O LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

VANESSA ANDRADE MOREIRA

RESUMO
Este artigo discute a importância dos jogos na educação infantil, buscando compreender e apresentar contribuições no processo de desenvolvimento da criança na educação. Como objetivos desta pesquisa, a mesma, buscou identificar e correlacionar as teorias dos autores abordados pela temática de forma a incentivar e firmar os jogos, como ferramentas no processo de aprimoramento e desenvolvimento das habilidades manuais e motoras das crianças. Com uma abordagem bibliográfica, este estudo teve um embasamento teórico, o qual foi fortalecido com as teorias dos autores Vygostsky, Piaget, Kishimoto e Friedmann e entre outros que fundamentam o assunto. Realizada a discussão acerca do assunto, conforme as teorias abordadas entendem-se a importância dos jogos educacionais, bem como demais atividades lúdicas, no processo de ensinamento e desenvolvimento inicial das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: ludicidade, brincar, crianças, aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como finalidade analisar a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na educação. As brincadeiras e os jogos estão presentes na vida da criança e é de suma importância para o desenvolvimento, pois o jogo é uma forma de comunicação entre as crianças e contribui de forma positiva na socialização dos mesmos (SILVA, 2013).

Os brinquedos e brincadeiras tradicionais fazem parte de todas as culturas, estão presentes no cotidiano de várias pessoas e são transmitidos de geração em geração.

O resgate dos brinquedos e brincadeiras tradicionais é uma forma de valorizar a cultura lúdica de um povo e os nossos antepassados, pois eles estão caindo em esquecimento devido à influência da tecnologia que tem mudado os modos de brincar e a urbanização dos espaços acompanhada de todas as suas consequências exacerbadas. Percebemos que na cultura angolana o lúdico tradicional está muito mais presente que na cultura brasileira e que há uma grande influência da cultura lúdica angolana nos brinquedos e brincadeiras tradicionais brasileiras.

Segundo Cascudo (1984) e Kishimoto (1999 e 2003), os jogos tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, expressam a produção espiritual de um povo em uma determinada época histórica, são transmitidos pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando as criações anônimas de geração para geração

A ludicidade é de suma importância no ambiente escolar, pois o lúdico proporciona ao educando explorar e conhecer o mundo ao seu redor, pois as atividades lúdicas dão prazer a criança executá-la, de tal forma que a criança consegue lidar com seus medos e frustações.

A ludicidade facilita a aprendizagem da criança, de modo que ela aprende de forma menos rígida, tendo prazer ao executá-la, assim o educando desenvolve interesse pela atividade, facilitando o conhecimento.

De acordo com Leal (2011), através da atividade lúdica, a criança se prepara para vida, descobrindo a cultura do ambiente em que vive, onde vai adaptando-se o que o mundo lhe permite e aprendendo a cooperar e competir com seus colegas, convivendo como um ser social.

As atividades lúdicas proporcionam as crianças, experiências que vão possibilitar a formação de sua identidade. Logo, as brincadeiras e jogos fazem parte da interação afetiva e lúdica (FANTACHOLI, 2009).

Os jogos e brincadeiras são um excelente recurso para o conhecimento, pois facilitam a aprendizagem, nesse sentido é necessário que a criança assimile o conteúdo, para que se tenha uma aprendizagem eficaz.

Segundo Fantacholi (2009), a criança quando está brincando aprende ampliar seus relacionamentos sociais, respeitando ao outro e a si mesma. Portanto, por meio do lúdico, a criança, começa a interagir com maior facilidade, respeitar, ouvir, compartilhando sua alegria de brincar.

Nas salas de educação infantil é comum observar contação de histórias, e a inserção de brincadeiras, entre outras situações que buscam o desenvolvimento das crianças, pois brincando é que as crianças participam e conhecem o mundo e suas características (BRANDÃO;
ROSA, 2011).

Ainda de acordo com Brandão e Rosa (2011), as brincadeiras estão presentes na criança desde muito cedo, como por exemplo: com a língua, a criança manipula-a de forma prazerosa e lúdica. Entre tais atividades, estão incluídas as brincadeiras de encenar, de ler e as brincadeiras de palavras. Essas atividades acontecem de forma instintiva no dia a dia infantil, logo elas devem estar presentes nas classes de educação infantil, porém sem obrigações.
Portanto, a ludicidade é de grande relevância, pois oportuniza as crianças a aprenderem de forma menos rígida e prazerosa, facilitando assim o ensino-aprendizagem.

A visão de Vygotsky
Este autor foi um dos pioneiros na teoria da inclusão dessas ferramentas no processo de aprendizagem na educação inicial. Segundo Vygostsky (1998), o comportamento da criança ao brincar é diferente, ela se comporta como se tivesse idade além do normal. O brinquedo pode proporcionar uma realidade irreal ou fantasia que é reproduzida através da vida do adulto, a qual ela ainda não pode participar ativamente. Deste modo, quanto mais rica for á experiência, maior será o material disponível para imaginação.
Segundo Vygotsky (1994), a aprendizagem precede o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, precisa compreender que a criança sempre está aprendendo e antes de desenvolver suas habilidades e capacidades, ela passa pelo processo de construção do conhecimento, na qual ela irá processualmente desenvolver o que foi aprendido.
Friedmann (1996) relata sobre o pensamento de Vygostsky:

[...] o correto conhecimento da realidade não é possível se certo elemento de imaginação, sem o distanciamento da realidade, das impressões individuais imediatas, concretas, que representam esta realidade nas ações elementares da nossa consciência (1996, p. 127).

É importante ressaltar que o conhecimento da realidade da infantil não é de imediato advindo da experiência, é um estágio complexo e gradativo, pois a imagens edificadas pela imaginação que se articulam uma a outra, por sua vez, uma depende da outra para possibilitar a criança a compreender sua própria realidade e assim, firmar uma ideia construída e transcrever ao seu dia a dia.
Vygostsky (1997) afirma que para a criança com menos de 3 anos, o brinquedo é coisa muito séria, pois ela não separa a situação imaginária da real.

Já na idade escolar, o brincar torna-se uma forma de atividade mais limitada que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, tendo um significado diferente do que tem para uma criança em idade pré-escolar (VYGOSTSKY, 1997. p. 62).

De acordo com o autor a criança com menos de três anos ela não tem a capacidade de separar a realidade da imaginação, onde toda brincadeira se torna séria. Mas na idade escolar o desenvolvimento se torna significativo, pois ela cria uma relação entre o significado e a percepção visual, ou seja, entre o pensamento e a situação real. Segundo Vygotsky (1997) “as necessidades das crianças e os incentivos não devem ser ignorados porque eles são eficazes para colocá-los em ação fazendo-nos entender seus avanços de estágios de um desenvolvimento a outro”.
Por fim, Vygotsky (1997) diz que “ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.

A teoria de Piaget
Para Piaget (1978), ludicidade é manifestação do desenvolvimento da inteligência que está ligada aos estágios do desenvolvimento cognitivos. Cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.
Em estudo anterior Piaget afirmou que:

"(...) a fase de zero a dois (0 a 2) anos, a criança conquista o mundo por meio da percepção e dos movimentos, o recém-nascido reduz-se ao exercício dos reflexos. O seu desenvolvimento é acelerado dando suporte para as suas novas 18 habilidades motoras como, por exemplo: pegar, andar, olhar, apontar entre outros. Ao decorrer desse estágio, os reflexos podem ser progressivamente substituídos pelos esquemas e somados aos símbolos lúdicos". (1973, p.89)

Desse modo, a criança começa a diferenciação entre o seu eu e o mundo e isso ocorre também no aspecto afetivo, ou seja, o bebê passa das emoções primárias para a escolha efetiva dos objetos, manifestando sua preferência. Segundo Piaget (1973) afirma que ao mesmo tempo a criança aprende a organizar suas atividades em relação ao ambiente, conseguindo isso, passa a organizar as informações recebidas dos sentidos e, com isso, a aprendizagem vai progredindo com acertos e erros na tentativa de resolver os problemas.

De acordo com Piaget (1973) "o período sensório motor é relacionado ao desenvolvimento mental que é iniciado a partir da capacidade de reflexo da criança e vai até quando a criança inicia a sua própria linguagem ou outros meios simbólicos para representar o mundo pela primeira vez". Há situações em que ela revive uma cena e imita com gesto como levantando os braços, pondo as mãos em posição de reza ou mesmo balançando a cabeça quando não quer algo oferecido por um adulto.

No plano da consciência corporal, a criança começa a reconhecer, ou seja, a conhecer a imagem do seu próprio corpo. O que ocorre geralmente com a criança por meio das interações sociais e das brincadeiras que geralmente ocorrem diante do espelho. Nessa fase a criança aprende a reconhecer suas próprias características físicas, o que é fundamental para construção da identidade da criança. (PIAGET, 1973, p. 78).

Piaget (1978) trata os jogos infantis como meio pelo qual as crianças começam a interagir consigo mesmas e com o mundo externo, e chega a afirmar que "tudo é jogo durante os primeiros meses de existência, à parte algumas exceções, apenas, como a nutrição ou certas emoções como medo e a cólera (PIAGET, 1978, p.119)".

Do nascimento até cerca de dois anos, as crianças estão na fase sensório motora, de acordo com Piaget:

"o que prevalece são os jogos de exercício que se constituem como exercícios adaptativos, onde a criança explora o mundo para conhecê-lo e para desenvolver seu próprio corpo e depois de ter aprendido ela começa a fazê-los por puro prazer. Esse período se caracteriza pelo desenvolvimento pelas ações, nele existe uma inteligência prática e um esforço de compreensão das situações através das percepções e do movimento. Quando ela refaz por prazer tem início às primeiras manifestações lúdicas, de forma que ele chega a dizer que "por outras palavras, um esquema jamais é por si mesmo lúdico, ou não-lúdico, e o seu caráter de jogo só provém do contexto ou do funcionamento atual". (1978, p.120)

Para Piaget (1998) os jogos são essenciais na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos e logo, começará a apreciar os jogos na qual sobressaem melhor as suas habilidades e interesses.

A concepção de Henri Wallon

Este autor discreto em suas publicações, ao logo de toda sua vida, ele se dedicou na realização de pesquisas para conhecer a infância e os caminhos da inteligência, mostrou que a criança não é apenas cabeça, mas comprova também a existência de um corpo e emoções em sala de aula.

Para brincar existe um acordo sobre as regras ou uma construção de regras que são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira e sendo desfeita quando não é bem aceita pelos participantes.

Wallon destaca que:

"(...) o adulto batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança. Os adultos brincam com as crianças e é ele inicialmente o brinquedo, o expectador ativo e depois o real parceiro. Ela aprende, a compreender, dominar e depois produzir uma situação específica distinta de outras situações". (2004.p.98)

Para Vygotsky (1978) e Wallon (1977), o desenvolvimento se dá através da formação da criança, que e objetivado pelo ambiente físico e social esse conhecimento é compreendido como um processo interrompido, sem limites claros.
Wallon entende por pessoa o "ser total, físico-psíquico e tal como ele se manifesta pelo conjunto do seu comportamento" (Wallon, 1975, p.131).

Ela irá se formar ao logo do processo de desenvolvimento, sofrendo acentuadas transformações em sua evolução. Sua configuração, porém, só se torna possível mediante um processo no qual a criança faz a dissociação do seu eu do "poder de diferenciação, de crítica e de análise, que é afetivo, mas intelectual" (Wallon, 1979, p.139).

Toda criança tem um determinado tempo para se desenvolver. Depende somente da idade e do ambiente em que ela esteja para conquista de cada fase, uns alcança essa transformação antes da idade prevista e outras no tempo determinando (Wallon, 1979, p.139).

A Ideia de Kishimoto
Entre os autores citados neste estudo, esta autora, talvez seja a que mais indaga acerca do assunto. Tornou-se pesquisadora em educação infantil e coordenadora de laboratórios de brinquedos e materiais pedagógicos.
Segundo Kishimoto (1994), o jogo, vincula se ao sonho, a imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de criança (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas.
A concepção de Kishimoto sobre o homem com seu símbolo, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova "pedagogia da criança." Kishimoto vê o jogar como gênero da "metáfora" humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.
Para Kishimoto:
"o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la" (1997. p.36).

Assim Kishimoto (1997) mostra que a brincadeira/jogo é instrumento de grande importância para aprendizagem no desenvolvimento infantil, pois se a criança aprende de maneira espontânea, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem.
Kishimoto, (1997) traz uma coletânea com diversos artigos e um alerta para os educadores, para que eles possam descobrir a verdadeira importância do jogo na educação infantil. A autora atenta para que os professores não venham ver o jogo como um mero momento de distração, pois a educação infantil oferece muito mais do que um mundo de sonhos e imaginação. É neste momento do jogo que a criança absorve o máximo de informações.
Kishimoto (1993) afirma que os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar.

Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio
mais social e democracia, porque "enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social" (KISHIMOTO, 1993, p. 15).
Kishimoto (2001) fala que o jogo pode ser visto como um objeto, uma atividade que possui um sistema de regras a ser obedecido pelos participantes e que distinguem uma modalidade de outra, também pode ser apenas um vocábulo usado no cotidiano para designar algo dentro de um determinado contexto social. Assim, pode-se compreender o jogo: diferenciando significados atribuídos a ele por culturas diferentes, pelas regras ou pela situação imaginária que

possibilita a delimitação das ações em função das regras e pelos objetos que o caracterizam.

Ao trazer esses sentidos para o termo jogo ela esclarece cada um deles e diz que no primeiro sentido "[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui." (KISHIMOTO, 2001, p.17). Por conta disso, o termo jogo pode possuir significados distintos, de acordo com a cultura e a época. O segundo sentido se refere ao sistema de regras característica de cada jogo, na qual é possível distingui-lo dos demais. O terceiro trata o jogo como o objeto que o materializa, pois, alguns jogos não podem acontecer sem um determinado objeto.

A teoria de Adriana Friedmann

Friedmann, autora de vários livros relacionados com o universo da criança e do brincar, afirma:

"[...] Quando se afirmar que este tem a ver com as tradições popular não se pode cair na ideia de que este seja sobrevivência intocada, que somente foi criativo e dinâmico no lugar e no grupo onde originou: em qualquer cultura, tudo é movimento. O ser humano faz, refaz, inova, recupera, retomo o antigo e a tradição inova novamente, incorporando o velho no novo e transforma um como poder do outro". (1996. p. 40).

Friedmann fala sobre os jogos tradicional popular que não são intocáveis mais que poder se modificando pelo homem, através da sua criatividade buscando inova os jogos sem perder a sua essência, incorporando o velho no novo. Esse processo de modificação se tem através das transformações dos indivíduos que está relacionado com o ambiente se vive.

Friedmann (1996, p. 56), afirma que é necessário dar atenção especial ao jogo, pois as crianças têm o prazer de realizar tarefas através da ludicidade. E quando isto a acontece vivência o mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual. O brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica.

Friedmann contempla as três formas de jogo de acordo com a teoria de Piaget, tais formas são baseadas nas estruturas mentais, a primeira forma é o:

"Jogos de Exercício Sensor motor - Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem, apesar de reaparecerem durante toda a infância O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples cuja finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam-se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório. Dentro desta categoria podemos destacar os seguintes jogos: sonoro, visual, tátil, olfativo, gustativo, motor e de manipulação". (1995, p. 56).

Para exemplificar os jogos de exercício sensórios motores que são trabalhados na educação infantil citarão as músicas como meio de estimular a audição, as minibolas para o tato, as refeições para o paladar e as brincadeiras com as bolas grandes para aprimorar o desenvolvimento físico-motor

Segundo Friedmann a segunda forma é o:

"Jogo Simbólico - Entre os dois e os seis anos a tendência lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico. Nesta categoria o jogo pode ser de ficção ou de imitação, tanta no que diz respeito à transformação de objetos quanto ao desempenho de papéis. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. É através do faz-de-conta que a criança realiza sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações. O jogo simbólico é também um meio de autoexpressão: ao reproduzir os diferentes papéis (de pai, mãe, professor, aluno etc.), a criança imita situações da vida real. Nele, aquele que brinca dá novos significados aos objetos, às pessoas, às ações, aos fatos etc., inspirando-se em semelhanças mais ou menos fiéis às representadas. Dentro dessa categoria destacam-se os jogos de faz-de-conta, de papéis e de representação (estas denominações variam de um autor para outro)". (1995, p. 56)

O teatro, os contos, as fabula são elementos para se trabalhar os jogos simbólicos, pois é nesta fase a criança exterioriza todos os seus sentimentos, elas imitam as situações

que são vivenciadas no seu dia a dia. A imaginação é fundamental para a realização destes jogos

Para a autora Adriana Friedmann a terceira forma é o:

"Jogos de Regras - Começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras: - regras transmitidas - nos jogos que se tomam institucionais, diferentes realidades sociais, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo); - regras espontâneas - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea.

"Os jogos de regras são combinações sensor motoras (corridas, jogos de bola) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição dos indivíduos e regulamentados por um código transmitido de geração a geração, ou por acordos momentâneos". (1995, p. 56).

Neste jogo as crianças têm regras a serem cumpridas, onde precisam se interagir umas com as outras. É preciso que suceda o entendimento e o comprometimento de ambas às partes para então executar o jogo. Desta forma os exemplos para estes jogos são: futebol, xadrez etc.

Friedmann (1995) afirma que o jogo contribui para o desenvolvimento da criança principalmente na educação infantil, onde é dada a oportunidade de manuseio com objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e com isso ela retém o conhecimento. É fundamental acreditarmos no jogo como elemento importante no que diz respeito ao aprendizado e que é essencial obter conhecimentos sobre as atividades lúdicas no que se refere à educação infantil, pois através dessas atividades a criança autoexpressa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando as crianças brincam elas aprendem de modo mais prazeroso e menos rígido, facilitando assim, o processo de ensino aprendizagem. O lúdico vem apresentar uma forma de aprendizagem onde além das crianças brincarem e se divertirem elas estão aprendendo de forma significativa como acabou-se de verificar no estudo feito na referida escola.

A ludicidade deve ser considerada uma parte fundamental na vida das crianças, não só pelas brincadeiras, mais também pelo conhecimento que é adquirido nesse processo. Portanto, este estudo constatou que ensinar ludicamente através de jogos e brincadeiras torna a aprendizagem prazerosa e interativa, proporcionando um aprendizado de maneira agradável e significativa.

Conclui-se também de quão importante é o papel dos educadores nesse processo de mediação ensino/aprendizagem na vida dos alunos. Ainda é preciso que se tenha uma percepção ativa dos comportamentos apresentados pelos alunos em sala de aula, pois, de certa forma o reflexo do seu ambiente social, será imposto no dia a dia escolar. Dessa forma, será possível identificar os tipos de jogos a serem utilizados em sala de aula.

Por meio do lúdico, a criança desperta para a percepção do que está em sua volta com mais facilidade, passa a escutar, respeitar e discordar de ideias, aprender a desempenhar comandos, seguir regras e participa dos momentos de interação partilhando sua alegria de brincar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. Interações, brincadeiras e valores na educação infantil. Rio de janeiro: Vozes, 2012.

BRANDÃO, A. C. P; ROSA, E. C. S. Ler e escrever na educação infantil. 2 ed. Belo horizonte: Autêntica, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica. Indicadores da qualidade na educação infantil. Brasília: MEC/SEB, 2009

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. FANTACHOLI, F. N. A importância do brincar na educação infantil. [S.l.: s.n.], 2009. Disponível em: . Acesso em: 24 fev. 2024

FRIEDMAN, Adriana et alii. O direito de brin-

car: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta; ABRINQ, 1992.
FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
FRIEDMANN, A. Jogos Tradicionais. Disponível em: . Acesso em: 25 set 2016.
KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.
KISHIMOTO, T. M. [org.]. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
KISHIMOTO, T. M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.
PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. 3ª ed. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1973.
PIAGET, J. A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
PIAGET, J. O juízo moral na criança. 3. ed. São Paulo: Summus, 1999. (ed. orig. 1932).
VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.
VYGOTSKI, L. S. Fundamentos da Defctologia: Obras Escogidas V. Madri: Visor, 1997.
WALLON, H. Origens do pensamento na criança. São Paulo: Manda, 1989.