O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

ELIZANGELA SOUZA MENEZES

RESUMO
A presente reflexão é de cunho bibliográfico e aborda a temática da importância da lúdico no processo de ensino-aprendizagem e sua inserção na prática docente no desenvolvimento das crianças que estão matriculadas no segmento da Educação Infantil. Na aprendizagem, o lúcido tem se tornado uma ferramenta para a construção de saber e aquisição de conhecimento a partir da sua experienciação mediada pela prática docente no processo de aprendizado das crianças no contexto escolar. O brincar, o jogo, o lúdico constitui o processo de ensino-aprendizagem levando a criança a aprender brincando, possibilitando sua essência infantil que é o brincar, o descobrir e a interação com os seus colegas. O lúdico possibilita o desenvolvimento global da criança que se descobre a si e aos outros por meio das brincadeiras se tornando de fundamental importância para o aprender com prazer em exercícios e atividades necessários ao seu desenvolvimento pleno.
PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Ensino; Aprendizagem; Prática Docente.

ABSTRACT
This reflection is bibliographical in nature and addresses the theme of the importance of play in the teaching-learning process and its insertion in teaching practice in the development of children enrolled in Early Childhood Education. In learning, play has become a tool for the construction of knowledge and acquisition of knowledge from its experience mediated by teaching practice in the learning process of children in the school context. Playing, games, and play constitute the teaching-learning process, leading children to learn through play, enabling their childlike essence, which is playing, discovering, and interacting with their peers. Play enables the overall development of children who discover themselves and others through play, becoming of fundamental importance for learning with pleasure in exercises and activities necessary for their full development.
KEYWORDS: Play; Teaching; Learning; Teaching Practice.

INTRODUÇÃO

O lúdico como recurso pedagógico direcionado para a alfabetização de crianças na Educação Infantil. O lúdico é um princípio que proporciona o aprendizado a partir da exploração de práticas pedagógicas por meio das brincadeiras, de jogos, da performance das crianças, das regras aplicadas.

O lúdico é sempre bem-vindo para gerar interesse nas crianças no seu raciocínio, no desafio que é posto para que possa construir um percurso de pensamento, de estratégias para chegar a um determinado resultado, a uma meta.

O lúdico possibilita o ensino de ciências, história, matemática, dentro da educação física, na arte, no estudo das línguas, em tudo se pode utilizar o lúdico, igualmente na alfabetização. Por meio do lúdico a criança tem a oportunidade de o professor oferecer atividades que sejam interessantes, significativas e que desafiam os alunos a participarem e raciocinarem, construindo estratégias e pensamentos para resolução de problemas.

A ideia do lúdico no processo de alfabetização é o que vai marcar a prática pedagógica. Segundo Friedman (1996), o jogo estimula o desenvolvimento de determinadas áreas promovendo aprendizagens específicas. Nas situações de jogo o aluno se esforça para construir uma estratégia e atingir a meta proposta.

Quando pensamos em jogos, as atividades são elaboradas para situações de jogo ou jogos em que a criança elabora estratégias para o alcance de resultados. Para essa elaboração leva ao desenvolvimento do raciocínio com o intuito de visualização do resultado.

A criança interage no momento do jogo, observa as regras, já imagina o resultado e pensa, elabora hipóteses para se chegar ao objetivo proposto que é vencer o jogo. Isso se dá por meio de desenho, conseguir escre-

ver uma palavra, identificar letras, essa ação gera uma atividade desafiadora para a criança que precisa se superar e o processo de assimilação é intenso para a criança.

DESENVOLVIMENTO

APRENDIZAGEM LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Os jogos e as brincadeiras para a aprendizagem devem ser vistos como recursos propícios à construção do conhecimento, visto que para realizá-la a criança utiliza seu aparelho sensório-motor, o movimento corporal e o pensamento incentivando o desenvolvimento de suas habilidades operatórias, ao mesmo tempo em que envolve a identificação, observação, comparação, análise, síntese e generalização e desenvolve suas possibilidades e a autoconfiança.

Ao se pensar em jogos, geralmente, faz-se associação a um divertimento, brincadeira, passatempo que obedece a regras observadas durante a realização dessas atividades, contudo se sabe-se que o jogo é um processo lúdico e criativo que possibilita ao sujeito da ação modificar imaginariamente a realidade, já que funciona como elo integrador entre os três domínios do conhecimento o psicomotor, cognitivo e o afetivo-social.

Na concepção de Piaget (1978), a aprendizagem situa-se ao lado oposto do desenvolvimento, uma vez que geralmente é provocada por situações criadas pelo educador ou é determinada por uma situação interna. Sendo a aprendizagem estimulada, portanto se opõe à espontaneidade.

Para Friedman (1996), a aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade. Ser esperta, independente, curiosa, ter iniciativa e confiança na sua capacidade de construir uma ideia própria sobre as coisas, assim como exprimir seu pensamento com convicção são características que fazem parte da personalidade integral da criança.

A criança se mantém na tarefa e no processo de aprendizagem com maior motivação e desejo de crescimento pessoal quando sente que pode vencer obstáculos, sugerindo, portanto, a existência de uma ordem lógica e progressiva. Para De Marco (2006), a dificuldade crescente que a criança irá sentindo, com o domínio corporal no espaço e no tempo, e simultaneamente com a combinação de movimentos grossos ou globais, e com os movimentos finos e assimétricos, como requerem as habilidades específicas, dependendo de um longo processo de maturação e das experiências vividas nas diversas formas de aprendizagem motora.

O desenvolvimento do conhecimento é um processo espontâneo, ligado a um processo geral de embriogênese, que diz respeito ao desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais, tratando-se de um processo de desenvolvimento total. O desenvolvimento é “um processo que se refere à totalidade das estruturas de conhecimento” (FRIEDMAN, 1996, p. 57).

Portanto, entender como se se desenvolve o conhecimento, se faz necessário partirmos da ideia central de operação, que compõem um conjunto de ações que transformam o objeto e capacitam o sujeito a construir as estruturas de transformações, conhecendo o objeto, agindo sobre o mesmo, modificando-o, compreendendo o processo dessa transformação e o caminho pelo qual o objeto é construído.

O substituto lúdico de um objeto pode ter com esse uma semelhança muito menor do que a que tem um desenho com a realidade que representa. Mas o substituto lúdico oferece a possibilidade de ser manuseado tal como se fosse o objeto que ele substitui. O pré-escolar escolhe os objetos substitutos apoiando-se nas relações reais dos objetos [...] (MUKHINA, 1995, p. 156).

Segundo Piaget & Inhelder (1993), a criança não herda sua inteligência de forma definitiva e acabada, mas traz em sua bagagem genética, possibilidades hereditárias na forma de estruturas biológicas, que lhe permitirão o surgimento de certas estruturas mentais. Portando, não herdamos nossa inteligência, mas sim um organismo que vai amadurecer em contato com o meio ambiente. Dessa interação organismo-ambiente resultará determinadas estruturas cognitivas que vão funcionando de modo semelhante durante toda a vida da criança.

Para Vygotsky (1989), ao brincar a criança re-

produz nas atividades adulta de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Desta forma, dá oportunidade para o desenvolvimento intelectual da criança.

No jogo a criança começa a adquirir estímulos e as habilidades e atitudes necessárias à sua participação social, a qual só poderá ser atingida completamente mediante a convivência com seus companheiros da mesma idade e também com os mais velhos. Nos jogos a criança adquiri e inventa regras.

Vygotsky (1989), traça um paralelo entre o brinquedo e a instrução escolar e cria a "Zona de Desenvolvimento Proximal" definida como:

[...] A distância entre o desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através de solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração de companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1989, p. 148).

Com o brinquedo e a instrução escolar a criança organiza habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, que passará a introduzir. Durante as brincadeiras, todos os aspectos da vida da criança se convertem em temas de jogos, portanto na escola, o conteúdo a ser lecionado como papel do adulto especialmente treinado para ensinar, deve ser cuidadosamente planejado para atender as reais necessidades da criança.

Segundo Dante (1998):

As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança [...] (DANTE, 1998, p. 49).

No universo infantil a importância do jogo para a criança proporciona o seu desenvolvimento por meio da brincadeira, de jogos que vão se constituindo recursos eficazes para que a criança possa fazer a experiência de ler o mundo com base em sua ótica, do contexto em que vive e convive com os outros e nele estabelece suas relações e concretiza suas descobertas.

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Segundo Machado (1986), "brincar ajuda a criança a ajustar-se não só no ambiente físico mais também ao meio social [...] (MACHADO, 1986, p. 28). A criança constrói seu conhecimento mediante sua interação com o meio físico e social. Portanto, cada nova aquisição serve de suporte para as aquisições subsequentes, segunda a teoria de aprendizagem significativa (MOREIRA & MAZINI, 1982).

Boa parte das descrições sobre o desenvolvimento infantil referem-se aos atos de pegar, sentir, manipular, desejar, engatinhar, sugar, andar, correr, saltar, gritar, rolar e assim por diante, movimentos que contamos em quase todas as crianças [...] (FREIRE, 1994, p. 23).

Friedman (1996), afirma em relação ao jogo que

o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações (FRIEDMAN, 1996, p. 64).

O desenvolvimento infantil é produto da própria atividade da criança, que não para de estruturar e reestruturar o seu próprio esquema, de construir o mundo uma vez que o percebe. Para Aguiar (1998), o jogo (brinquedo, brincadeira) significa uma atividade que contribui para aumentar o "repertório comportamental de uma criança, influência seus mecanismos motivacionais, além de fornecer oportunidades inestimáveis para o aumento de seu ajustamento (AGUIAR, 1998, p. 38).

Bijou (1978), faz uma diferença entre jogo estruturado e o livre (espontâneo) o mesmo diz que ambos são altamente significativos para o desenvolvimento infantil e os distingue da seguinte forma:

Jogo Estruturado – É aquele em que a criança se engaja quando na presença de uma situação em que o espaço, os materiais, às vezes outras crianças, instruções e ajuda, implícitas e explícitas, são arranjados para que ela alcance um objetivo. Exemplo: um professor está estruturando um jogo quando ele entrega um objeto para a criança e diz o que o aluno deve fazer com o mesmo.

Jogo Livre – Ocorre quando o jogo e o objeto do brinquedo são selecionados livre e espontaneamente pela criança. Neste sentido a criança brinca livremente, ou melhor, ela é que comanda a situação.

O jogo tem grande valor no desenvolvimento infantil, também é enfocada na perspectiva sócio-histórica, Vygotsky (1989), diz que é enorme a influência do brincar no desenvolvimento da criança. Na situação de jogo (brinquedos) a criança expressa uma situação imaginária o mesmo autor situa o começo da imaginação humana, afirmando que ela surge originalmente da ação. E que durante a idade escolar as habilidades conceituais da criança são aumentadas por meios dos jogos e do uso da imaginação.

A brincadeira é o meio natural para se desenvolver comportamentos morais. E na brincadeira que a criança encontra o maior número de regras a o obedecer, regras essas que não foram ditadas por adultos.

A criança se subordina às regras dos jogos não porque esteja ameaçada de punição ou tema algum insucesso ou perda mais apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação interior como a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum construído pelo grupo que brinca. A não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso represente um fator regulador bastante forte do comportamento da criança (VYGOTSKY, 2001, p. 315).

A brincadeira na vida da criança contribui para o desenvolvimento moral, a partir do entendimento de que a mesma estará buscando um equilíbrio entre seu comportamento e o meio social. Portanto, a aprendizagem é condição fundamental para a vida, visto que considerando que o "meio em que se vive não é natural, mais cultural, e que a cultura humana se altera a cada instante, precisamos, nos dá conta de viver nele, aprender permanentemente" (FREIRE, 2003, p. 15).

Segundo Kishimoto (1994), os termos jogo e brincadeira têm sido empregados popularmente com o mesmo sentido. Para Friedman (1996), a palavra lúdica caracteriza o jogo, a brincadeira e o brinquedo.

Kishimoto (1993), salienta dizendo que o jogo e a criança caminham juntas desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especialidade que se expressa pelo ato lúdico.

Portanto as brincadeiras e jogos infantis são elementos indispensáveis para a formação da criança. É por meio do lúdico que ela vai incorporando certos valores à sua personalidade e ampliando o seu conhecimento de mundo (SOLER, 2006).

Para Kishimoto (1999), a brincadeira se constitui em uma manifestação livre e espontânea da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social, e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança a brincadeira infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária.

Para Soler (2006), existem muitas razões para o brincar fazer parte de qualquer projeto sério de educação, já que por meio dele a criança tem a independência aumentada, sua sensibilidade visual e auditiva é estimulada as habilidades motoras são trabalhadas a agressividade é diminuída, a imaginação e a criatividade são muito exercitadas, acontece uma aproximação entre as pessoas e, com certeza, a escola cumpri o seu papel fundamental, que é o de transformar uma realidade difícil.

A escola é um meio de transformação da sociedade e sua meta é fazer que a criança tenha condições de crescer e se desenvolver de forma lúdica e consciente, destinada à sua emancipação no mundo.

A evolução de competências e habilidades via movimentos decorrentes de atividades lúdicas têm sido reconhecidas como uma das vertentes do processo educativo da criança.

Le Boulch (1987) ressalta que por meio do movimento se efetivam aquisições, mudanças de hábitos, ideias e sentimentos. Nessa concepção, se destaca o movimento humano como elemento de formação e transmissão de conhecimentos, esta é uma das atividades do processo educacional especialmente da escola.

O avanço das teorias educacionais, em especial, as que defendem o aluno como agente do seu processo de conhecimento e que o ensino é despertado pelo interesse do aluno, passaram a ser um desafio ao desempenho do professor, exigindo dele novas competências.

É nesse contexto, que o lúdico ganha espaço. Kishimoto (1998), diz que é importante reconhecer que são "inúmeras as conquistas possíveis de serem alcançadas pelas crianças por meio do mundo do jogo, entre elas a possibilidade de autoconhecimento, do conhecimento do outro e do mundo que o cerca" (KISHIMOTO, 1998, p. 78).

Não se podem ignorar as vantagens de uma metodologia em que o lúdico seja contemplado como recurso facilitador no processo de ensino, uma vez que, por intermédio do ato de brincar a criança é capaz de aprender a respeitar, a refletir, a compreender a valorizar o outro e a respeitar os seus próprios limites.

Brincando e jogando a criança aplica os seus esquemas mentais à realidade a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Vygotsky (1988), diz que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao contrário de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendência internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

Partindo desse pressuposto, pode-se afirmar que as atividades lúdicas empregadas com fins pedagógicos, dentro de uma visão histórico-cultural permitem ao aluno ter contato com uma variedade de situações que irão favorecer seu desenvolvimento e aperfeiçoar as suas relações sociais.

Para Oliveira (1996):

Essas vivências enriquecem o universo infantil, mas para que seja possível a realização de um trabalho eficiente tendo a ludicidade como fator-chave, é necessário que o educador possua a capacidade de conduzir o trabalho em uma perspectiva que desperte e mantenha o interesse pela atividade que está sendo desenvolvida. A formação de professores para uma plena e inteira reintrodução do jogo na escola pede, antes de tudo, que eles sejam iniciados em um novo tipo de observação, que ocorre mais para compreender do que para transformar. Convém, em seguida, torná-los capazes de abordar o jogo como uma disciplina em si (OLIVEIRA, 1996, pp. 80-81).

Os jogos com fins educativos são instrumentos eficientes se aliadas ao trabalho pessoal e criativo do educador, para transformar espaço da escola em troca de ideias e vivências, de expressão lúdica de acordo com a realidade com a qual trabalha, segundo os interesses e expectativas dos educados, buscando criar condições de superar os limites, de compreender a complexidade da realidade, de aprimorar sua capacidade comunicativa e ampliar de forma significativa, sua inserção no espaço em que vive.

Quando os jogos educativos são utilizados como recurso pedagógico com um fim que não se encerre em si mesmo, eles perdem o caráter do brincar pelo brincar, já que a sua atenção deve estar voltada para os efeitos e resultados dando prioridade à aprendizagem.

A atividade lúdica busca interagir com os conteúdos que estão sendo trabalhados pelo professor funcionando, nesse contexto, como um instrumento que vai tornar o ensino-aprendizagem uma atividade prazerosa, que facilite o aprendizado dos alunos em uma perspectiva que este possa pôr em jogo toda a sua capacidade intelectual nesse processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar e da necessidade de programar atividades lúdicas na escola.

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas,

sociais, morais, culturais e linguísticas.

Os jogos e atividades lúdicas se assentam em bases pedagógicas, porque envolve os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade em que novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades.

A Escola que se tem e a escola que se quer dependem do compromisso e da responsabilidade da docência neste grande quebra-cabeça chamado educação. Existe a necessidade de organização, liderança no resgate da linguagem lúdica, na qual a escola passa a ter condições para animar, despertar e alegrar os alunos, percebendo os contextos de interação da criança e a riqueza dos outros momentos possibilitadores da aprendizagem a partir do reconhecimento do lúdico como possibilidade na prática pedagógica no aprendizado.

REFERÊNCIAS

BIJOU, S. W. Child Development. The Basic Dtage of Rarly Vhildhood. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice Hall, 1978.

DANTE, Luiz Roberto. Didática da Matemática na Pré-Escola: Por que, o que e como Trabalhar as Primeiras ideias Matemáticas. São Paulo: Ática, 1998.

DE MARCO, Ademir. (Org.). Educação Física: Cultura e Sociedade. Campinas: Papirus, 2006.

FREIRE, J. B. Educação do Corpo Inteiro: Teoria Prática da Educação Física. São Paulo: Editora Scipione, 1994.

FREIRE, J. B. Pedagogia do Futebol. Campinas: Autores Associados, 2003.

FREIRE, J. B. Jogo, Corpo e Escola. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.

FRIEDMAN, Adriana. Brincar, Crescer e Aprender: O Resgate do Jogo Infantil.
São Paulo: Editora Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogos Tradicionais Infantis: O Jogo, a Criança e a Educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). Brincar e suas Teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. São Paulo: Cortez, 1999.

LE BOULCH, Jean. Educação Psicomotora. Tradução: Jeni Wolff. 2. Ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

MACHADO, Nilce. A Educação Física e a Recreação para o Pré-Escolar. Porto Alegre: Prodil, 1986.

MOREIRA, Marco A. & MAZINI, Elcie F. Salazano. Aprendizagem Significativa: A Teoria de David Ausubel. São Paulo: Editora Moraes Ltda, 1982.

MUKHINA, Valéria. Psicologia na Idade Pré-Escolar. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Escolarização e Desenvolvimento do Pensamento: A Contribuição da Psicologia Histórico-Cultural. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, V. 4, Nº 10, set./dez., 1996.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. & INHELDER, B. A Apresentação do Espaço na Criança. Porto Alegre:
Artes Médicas,1993.

SOLER, Reinaldo. Educação Física: Uma Abordagem Cooperativa. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

VYGOTSKY, L. S. Psicologia Atual e Desenvolvimento da Criança. São Paulo:
Manole Dois, 1988.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. Grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos – Departamento de Ciências Biológicas da USP. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. Psicologia Pedagógica. São Paulo: Martins Fontes, 2001.