O LÚDICO E SUA RELEVÂNCIA NO DESENVOLVIMENTO DO EDUCANDO

APARECIDA MARTINS DE OLIVEIRA BARBOZA

RESUMO

Na pesquisa será demonstrado o lúdico como fator primordial para o desenvolvimento do educando de forma aconchegante e de grande relevância nas primeiras etapas da educação infantil. Dar-se-á ênfase aqui a educação infantil, basicamente no setor creche demonstrando como foi inserido e realizado o lúdico nesta fase e como se deu seu desenvolvimento na escola aqui apresentada. As pesquisas que aqui serão demonstradas foram realizadas na CEMEI PALMARES na região da cidade de OSASCO, na Grande São Paulo. A escola atende crianças de 0 a seis anos nas fases creche e educação infantil, no total de 650 crianças matriculadas utiliza o lúdico como fator primordial par o seu fazer pedagógico. Ao decorrer será demonstrado teorias de Piaget e Vygotsky para nortear melhor a pesquisa realizada sobre a relevância do lúdico na educação infantil.

Palavras-chave: Lúdico; Infantil, Aprendizado.

INTRODUÇÃO:

O lúdico já vem de tempos atrás trazendo ao homem estímulos em diversas situações e promovendo o desenvolvimento afetivo, moral e social.

Afetivo pois une as pessoas, moral pois ensina regras de boa convivência e social pois age como método socializador integrando as pessoas no meio em que vivem. Na educação o lúdico não é só brincar, mas tem que ter significado para tornar-se um instrumento de aprendizagem qualitativo.

Jogos, brincadeiras são extremamente importantes para os desenvolvimentos das crianças, porém devem ser trazidos para educação como forma de resgate, de autoconfiança para que a criança se desenvolva adequadamente.

Segundo as teorias de Piaget e Vygotsky, cada qual com seu método o lúdico é importante para o desenvolvimento da criança pois traz simbologia e interação social.

Diante destes aspectos analisemos as teorias e a pesquisa realizada na escola CEMEI PALMARES- OSASCO.

DESENVOLVIMENTO

ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL CEMEI PALMARES OSASCO-SP

A pesquisa foi de observação do espaço físico e as ações tomadas para trazer o lúdico para o ensino aprendizagem, também trata de questionamentos sobre quais os benefícios que o projeto realizado trouxe para a escola.

O resultado da pesquisa também se apresenta por meio de gráficos realizados diante das estatísticas apresentadas pelos professores e grupo gestor.

Ao visitar a presente escola, observou-se poucos brinquedos industrializados, no entanto muitos brinquedos construídos com sucatas pelas professoras, crianças e comunidade.

Questionando as professoras e o grupo gestor verificou-se que as verbas advindas do governo foram usadas para reparos no espaço físico da escola, portanto iniciaram um projeto “Brincadeira” uma esfera socializadora.

Grupo gestor, professores, apoio, crianças e comunidade uniram-se em prol do desenvolvimento das crianças através do lúdico e sem subsídios eles mesmos criaram seus brinquedos com elementos que iriam parar no lixo. Além de trazer sorrisos as crianças, trouxeram também o bem-estar da natureza sem esses elementos que deixaram de ser jogados poluindo o ambiente e se tornaram úteis a educação.

Toda a escola interagiu com este projeto e foi criada uma rotina onde uma vez por semana os pais vinham a convite da escola para oficinas de criação de brinquedos com os seus filhos e a escola no geral.

Também um dia da semana foi separado para que os pais interagissem nas brincadeiras com as crianças no pátio de modo a intervir e participar com eles da ação do brincar.

Os professores da presente escola em todos momentos participaram tanto do construir como o brincar, e principalmente em um momento específico observaram a brincadeira das crianças com os coleguinhas analisando algumas recriações da esfera familiar, algo que tenham vivido em casa.

Também foi observado que as crianças brincavam de suas vivências escolares, como ser a professora ou o aluno.

O lúdico na escola também traz papéis sociais e prepara a criança para agir na sociedade de forma consciente.

O lúdico na educação tem seus mo-

mentos livres, mas também de intervenção dos professores para dar um norte em certas situações e ensinar a criança a resolver situações problemas e alguns conflitos.

Na escola em que foi realizada a pesquisa como é trabalhado o lúdico, 80% da comunidade envolveram-se nas atividades.

As 650 crianças atendidas na presente escola, foram estimuladas a criar, a pensar e acima de tudo a brincarem a serem felizes enfim a serem crianças.

O interessante é que o diálogo do brincar nesta unidade tornou-se hábito e as dificuldades encontradas no meio do caminho não se tornaram barreiras e trouxeram relevância ao lúdico no desenvolvimento do educando.

Como os autores aqui citados, o lúdico veio trazer interação social e as representações simbólicas em sonhar ser algo e concretizar este sonho por meio das brincadeiras.

CONCEITO DE LÚDICO

O lúdico é tudo que traz diversão, que faz a pessoa se sentir bem, relaxar.

Uma atividade de passeio com os filhos ou amigos é estar sendo lúdico.

Para desenvolver-se o homem precisa do lúdico, pois traz prazer a vida e num

mundo tão cheio de problemas como temos hoje, o lúdico deve fazer parte de nossas vidas diariamente.

Há mais ou menos 300 a.c, já havia o lúdico nas atividades diárias do homem através dos jogos como na Grécia antiga com os jogos olímpicos.

O LÚDICO TRAZ SIMBOLOGIA SEGUNDO PIAGET:

Em sua fala e pesquisa sobre o lúdico, Piaget utilizou se de jogos para investigar qual simbologia trazia para quem o fazia.

Segundo Piaget o desenvolvimento da criança se concreta ao brincar quando ela interage com o objeto ao qual está utilizado para a ação.

A teoria piagetiana diz que a brincadeira é espontânea e livre, portanto, a interação com o objeto do brincar traz pleno desenvolvimento à criança pois para ela naquele momento tem grande significado.

Seguindo esta teoria, na escola foi perguntado aos professores se ao observarem as crianças brincarem, se viam esta interação com o objeto e qual a interpretação deles referente a esta ação.

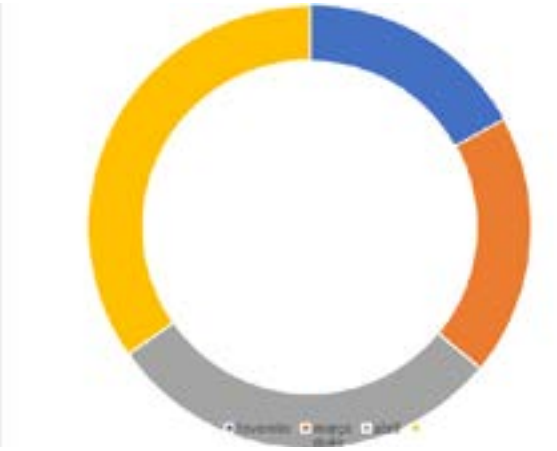
Em maioria responderam que viram sim esta interação que se realizava cheia de significados para as crianças e até mesmo os professores que ali intermediavam as brincadeiras.

Interação esta que começou logo no início quando se deu o projeto onde todos se uniram para construção dos brinquedos, pois pais, professores, comunidade e trio gestor agiram em prol do bem das crianças que também produziram os brinquedos com auxílio de todos.

Portanto na escola ou em casa, segundo Piaget é possível trazer a simbologia às brincadeiras e daí sim preparar a criança para o mundo real demonstrando que ela é livre para imaginar e criar, porém que há regras a seguir principalmente quando se brincam com jogos.

Na escola CEMEI PALMARES, diariamente são inseridos jogos e brincadeiras devido a faixa etária. Segundo estatísticas realizadas pelos próprios professores, desde o início do projeto que começou em fevereiro de 2018, 82% das crianças da creche tiveram um bom desenvolvimento da linguagem oral, pois com os brinquedos sonoros construídos na escola o cantar na hora das cantigas se tornou bem mais participativo.

Desenvolvimento da linguagem oral:



Em maio de 2019 já podemos observar o ápice do desenvolvimento na linguagem oral das crianças participantes no projeto. Com brinquedos sonoros de sucata a escola deu um pulo alto, pois crianças que só balbuciavam agora já falam palavras completas devido ao estímulo com cantigas e brinquedos sonoros.

A partir destas estatísticas podemos ver como o lúdico trouxe grande relevância para o desenvolvimento do educando, desde que haja interação de todos do grupo escolar.

Transformando o objeto do brincar em algo simbólico e cheio de subsídios para construção do conhecimento de forma agradável.

O LÚDICO CONTRIBUI PARA A INTERAÇÃO SOCIAL SEGUNDO VYGOTSKY

Vygotsky é um sociointeracionista e parte do princípio que a interação do homem com o meio em que vive traz mudanças significativas ao seu pensar.

Essas mudanças partem das modificações que o homem faz no ambiente em que vive e acaba levando influências a atitudes futuras.

Segundo a teoria de Vygotsky, nenhum conhecimento é construído pela pessoa sozinha, mas sim é uma parceria entre outras que acabam sendo mediadores desta construção.

A intervenção do educador, vem com o papel de mediação e o que se observou na escola pesquisada é que esta mediação provocou avanços que não ocorreriam espontaneamente.

Seguindo as teorias de Vygotsky, pode observar-se que por meio das brincadeiras as crianças reproduzem o discurso externo e internalizam construindo seus próprios pensamentos.

Em suas escritas sobre o processo de desenvolvimento da criança, nosso teórico também fala da importância da linguagem no desenvolvimento cognitivo da criança pois quanto mais contato com outras pessoas por meio da fala, de conversas, melhor fica a sistematização de suas experiências frente aos processos de desenvolvimento.

Este contato cria uma zona de "desenvolvimento proximal", que se trata da distância entre o nível atual de desenvolvimento independente que determina a capacidade de resolver um problema sozinho e o nível atual de desenvolvimento potencial que determina a resolução de um problema com ajuda de um adulto.

Seguindo as zonas de desenvolvimento podemos observar que em certas atividades as crianças necessitam de ajuda de um adulto, como por exemplo a construção de brinquedos de sucata realizados na escola pesquisada.

Porém há certas situações em que não há necessidade de ajuda do adulto ou outro mais capacitado, pois somente a sucata na mão das crianças podem virar brinquedos imaginários.

A criança em si necessita de incentivos, motivações, mas também são capazes de criar situações imaginárias.

Na CEMEI Palmares, foram criados diversos brinquedos, mas também foram deixados alguns materiais como caixas e garrafas em seu estado natural para que as crianças brincassem.

Professores relataram que muitos brincaram só com estes objetos de forma agradável e imaginaria. Garrafas amassadas viraram skates, caixas de papelão se transformaram em casinhas e muitos outros brinquedos construídos somente pelo faz de conta.

Ao brincar com uma caixa de papelão e imaginar um carro, por exemplo, a criança relaciona-se com o significado e não com o concreto da caixa de papelão.

A criança age num mundo imaginário, onde o significado é estabelecido pela brincadeira e não pelo objeto real presente.

A brincadeira traz uma grande influência para o desenvolvimento infantil, pois ela colabora com a interação social onde a criança age e satisfaz os desejos e imaginação da criança no ato de brincar.

Na brincadeira a criança em simbologia, mas também tem regras de comportamentos condizentes com aquilo que está sendo representado e que fara que a criança internalize regras de conduta, valores, modo de agir e de pensar do seu grupo social que orientara e desenvolvera seu comportamento cognitivo.

Vygotsky em seus trabalhos atribui o ato de brincar como fator principal da constituição do pensamento infantil.

Brincando a criança revela seu estado cognitivo, visual auditivo, tátil, motor enfim seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas coisas e símbolos.

VIGOTSKY X PIAGET E O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA:

Mesmo com concepções diferentes sobre o desenvolvimento da criança, ambos acreditam que o lúdico colabora com o desenvolvimento da criança seja em sua simbologia ou em sua interação com o ambiente em que vive.

Vygotsky traz à tona que para aprender a criança tem que interagir, portanto baseando -se no projeto desenvolvido da presente escola pesquisada podemos ver que a mediação do professor na construção dos brinquedos foi de extrema importância para o aprendizado das crianças.

Já Piaget fala da simbologia, de jogos onde a criança vai se desenvolvendo com o significado real da brincadeira construindo e seguindo regras.

Comparando com o projeto da escola pesquisada podemos ressaltar que os jogos criados com materiais recicláveis trouxeram a brincadeira para a escola como uma ação livre e espontânea onde as crianças observadas demonstraram seu prazer em construir e brincar.

Simbologia e mediação, ambas levaram a escola a elaborar um projeto onde o lúdico trouxe grande relevância no desenvolvimento do educando.

Deu significados ao brincar e ajudou o educando a elaborar seus próprios brinquedos com o auxílio de professores, pais e alunos para um bem comum.

Vygotsky e Piaget tem teorias diferentes sobre desenvolvimento, porém levam a um só propósito que é o bem-estar da criança.

JOGANDO, BRINCANDO E INTERAGINDO:

A escola e reconhecida como uma fase de transformação na vida dos quais a frequentam, portanto se o ambiente onde este individuo frequenta é convidativo, esta transformação ocorre de forma mais agradável.

Muitas vezes visualizamos escolas mecânicas com atividades repetitivas que desfocam o educando e tirem seu interesse de frequentar a escola.

Mas como não perder o foco de escola transformadora e trazer o aluno para dentro dela?

Diante das pesquisas com os autores Piaget e Vygotsky pode-se observar que o lúdico vem tomando as escolas como principal atributo para alavancar o trabalho com os alunos e focar na real transformação que a escola tanto promete.

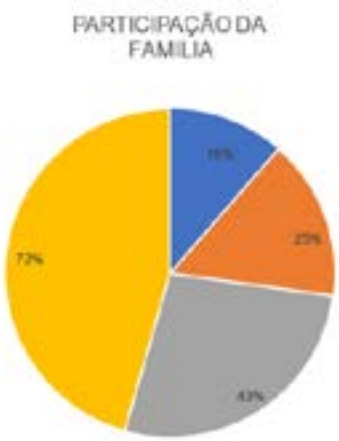
Tiram- se as atividades impressas que abarrotam as salas de educação infantil e insere-se o lúdico com brincadeiras e jogos que estimulem a criança a pensar e a criar.

Esquecem-se os papéis por um tempo, não que sejam menos importantes, mas são desnecessários quando são utilizados em peso.

Como na escola pesquisada CEMEI Palmares, as crianças foram estimuladas a criar e a brincar sozinhas ou acompanhadas de seus professores, pai e colegas.

Como foi visto na estatística anterior 82% das crianças melhoraram suas dificuldades na linguagem oral, devido não só ao uso das atividades diárias da sala que já foi citada muitas vezes mecânica, mas também o uso das cantigas com instrumentos musicais construídos por eles mesmos.

Diante de tantas conquistas é notório dizer que houve um aumento de 76% da participação da família na escola devido ao projeto realizado.



Observa-se no gráfico que quando chegamos no quarto trimestre, em meados de outubro a participação da família na escola aumentou de forma significativa pois tomaram a frente do projeto como algo primordial ao aprendizado das crianças.

Professores e gestores relataram que a participação da família na escola melhorou bem mais com o projeto, pois os pais perceberam que o lúdico é importante tanto na escola como em casa. Pais relataram também que as crianças que brincam ao invés de ficar no celular ou assistindo televisão ficam mais calmas e desenvolvem -se melhor.

Alguns pais e pessoas da comunidade em si utilizaram os conhecimentos adquiridos na construção de brinquedos e jogos desenvolvidos na escola para passar para seus conhecidos do bairro e de outras comunidades.

Fotos das atividades realizadas são expostas sempre, e os pais estão com ideia de uma feira cultural que demonstre todo trabalho realizado na escola e arrecade fundos para a mesma.

A partir desses relatos a escola pesquisada passou a utilizar e a fazer diversas oficinas de brinquedos, brincadeiras e jogos na escola envolvendo a família e a comunidade em si.

As escolas em âmbito geral devem reorganizar-se e esquecer o mecanismo de atividades impressas e inserir o lúdico em seu espaço de forma a bem acolher essas crianças, não provocando rupturas e impactos negativos no processo de escolarização, mas sim trazer relevância ao desenvolvimento do educando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho pode-se compreender que o lúdico na educação infantil ou na educação como um todo é necessário para nortear as ações pedagógicas, sendo que contemplar o brincar é um fazer educativo cheio

de significados.

Com o lúdico o educando cria e recria métodos de aprendizagem que estimulam a integração dos conhecimentos sociais e culturais.

Diante do que foi apresentado, é possível perceber que o aprendizado ocorre de forma progressiva e continuada respeitando as necessidades da criança em seu desenvolvimento inicial.

Através das teorias de Piaget e Vygotsky, que aqui foram usadas para exemplificar o benefício do lúdico na educação, observou-se que os dois mesmo com concepções diferentes de desenvolvimento chegam a um bem só, que é o bem-estar da criança;

A partir dos resultados demonstrados na pesquisa é possível ressaltar que as ações pedagógicas, rotinas e situações de aprendizagem que envolveram o lúdico tiveram grande êxito nesta escola pois fizeram com que as crianças aprendessem de forma agradável.

Cabem às escolas promoverem ações como a escola CEMEI Palmares, que envolvam o lúdico como forma de aprendizado e conscientização do brincar na educação infantil.

Não necessita ser especificamente o trabalho com construção de brinquedos com recicláveis, basta inserir o brincar no currículo escolar.

A pesquisa se reportou em observações do desenvolvimento do projeto na presente escola, e foi observado que ao propor esta situação de aprendizagem os professores e grupo gestor se preocuparam em contextualizar, apreciar e o fazer deste projeto com total benefício da criança, escola e família.

Conclui-se então com este trabalho que o lúdico e o projeto desenvolvido na escola pesquisada só trouxe desenvolvimento e aprendizado a todos envolvidos.

Os objetivos desta pesquisa foram alcançados com sucesso, visto que possibilitará aos leitores conhecerem habilidades para serem desenvolvidas onde garantirão aos educandos um aprendizado significativo.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny, O mito da infância feliz, São Paulo, Summus Editorial, 1983.

AFLALO, Maria Cecília M. C., O brinquedo interessa a muita gente, PUC/SP, São Paulo, 1988 (dissertação de mestrado).

ANDRADE, Cyrce M. R. Junqueira de, Em busca do tesouro: um estudo sobre o brincar na creche, São Paulo, PUC/SP, 1991 (dissertação de mestrado no Programa de Psicologia da Educação da PUC/SP).

ARFOULLOX, Jéan Claude, A entrevista com a criança: abordagem da criança através do diálogo, brinquedo e do desenho, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1980.

AZEVEDO, Maria Verônica Resende de, Jogando e construindo matemática, São Paulo, Editora Unidas, 1993.

AXLINE, Virginia Mae, DIBS em busca de si mesmo, Rio de Janeiro, Editora Agir, 1992.

AXLINE, Virginia Mae, Ludoterapia, Belo Horizonte, Interlivros, 1983.

ALMEIDA, M.T.P. Jogos divertidos e brinquedos criativos. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2004.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica - técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

BERTTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. Trad. Maura Sardinha e Maria Helena Geordane. Rio de Janeiro: campus, 1988.

BORJA, Maria Sole. O jogo infantil: organização das ludotecas. Lisboa - Portugal: Instituto de Apoio à Criança - IAC, 1992.

CUNHA, Nylse H. S. Brinquedoteca: um mergulho no brincar. São Paulo. Maltese, 1994.

BALLY, G., El juego como expressión de liberdad, Mexico, Fondo de Cultura Economica, 1964.

BANDET, Jeane e SARAZANS, Rejane, A criança e os brinquedos, Lisboa, Editora Estampa, 1973.

BARBOSA, Ana Mae, Recorte e Colagem, São Paulo, Cortez Editora, 1982.

BENJAMIN, Walter, Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação, São Paulo, Summus Editorial, 1984.

BOMTEMPO, Edda, Brinquedoteca: o espaço da criança. In Idéias: o cotidiano na pré-escola, FDE, São Paulo, Série Idéias, 7, 1990, p. 68-72.

BOMTEMPO, Edda, Brinquedo, linguagem e desenvolvimento. In: Pre-textos de alafabetização escolar: algumas fronteiras de conhecimento, São Paulo, 1988, vol2, p. 23-40.

BOMTEMPO, Edda, Psicologia do Brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos, Nova Stella/Edusp, São Paulo, 1986.

BOMTEMPO, Edda, Aprendizagem e brinquedo. In: Geraldina Porto Witter, Psicologia da aprendizagem áreas de aplicação, São Paulo, EDUSP, 1987, p. 1-13.

FREUD, Sigmund, Obras completas, Edição Standart Brasileira, Imago Editora.

Ver: “Análise da fobia de um menino de cinco anos”; “Além do princípio do prazer”.

KAMII, Constance & DEVRIES, Rheta. Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget. Trad. Marina Célia Dias Carrasqueira. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

LEBOVICI. S. O significado e função do brinquedo na criança. Trad. Liana di Marco. Porto alegre: Artes Médicas, 1985.

MARROU, Henri-Irénée. História da Educação na Antiguidade. São Paulo: E.P.U., 1990. OLIVEIRA, Paulo de Salles. O que é brinquedo. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

PAPALIA, Diane E. & OLDS, Sally Wendkos. Desenvolvimento Humano. Trad. Daniel Bueno. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

REGO, Teresa Cristina. Brincar é coisa séria. São Paulo: Fundação Samuel,1992. RIZZO, Gilda. Jogos Inteligentes. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil,1996.

PIAGET, J. Seis estudos de psicologia. (Trad.) Maria Alice M. D’Amorim; Paulo S. L. Silva.13. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1971.

PIAGET, J. A formação do símbolo da criança. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1973.

PIAGET, J. INHELDER, Barbel. A representação do espaço na criança. Traduzido por Bernardina Machado Albuquerque. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.

VYGOTSKY, L. S. Pensamento e Linguagem. SP, Martins Fontes 1987.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins

Fontes, 1998.

. Ministério da Educação e Cultura. Lei n 4.024. Brasília: MEC, 1961.

. Ministério da Educação e Cultura. Lei n 5.692. Brasília: MEC, 1971.

. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, v.1,2 e 3, 1998.