aprender seja constante.

Através da ludicidade é possível aprender e ensinar, compartilhando os conhecimentos para o desenvolvimento do ser humano. O aprendizado é um processo lúdico que proporciona as mais diversas descobertas e curiosidades.

Contudo é importante salientar que a inserção da ludicidade não se limita as escolas; as famílias devem continuar esse trabalho e os pais e familiares devem estar envolvidos e comprometidos com esse processo. Infelizmente, a grande maioria dos pais não encontra tempo para compartilhar momentos de brincadeiras e aprendizagem com seus filhos, e muitas vezes, por conta da necessidade, as crianças ficam em segundo plano e permanece muito tempo sob os cuidados de terceiros.

As crianças, entretanto, precisam de um momento o com os pais, que, por sua vez, chegam do trabalho à noite e estão tão cansados ou estressados que não tem paciência de fazer uma brincadeira com seus filhos, ou criar um momento para jogar. Nesses casos ocorre o grande erro de querer compensar esses momentos perdidos oferecendo brinquedos caros e na maioria das vezes brinquedos eletrônicos e altamente tecnológicos, isso faz com que se percam as brincadeiras onde a criança desenvolve o lado da motricidade, que podem ocorrer através de diversas atividades como, por exemplo: pular corda, pular elástico, jogar bolinhas de gude etc. Essas atividades são importantes para vários aspectos do desenvolvimento infantil. Dessa forma, as escolas acabam se encarregando de resgatar as brincadeiras, os jogos, a criação dos brinquedos e mostrar as crianças que é possível brincarem com praticamente qualquer objeto, basta usar a imaginação e criar um objetivo para aquela brincadeira, que seja algo construtivo uma aprendizagem significativa. Para que isso aconteça todos os educadores devem inserir em suas práticas pedagógicas a ludicidade.

BRINCAR é PRECISO

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) do artigo 16 da lei 8069/90 de 13 de julho, estabelece o direito para a criança de brincar, praticar esportes e divertir- se. Desse modo, nesse capítulo será abordado o tema de que "brincar é preciso". O ato de brincar é a forma que as crianças utilizam para se manifestar, descobrir e interagir, quando a criança é incentivada ela adquiriu habilidades, desenvolve sua imaginação e autonomia.

Brincar não está ligado apenas á recreação, ao entretenimento, mas ao seu desenvolvimento integral, assim como em seu cognitivo no processo da aprendizagem, bem como o social, afetivo, psicomotor, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) entendemos a importância do brincar. O ato de brincar de com qualidade só acontece com a mediação do professor ou educador, onde se devem criar espaços, cantos, áreas na escola para estimular a brincadeira, propor materiais e estrutura suficiente para que a criança possa soltar sua imaginação, possa se desenvolver integralmente propiciando a construção da autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação.

O brinquedo, a brincadeira e o jogo na maioria das vezes não são valorizados como um caminho para a aprendizagem, pois a realidade de muitas instituições de ensino é que estão mais preocupados com a parte burocrática, em fazer registros e relatórios; afinal essa é a alegação de muitos profissionais da área, que no momento da brincadeira o professor se dedica a fazer registros e relatórios. Dessa forma acabam deixando de lado a importante tarefa de mediar a brincadeira e fazer suas observações. Outro fator que se percebe é que os recursos pedagógicos, que auxiliam o educa-

dor com materiais adequados para cada faixa etária, porém nem sempre essa é a realidade e sendo assim, muitos professores devem sair de sua zona de conforto e preparar uma aula lúdica de acordo com que tem disponível nas instituições, ou até mesmo fazer o brinquedo e criar espaços onde não tem.
Assim é necessário que as instituições fiquem atentas a estas questões, pois para que a criança possa ter a liberdade de criar, as instituições devem proporcionar a diversidades de materiais e uma boa orientação para os educadores nesse sentido, para que possa ocorrer uma aprendizagem voltada ao lúdico.
É necessário ter um olhar voltado para o ato de brincar como prática social na alfabetização e na construção do conhecimento. As brincadeiras devem ser valorizadas e incentivadas pelo professor onde o mesmo deve criar situações para estimular as brincadeiras, pois as aprendizagens ocorrem espontaneamente. As atividades lúdicas são fundamentais no processo de aprendizagens das crianças, pois aprender brincando faz com que as crianças compreendam mais rápidas e com maior facilidade.
É no ato de brincar que a criança demonstra e reproduz o que ela vivencia ou que já tenha vivenciado na sua vida. É nesse momento que o professor entra com suas habilidades e conhecimentos para trabalhar com as crianças, prepará-las para o mundo utilizando os recursos que elas disponibilizam, como os brinquedos, os jogos e as brincadeiras.
Segundo Piaget e Winnicott (1975), conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência, pois a criança aprende a brincar brincando com os outros ou até mesmo sozinha.
A brincadeira na vida da criança é essencial é uma necessidade básica, pois através destas atividades lúdicas se desenvolvem, criam, inventam, reinventam e recriam o que já foi criado.
Para definir melhor, segundo KISHIMOTO. O brinquedo é o objeto utilizado pela criança no ato de brincar.

CONSTRUÇÃO DOS BRINQUEDOS E DAS BRINCADEIRAS

Falando sobre o brinquedo, importante mostrar para as crianças que brinquedos não são apenas aqueles em que se entra numa loja e compra. Os pais e educadores devem proporcionar e apresentar outros tipos de brinquedos, pois com qualquer objeto pode-se fazer um brinquedo. Exemplo: confeccionar brinquedos com sucatas como papelão, madeira, caixas, palitos, latinhas, barbantes, diversos tipos de papeis, embalagens, cabo de vassoura, e outros. Isso faz com que a criança solte sua imaginação, criando, reinventando, trabalhando seu lado cognitivo, motor, suas emoções, interações etc.
Para Vygotsky (1998), o brinquedo não pode ser definido somente pelo prazer que a atividade lúdica dá à criança, pois a criança pode ter mais prazer em outras atividades e porque, algumas vezes, o brinquedo envolve desprazer. Vygotsky (1998) afirma também que uma brincadeira que interessa a uma criança de três anos pode não despertar nenhum interesse a uma criança de seis anos ou mais; isso ocorre porque a brincadeira não é uma atividade estática, ela evolui e se modifica na medida em que a criança cresce.
Vale a pena ressaltar que, através de diferentes culturas o brinquedo se modifica e o modo de se brincar diferencia, assim proporcionando uma riqueza de objetos para as crianças, também se está trabalhando outras culturas, pois aguça o interesse e a curiosidade das crianças para querer saber mais e mais. "O brinquedo (...) se constitui, assim, no mais alto nível do desenvolvimento infantil. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade do brinquedo" (ROCHA, 2000, p. 67).
Quando se fala em brinquedos, as pessoas já classificam “brinquedos de menino e brinquedos de menina”, isso faz com que as meninas se identifiquem mais em um universo de “faz de conta”, pois no ambiente familiar em que vive como a fazeres domésticos, papai, mamãe, filhos, onde relacionam nas brincadeiras de casinha e bonecas. Os meninos já se envolvem com carros, ferramentas, brincadeiras de ação, super-heróis. E porque não as meninas brincar com brincadeiras de meninos e vice-versa?
Assim ambos poderão conhecer o universo de cada um e participando destas novas experiências. Na realidade para um menino

brincar de boneca, é como se ele deixasse de ser menino, pois brincar de boneca é coisa de menina; nesse momento entra a intervenção do professor explicando que, um menino brincar de boneca não irá fazer dele uma menina.
Continuando o conceito de Kishimoto (1997), a brincadeira é a ação da criança sobre o brinquedo.
Através do brinquedo, é possível criar uma brincadeira, ou simplesmente deixar fluir a imaginação, como numa brincadeira do "faz de conta". Nesta fase da educação infantil as crianças usam muito em suas brincadeiras, a fantasia, pois reproduz o seu cotidiano na brincadeira. Elas brincam muito de papai e mamãe, de casinha, de professora, imita os papéis dos adultos. Através da brincadeira acontece a socialização, as descobertas, as atitudes, tomadas de decisões, o caráter e valores.
De acordo com a cultura as brincadeiras variam, é importante o educador apresentar as brincadeiras de maneiras diferentes das quais já estão acostumados a brincar, brincadeiras de outras regiões e países, pois aguçam a curiosidade das crianças e novas possibilidades de brincar com a mesma brincadeira de formas diferentes.
A brincadeira possui uma identidade cultural representando um grupo social (Morais 2004).
De acordo com o dicionário Aurélio brincadeira significa: ato de brincar, divertimento, gracejo, borga e bailarico, pois só por aí já se observa que criança significa isso: alegria, divertimento, espontaneidade, portanto é de extrema importância mostrar as crianças os conhecimentos do mundo através de brincadeiras. Nestes momentos a criança expressa suas vontades, desejos, sentimentos, valores e quanto mais ela tiver a oportunidade de brincar melhor será seu desenvolvimento como criança e até a vida adulta.
A cada dia que passa percebe-se que as brincadeiras se perderam, as crianças de hoje em dia não sabem brincar se não com brinquedos tecnológicos. As crianças estão amadurecendo muito rápido e está perdendo essa preciosa fase de que é
"brincar". Muitos ficam os dias integrais nas escolas, pois os pais trabalham e chegados os finais de semana querem recompensar o tempo perdido, comprando brinquedos caros como videogame, tablet, celulares, jogos de última geração e outros. E aquelas brincadeiras onde as pessoas se juntavam com os vizinhos e brincavam na rua de bolinha de gude, queimada, amarelinha, pega pega, esconde esconde? Infelizmente ficaram apenas no passado, e seria tão divertido se os pais de hoje em dia compartilhassem isso com seus filhos! Mas se sabe que não é bem assim, muitos sentem medo, pois a violência aumenta cada vez mais nas cidades e isso é um fator de que hoje em dia as crianças perderam essa oportunidade.
Contudo por outro lado, pode se dizer, ainda existe uma salvação, pois os educadores e professores podem resgatar essas brincadeiras nas quadras das escolas.
É importante que os educadores introduzam uma rotina prazerosa, como dias de quadra, por exemplo, onde é possível realizar atividades que as crianças ainda não conhecem e ainda brincar de várias maneiras diferentes, quando digo que naquele dia tem quadra, as crianças vibram de felicidade. É importante, contudo, que essas atividades sejam dirigidas, para evitar que elas se machuquem também para obter uma ordem nas brincadeiras e cumprimento de regras, desse modo tudo dará certo, além de ser muito divertido.

JOGOS E ATIVIDADES SEQUENCIADAS

Não se deve desprezar ainda as atividades sequenciadas, aplicando, por exemplo, conceitos topológicos e formas geométricas, através das brincadeiras, com foco no ensino. Essas atividades proporcionam também a aplicação de conceitos de memorização, coordenação corporal, socialização, interação, combinados, regras e muito mais.
Por isso a importância do ensino lúdico não só na educação infantil, mas deveria se estender até a faculdade, pois os adultos também gostam de brincar e aprender brincando melhor ainda.
De acordo com Almeida (2005, p. 5), a brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias

regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.
Por falar em regras, de acordo com Kishimoto (1997), o jogo é uma atividade que tem regras, as quais organizam as ações das crianças.
No jogo a criança aprende que é necessário o saber ganhar e perder, pois ai já está preparando aquele cidadão para o mundo, nem tudo na vida se ganha, existem perdas também e com isso elas aprendem que é preciso aceitar, pois para cada momento tem o seu tempo, saber esperar, aceitar e conviver com as regras. No jogo não é diferente, tem as regras para serem obedecidas, assim como na vida adulta, que embora não seja um jogo, é necessário se adequar de conforme com as leis do país.
Na concepção de Piaget, o jogo é em geral a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação. Conforme a criança vai se socializando, o jogo vai adquirindo regras ou então a imaginação simbólica se adapta de acordo com as necessidades da realidade. O símbolo de assimilação individual dá espaço às regras coletivas, objetivos ou aos símbolos representativos ou a todos (NEGRINE, 1994).
Na Educação Infantil a criança a todo o momento encontra-se numa fase de mudanças, para ela sempre acontece novos descobrimento de si mesma e com a realidade interagindo com os objetos e as pessoas ao seu redor.
Quando se fala em jogo já se pensa em competição, mas na educação a visão é outra, embora haja uma certa competição, o jogo visa o desenvolvimento integral da criança, a aprendizagem e a relação interpessoal.

Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o jogo educativo cuja concepção exigiu um olhar para o 668 desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógico, mostra-nos a relevância desse instrumento para as situações de ensino / aprendizagem e de desenvolvimento infantil global. Kishimoto (1997).

Ao trabalhar com jogos é possível proporcionar as crianças o seu desenvolvimento e suas habilidades para enfrentar desafios, dificuldades e ainda seu autocontrole, no cognitivo, afetivo e motores, sem deixar de lado a finalidade de ensino, educação e recreação.
A ludicidade, a aprendizagem, o jogo e a brincadeira são situações que os educadores devem oferecer as crianças para a construção de novos conhecimentos.
Piaget (1998) acredita que o jogo é essencial na vida da criança. De início temse o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.
Vygotsky (1989), por sua vez, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo. Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem à regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

CONCLUSÃO

Assim, a ludicidade tem total importância para o desenvolvimento de uma criança, pois permite que ela possa criar, recriar, sentir, experimentar, se libertar, trocar experiências, viver momentos em que possam expressar seus sentimentos e valores. “Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdo culturais que ela produz e transforma dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação” (BROUGÈRE, 2004, p.77). Tratando o brincar como atividade humana criadora, Borba afirma que: A brincadeira é uma forma de evolução da criança, pois ela vai vivendo etapa por etapa de sua vida, primeiro ela começa se descobrindo com os movimentos de seu próprio

corpo vendo o que cada parte dela mesma é capaz de fazer, depois ela descobre os objeto e formas de ser transformá-los em brinquedos, como por exemplo: utilizar o papel em um aviãozinho, barquinho, chapéu e assim por diante. Dessa forma a criança começa a construir seus próprios brinquedos utilizando sua imaginação por meio do faz de conta. Contudo, para que essa evolução aconteça é necessário incentivo e motivação do adulto, para que a criança aproveite o máximo sua a fase de desenvolvimento, sem deixar de lado o aspecto lúdico, que nessa situação é de extrema relevância.

Quando a criança ingressa na escola, ela já começa a enfrentar as situações de ensino e aprendizagem e com isso já se deparam um com um ambiente diferente de sua realidade, afinal é sua transição do meio familiar onde encontra afeto, proteção o tempo todo, para o ambiente escolar, na qual a criança irá ampliar sua convivência, socialização; irá se reconhecer dentro de um grupo, irá descobrir seus direitos e deveres, promover seu desenvolvimento psicomotor, sócio afetivo. Essa transição garante ainda avanços na oralidade da criança, desenvolve seu lado cognitivo, cria hábitos de saúde e higiene, tudo isso acontece através das interações, brincadeiras e relações interpessoais que favorecem as inteligências múltiplas, promovendo o conhecimento de si, além do respeito e do desejo da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANTUNES, Celso. A construção do afeto: como estimular as múltiplas inteligências de seus filhos. São Paulo-SP: Augustus, 1999.

ARMSTRONG, Thomas. Inteligências Múltiplas na sala de aula. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

A Importância do Brincar - Tisuko Kishimoto (USP) Publicado em 24 de abril de 2013. ACESSO EM: 18/06/2024

ALMEIDA, M. T. P. O Brincar na Educação Infantil. Revista Virtual EFArtigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 2005NEGRINE, Airton. Concepção do jogo em Piaget. In: _____ Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994, p. 32-45.

ALMEIDA. Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995. 23/05/2024

COHEN, John. Introdução à Psicologia. São Paulo - SP: Atlas, 1975.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília, 1998. V .2.

FARIA, Anália Rodrigues de. O pensamento e a linguagem da criança segundo Piaget. 2 ed. São Paulo: Ática.

GARDNER, Howard. Estruturas da mente: a teoria das inteligências múltiplas. 2ª Reimpressão: Porto Alegre. Artmed, 2002.

_____ A arte de mudar as mentes. Revista Pátio, ano X, maio/julho, nr. 38, 2006.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Jogos as crianças e a educação. Petropolis: RJ, 1999. PIAGET, J. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação. de jogo: São Paulo: Zahar, 1971. data 20/06/2017 às 15:58) _____A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar,1975.

WALLON, Henri. Do ato ao pensamento: ensaio de psicologia comparada. Trad. J. Seabra Dinis.Lisboa: Moraes, 1979.

Vygotsky, L. S. A formação social da mente. São Paulo, Editora Martins Fontes, 2002.