O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E O SEU PAPEL NA APRENDIZAGEM

FABIANE MARQUES DE LIMA

Resumo:

O presente texto tem a intenção de apresentar a importância do Lúdico na Educação Infantil e a aprendizagem por meio de brincadeiras e jogos como ferramenta pedagógica, proporcionando o desenvolvimento de habilidades no campo afetivo, cognitivo, motor, social e moral da criança. O objetivo deste artigo é indicar por meio de levantamento bibliográfico de teorias que explicam e comprovam as mudanças proporcionadas por atividades lúdicas envolvendo a aprendizagem e desenvolvimento integral. O brincar amplia as possibilidades, autonomia, criatividade, imaginação, comunicação com o seu mundo pessoal e do outro, é a liberdade de expressão por meio de diversas linguagens com a representação do seu cotidiano.

Palavras chaves: Lúdico, Brincadeiras, Jogos, Educação Infantil.

Abstract: The present text intends to present the importance of Playful in Early Childhood Education and learning through play and games as a pedagogical tool, providing the development of skills in the affective, cognitive, motor, social and moral field of the child. The objective of this article is to indicate, through a bibliographic survey, theories that explain and prove the changes provided by recreational activities involving learning and integral development. Playing expands possibilities, autonomy, creativity, imagination, communication with your personal world and the other, it is freedom of expression through different languages with the representation of your daily life.

Keywords: Ludic, Jokes, Games, Early Childhood Education.

1.Introdução

O lúdico garante o desenvolvimento integral da criança por meio de jogos e brincadeiras com a perspectiva de aprender brincando, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem e desta forma oportunizar ao educador um olhar reflexivo sobre a importância de atividades lúdicas na Educação Infantil. O Brincar é a principal atividade da infância sendo está a sua linguagem pela qual se comunica de diferentes formas, e este brincar responde à necessidade de meninos e meninas de olhar, tocar, satisfazer a curiosidade, experimentar, descobrir, expressar, comunicar, sonhar, ou seja, a necessidade de explorar o mundo a sua volta.

As brincadeiras infantis, surgem de diversas maneiras e estão ligadas aos componentes do processo de aprendizagem tais como: estruturas afetivas, cognitivas, motoras, sociais, econômicas e políticas. O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento, é o modo que a criança tem de manifestar com seu corpo seus pensamentos e expressões. É por meio do lúdico, que a criança aprende brincando, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e divertido.

Assim, é necessário o professor sempre compreender a sua importância nesse processo de construção do conhecimento por meio do Lúdico, sendo ele o mediador dessa construção

Ao trabalhar atividades lúdicas que facilitem a aprendizagem, o educador fomentará o processo de construção do conhecimento, respeitando o estágio do desenvolvimento, no qual a criança se encontra, propiciando novas possibilidades com intencionalidade e suporte para as ações no desenvolvimento de habilidades por meio de jogos e brincadeiras. Assim, é necessário o professor sempre compreender a sua importância, sendo ele o mediador que planeja, organiza e oferta as condições para o brincar com qualidade aonde a criança é protagonista.

Para tanto através de revisão bibliográfica este trabalho propõe reflexão e investigação sobre as brincadeiras e jogos e o seu papel no desenvolvimento da aprendizagem na Educação Infantil e do educador como mediador e facilitador no processo de descoberta.

2. O Lúdico

As brincadeiras são recursos que contribuem para o aprendizado e o desenvolvimento da criança, e está presente desde o nascimento onde a criança pratica o ato de brincar, pois ela se constitui em uma ação natural e intencional delas, tendo em vista que é por meio da brincadeira que ela compreende e interage com outros indivíduos. Podemos concluir que o brincar é um ato que faz parte da vida da criança e este acompanha a evolução do homem passando de geração em geração, com a evolução as brincadeiras se transformam e as crianças vão se adaptando às novas formas das brincadeiras.

Na Educação Infantil há atividades programadas com o objetivo de estimular o conhecimento e as habilidades para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Segundo Piaget (1972, p 11), a criança já nasce e possui pré-condições neurológicas do conhecimento, portanto as condições de

fato se dão por meio das atividades que ele denomina jogos sejam eles simbólicos ou com regras conforme as idades.

Segundo Borba (2007), o lúdico amplia o processo de ensino e de aprendizagem, o que contribui para o enriquecimento do vocabulário, da capacidade de ações corporais, da concentração e também do raciocínio lógico. Nas mais diversas formas, o lúdico, quando reconhecido como uma ferramenta de ensino, além de impulsionar a fantasia, aumenta a coordenação motora e a capacidade do aluno de interpretar, imaginar e relacionar-se com os colegas, permitindo a construção da sua identidade.

Afinal, brincar é uma experiência de cultura importante não apenas nos primeiros anos da infância, mas durante todo o percurso de vida de qualquer ser humano, portanto, também deve ser garantida em todos os anos do ensino fundamental e etapas subsequentes da nossa formação! (BORBA, 2007, p. 42).

No processo de desenvolvimento da criança, as brincadeiras são parte do seu cotidiano, elas são responsáveis também pelas mudanças de comportamento, atitudes, nas motivações, na formação da personalidade, valores, emoções, necessidades, interação. Com as brincadeiras a criança faz a descoberta de si e do outro, explora o mundo e reproduz papéis e interpreta situações de seu dia a dia, a fim, de reproduzir o seu mundo imaginário para no futuro reproduzir as brincadeiras no mundo real. Na ação do brincar a autonomia e a identidade é desenvolvida, para que a imaginação seja concebida, a criança, desde muito cedo se comunica por gestos, sons e representa papéis nas brincadeiras e com isso a sua capacidade se amplia por meio da socialização e interação com o uso de papéis sociais e regras.

A participação do adulto nas brincadeiras com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, podendo também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras. A criança sente-se, ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto, este, por sua vez, pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado. (MALUF, 2004, p.30)

A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa com liberdade para criar e recriar. (KISHIMOTO, 2000).

O jogo e a brincadeira permitem que a criança descubra o mundo à sua volta, e é através deles que aprendem a relacionar-se com os colegas, a criar estratégias e regras, a cooperar, raciocinar, pensar, aceitar regras, concentrar-se, sentir prazer, enquanto aprende brincando (BORBA, 2007).

Portanto, é por meio do lúdico que a criança desenvolve habilidades e resgata a cultura da época em que seus pais, avós, e tios eram crianças. Desta maneira, é indiscutível a mediação e o estímulo do educador, para desenvolver a criatividade da criança (KISHIMOTO, 2000).

3. O lúdico no Brasil, brincadeiras e jogos

De acordo com Kishimoto (1993), as brincadeiras infantis, no Brasil, tiveram sua história influenciada por portugueses, negros e índios. O papel dos portugueses foi animar a vida das crianças brasileiras por meio do folclore português, da oralidade, e assim, foram criados os contos, as lendas, as superstições, os versos, as adivinhas e as parlendas, e também, personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a Cuca, o lobisomem, e outros trazidos pelos portugueses.

Segundo Kishimoto (1993), a influência africana também está presente na cultura brasileira de brincadeiras e jogos. No qual relata que em relação aos jogos e brinquedos africanos, há brinquedos universais presentes em qualquer cultura e situação social como as bolas, criação de animais e aves, saltos de altura, distância etc., os quais parecem, segundo a autora, estar presentes desde tempos imemoriais em todos os países.

De acordo com Alves (2009), grande parte dos jogos tradicionais mais conhecidos do mundo, como o jogo de saquinhos (ossinhos), amarelinha, bolinha gude, jogo de botão, pião, pipa e outros, também, chegaram no Brasil pela mão dos primeiros portugueses. Todos os jogos, brincadeiras e brinquedos citados contribuíram para a construção da cultura lúdica infantil brasileira, destacando-se na contribuição indígena, as atividades lúdicas que imitam elementos da natureza, principalmente animais.

Brougère (2000) faz uma crítica aqueles que consideram o brinquedo uma futilidade: o brinquedo é um objeto menor do ponto de vista das ciências sociais, mas é um objeto de profunda riqueza. À sua sombra, a sociedade se mostra duplamente naquilo que é mais, sobretudo naquilo que se dá a conceber às suas crianças. Assim sendo, mostra a imagem que faz da infância.

Os brinquedos existem a muitos anos, muitos brinquedos atualmente existentes foram criados nas grandes civilizações antigas, e vários deles permaneceram da mesma maneira ao longo do tempo do Egito, vieram o jogo da velha, a boneca e as bolinhas de gude, Da China, vieram o dominó, os cata-ventos e as pipas. Da Grécia e da Roma, vieram as pernas-de-pau e as marionetes

No início os brinquedos eram feitos de

forma caseira, em pequena proporção para atender às demandas domésticas. Nos dias de hoje os brinquedos artesanais são vendidos para pessoas que admiram os trabalhos manuais por sua destreza de detalhes e delicadeza. Com a possibilidade de materiais temos os brinquedos que são fabricados em diferentes materiais estilos e tamanhos como: Material que são fabricados (espuma, pano, madeira ou ferro), do desenho e da forma (bonecas bebês ou adultos como as Barbies e as bebês reborns do toque ou o aspecto tátil, como por exemplo, os bichos de pelúcia ou de borracha, da cor, como por exemplo, as panelinhas cor-de-rosa ou pretas e os cheiros e dos sons que podem ter.

Segundo Vygotsky (1998) quando ocorre a interação entre os pares por meio de brincadeiras, jogos ou brinquedos automaticamente a troca de experiências e saberes são constatadas pela interação, e o interesse de ambos geram um grande repertório de conhecimentos.

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1998, p. 12)

Assim como os jogos as brincadeiras são muito importantes no desenvolvimento da criança na Educação Infantil, pois é por meio deles que a criança aprende as regras e favorece a autonomia da criança.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996, 26).

Em relação ao jogo Piaget (1998), acredita que é essencial na vida de uma criança. De início o jogo é apenas um exercício em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Em torno de 2 a 3 anos e 5 a 6 anos percebe-se que os jogos são simbólicos que satisfazem a necessidade da criança. E na sequência surgem os jogos com regras que são transmitidos socialmente. Para Piaget o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade. Piaget esclarece que o jogo propicia a criança uma experiência rica de aprendizado e desenvolvimento em seus aspectos físico, cognitivo e afetivo. Os jogos podem ser classificados de diversas formas de acordo com o critério adotado. Piaget (1998), elaborou uma "classificação genética baseada na evolução das estruturas" Piaget classificou os jogos em três grandes categorias que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil. Fase sensório-motora (do nascimento a 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha sem utilização ou noção sobre regras. Fase pré-operatório (dos 2 anos aos 5, ou 6 anos): as crianças adquirem a noção das existências de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta fase das operações concretas. (Dos 7 aos 11 anos): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. O jogo é uma atividade lúdica que utilizada no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino aprendizagem. O jogo estimula o pensamento, integra várias dimensões da personalidade afetiva, social, motora e cognitiva.

4. O papel da brincadeira na Educação Infantil

Segundo Vygotsky (1998) o sujeito se constitui através de interações no seu meio social. Com essa estrutura social, as funções psicológicas são construídas. Podemos concluir, que o processo de socialização que a criança está inserida tem seguimento em sua aprendizagem e seu desenvolvimento. Por meio deste processo, é importante destacar que o brincar é uma consequência primordial no desenvolvimento da criança, pois é nesse momento que ela constrói suas brincadeiras simbólicas com características do seu mundo real.

É no brincar que a "zona de desenvolvimento proximal" surge na criança, pois há uma relação direta com a aprendizagem envolvendo assim outras funções como afetividade, memória, linguagem, atenção, entre outras. Dessa maneira, a construção de mundo da criança acontece conforme ela vai praticando suas funções (VYGOTSKY; 1998). Outros aspectos importantes em seus estudos são a emoção e a imaginação. A primeira funciona como um mediador interno ligado ao estímulo externo. Já a imaginação desperta novas emoções e estratégicas mnemônicos, pois auxilia a criança a aprender a partir de experiências. Junto a tudo isso temos a linguagem que contribui para o seu desenvolvimento oral, escrito e gestual.

Pode-se dizer que todos esses aspectos juntos: linguagem, emoção, memória, imaginação e pensamento contribuem para que a criança seja um ser social que constrói sua relação com o mundo (VYGOTSKY, 1998).

Para Vygotsky (1998) é importante ressaltar que na Educação Infantil, as brincadei-

ras de jogo simbólico exercem a função de máxima importância, permitindo promover à criança um momento único de desenvolvimento, no qual ela exercita a sua imaginação, a capacidade de criar e de fantasiar situações lúdicas. Brincar é a principal atividade da infância, pois responde à necessidade de meninos e meninas de olhar, tocar, satisfazer a curiosidade, experimentar, descobrir, expressar, comunicar, sonhar, ou seja, o brincar se torna uma necessidade de descobrir, conhecer, dominar e amar o mundo.

Segundo Vygotsky (2007) na Educação Infantil, o educador poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica, a criança seja provocada a pensar e resolver situações problemas para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto, ou seja, o aprendizado torna-se mais flexível e prazeroso, quando as crianças encontram a ludicidade como meio de conhecimento, em vez de ficarem presas somente ao conhecimento exposto no quadro e nos livros.

De acordo com Freinet (1996) a criança aprende pela experimentação concreta no mundo real, na relação com o mundo, com as pessoas, enfim, com o meio social. Acreditava que experimentos ou vivências devem fazer sentido para as crianças, devem partir de um "querer" experimentar.

É necessário que o professor na Educação Infantil possua uma rotina e está deve envolver cuidados, por isso enfatiza tanto nas brincadeiras. A apresentação de novos conteúdos às crianças requer sempre as mais diferentes estruturas didáticas, desde contar uma nova história, propor uma técnica diferente de desenho até situações mais elaboradas, como, por exemplo, o desenvolvimento de um projeto que requer um planejamento cuidadoso com um encadeamento de ações que visam desenvolver aprendizagens específicas.

Portanto o professor na educação infantil deve organizar uma rotina que envolve cuidados, por isso enfatiza-se tanto as brincadeiras. A apresentação de novos conteúdos às crianças requer sempre as mais diferentes estruturas didáticas, desde contar uma nova história, propor uma técnica diferente de desenho até situações mais elaboradas, como, por exemplo, o desenvolvimento de um projeto que requer um planejamento cuidadoso com uma sequência de ações que contribuam para o desenvolvimento da aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (2018) é um documento que aborda aspectos didáticos pedagógicos para a educação infantil incluindo o brincar como um dos direitos e as brincadeiras como eixo norteador. A criança tem o direito de brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.

O documento estabelece cinco campos de experiências, nos quais as crianças podem aprender e se desenvolver. São eles: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. E em cada campo de experiências são definidos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, organizados em três grupos por faixa etária.

A brincadeira, seja ela qual for, é muito relevante na infância. Os pais devem vê-la como forma de entretenimento e lazer para as crianças, mas, precisa ser vista também como um meio de desenvolvimento dos hábitos infantis e de atitudes que possibilitam o amadurecimento e a responsabilidade. Agregar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem, é muito importante para o desenvolvimento educacional. A necessidade de brincar vem logo em seguida da necessidade de afeto, de ser aceita, ou seja, tem muita importância para o universo infantil. Por meio do brincar é possível desenvolver a espontaneidade, a inteligência, a linguagem, a coordenação, o autocontrole, o prazer de realizar algo, a autoconfiança. É o meio que a criança tem para criar, organizar suas experiências e estruturar a inteligência.

5. Considerações finais

Considerando as pesquisas relativas ao Lúdico na qual apoia-se este artigo, pode-se afirmar que O lúdico é fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem. Além de influenciar na aprendizagem ele é um recurso essencial para os professores, pois ele trabalha o cognitivo, afetivo, social e motor possibilitando a autonomia, autoconfiança, criatividade, experiências, comunicação e conhecimento de mundo. Na Educação Infantil é imprescindível as atividades lúdicas por meio de brinquedos, brincadeiras e jogos que tendem a ampliar o conhecimento e enriquecer o repertorio de aprendizagens, portanto a intencionalidade de cada proposta deve ser direcionada, a fim, de despertar a curiosidade, alegria, prazer, diversão e o desenvolvimento integral da criança.

Referências Bibliográficas

ALVES, Fernando Donizete. O Lúdico e a Educação Escolarizada da Criança. In: OLIVEIRA, M. L. (Org.). (Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo:

Cultura Acadêmica, 2009. 193 p. Disponível em: http://books.scielo.org/id/vtzmp/pdf/oliveira-9788579830228-04.pdf. Acesso em: 20 maio. 2023.

ANTUNES, Alfredo Cesar. Motricidade Humana: uma possibilidade para a relação

BAQUERO, R. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BORBA, Ângela Meyer; GOULART, Cecília. As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 47-56. BORBA, Ângela Meyer.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2000.

FREINET, Celestin. Para uma Escola do Povo. Tradução: Eduardo Brandão.- São

FREINET, Celestin. Pedagogia do Bom Senso. Tradução: J. Baptista.-São Paulo:

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e Brincadeira – Usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P., (org.) Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 3ª ed. Petrópolis, Vozes, 1998. _____. Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000.

MALUF, A.C.M. BRINCAR, Prazer e Aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2004. MOLUSCO, L. A importância de brincar na escola.

Martins Fontes, 1996a, p.3 – 125.

Paulo: Martins Fontes, 1996b, p.1 – 127.

PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971

PIAGET, Jean. A Psicologia da Criança. Rio de janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1998

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. ; LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998.