

ASPECTOS DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Joelma Carlinda Eleuziânia Santos¹

Diego Carlos Pereira²

RESUMO: O tema da presente pesquisa versa em torno do lúdico como ferramenta auxiliadora no processo de ensino e aprendizagem. O objetivo consiste em compreender a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Trata-se de um estudo de metodologia que recorreu à pesquisa bibliográfica, por meio de análises de livros, periódicos, revistas, artigos e fontes eletrônicas, bem como levantamento de autores que auxiliaram no processo da coleta de material para o referencial teórico, conforme apontam Teixeira (2012), Maluf (2009), Kishimoto (2003), entre outros autores que tratam da temática. Este artigo será organizado em três tópicos que representaram o desenvolvimento teórico realizado a partir da pesquisa bibliográfica; são eles: o primeiro, disserta sobre o breve histórico do lúdico na Educação Infantil e seus conceitos ao longo do tempo; já o segundo trata sobre a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil; e por fim, o terceiro tópico aborda sobre a interação entre professor e aluno no processo de aprendizagem através do lúdico. Considera-se que este estudo proporcionará uma compreensão consciente acerca da importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem em especial na Educação Infantil, contribuindo para a formação de professores.

Palavras-chave: Educação infantil. Lúdico. Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

O tema de pesquisa para este trabalho é o Lúdico na Educação Infantil e a escolha dessa temática se deu por meio de observações ocorridas no Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI), onde trabalho, como secretária. Atentei que as professoras faziam rodinha com os alunos, em frente à minha sala, e nestes momentos, observava que as mesmas, na maioria das vezes, utilizavam brincadeiras como recurso pedagógico. Os alunos demonstravam sempre interesse e alegria nas atividades propostas, e a interação entre eles, em especial professor/aluno, era o que mais me encantava.

¹ Graduanda/o do curso de Pedagogia pela Universidade Federal de Lavras – UFLA, e-mail: joelmajuju@bol.com.br

² Professor/orientador Doutor em Geografia pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP - Campus Rio Claro/SP).

Há também uma justificativa ao interesse pelo tema em minha trajetória pois, recordo que na infância brincava muito com meus amigos; brincadeiras divertidas como no pique- pega, queimada, polícia ladrão, brincávamos de casinha, de boneca e papai/mamãe. Esses momentos de brincadeiras, foram muito importantes para o meu processo de desenvolvimento e construção de identidade, principalmente, por ser uma pessoa muito tímida, desde criança, tinha dificuldade em me relacionar e por meio do brincar, o desenvolvimento das minhas habilidades físicas, cognitivas e principalmente emocionais e sociais, foram estimuladas naturalmente.

O lúdico sempre esteve presente na história da humanidade, ainda que de maneira implícita, desde a pré-história até o momento presente. Sendo assim, segundo Teixeira (2012, p.13):

Jogos, brinquedos e brincadeiras sempre ocuparam um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel fundamental no desenvolvimento. Desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, todos tiveram e ainda tem seus instrumentos de brincar. Em qualquer país, rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica.

Nesse sentido, podemos observar que o lúdico, ao longo da história da humanidade, participa ativamente no processo de desenvolvimento cultural, social e cognitivo do homem. Entende-se que o lúdico assume um papel de suma importância no contexto social. Dessa forma, compreendemos que o lúdico atende sua habilidade de despertar prazer, interesse e alegria no indivíduo, além de ser uma ferramenta poderosa que propicia a socialização, e auxilia no processo de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Teixeira (2012), o ato de brincar propicia a criança, a oportunidade de aprender brincando, ou seja, ela pode adquirir novos conhecimentos, por meio da brincadeira e desenvolver suas capacidades físicas, motoras, cognitivas, emocionais e sociais de forma prazerosa e natural.

Segundo Maluf (2009, p. 9) “(...) o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (...)”. Sendo assim, o brincar é uma fase muito significativa na vida de uma criança e que pode e deve ser usado no processo do ensino e da aprendizagem, desde que seja direcionado de forma objetiva, ou seja, tendo um embasamento teórico, metodológico e pedagógico. Ainda segundo a concepção da autora Maluf (2009), por meio do brincar, a criança consegue criar e

imaginar livremente e individualmente, expressar-se consigo mesma e com o mundo a sua volta, estabelecer relações, interagindo e construindo conhecimentos.

Para Maluf (2009, p. 30), o brincar, “(...) deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula”. Baseando-se neste pensamento o brincar dirigido, é de grande importância, pois é traçado um objetivo e através da brincadeira é alcançado, surgindo a relevância da interação do professor mediador e o aluno durante esse processo de aprendizagem.

Além de todos esses aspectos pedagógicos, Oliveira (2000) ressalta o ato de brincar como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, estabelece vínculos mais duradouros, ou seja, ao brincar a criança desenvolve e aprimora suas habilidades, contribuindo significativamente no processo de formação íntegro.

Partindo dessas premissas teóricas e das experiências e motivações pessoais introduzidas nesse momento do texto, surgiu uma inquietação que se configurou como nossa questão de pesquisa: qual a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem na Educação Infantil e como a interação do professor mediador interfere nesse processo?

Nesse sentido, o objetivo geral da presente pesquisa é: compreender as características e importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. E especificamente busca-se: realizar levantamento conceitual e histórico sobre a ludicidade na Educação Infantil; refletir sobre a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil; apresentar contribuições teóricas sobre a interação entre professor e aluno no processo de aprendizagem através do lúdico.

Sendo assim, acreditamos que o tema de pesquisa é relevante para a compreensão de como o lúdico na Educação Infantil pode contribuir no processo de construção de conhecimento e, nesse contexto, como a interação do professor durante esse processo pode colaborar no desenvolvimento dos aspectos psíquico, cognitivo, físico e social da criança através do brincar. Nesse sentido, esse trabalho justifica-se como um importante exercício de reflexão e de formação pessoal e profissional para a atuação na docência.

Diante do exposto, a metodologia escolhida para o presente trabalho, foi a pesquisa bibliográfica, que se dá por meio de livros, artigos, periódicos, e tem a

finalidade de propiciar ao pesquisador contato direto do material publicado sobre um assunto específico, contribuindo com a análise de informações acerca do tema de pesquisa do pesquisador.

Para Fonseca (2002, p. 32), a pesquisa bibliográfica:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém, pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

Para uma compreensão efetiva acerca da finalidade da pesquisa bibliográfica, Gil (2010, p. 29-31) descreve que, “(...) a pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos.”, ou seja, esse tipo de pesquisa, faz uso sobretudo das contribuições dos diversos autores sobre determinado assunto. Dessa forma, acreditamos que a pesquisa bibliográfica seja a mais adequada para este trabalho, pois esse tipo de pesquisa visa conhecer e analisar as principais contribuições teóricas existentes sobre um determinado assunto ou problema.

Como o presente artigo abordará uma discussão teórica sobre o lúdico na Educação Infantil, que é um tema bastante amplo, esse método contribuirá significativamente para essa pesquisa, visto que por meio dele, poderemos revisar e refletir sobre vários autores, como Zanluchi (2005), Chateau (1987), Friedmann (1996) e entre outros estudiosos da área.

Este artigo será organizado em três tópicos que representaram o desenvolvimento teórico realizado a partir da pesquisa bibliográfica; são eles: o primeiro, disserta sobre o breve histórico do lúdico na Educação Infantil e seus conceitos ao longo do tempo; já o segundo trata sobre a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil; e por fim, o terceiro tópico aborda sobre a interação entre professor e aluno no processo de aprendizagem através do lúdico.

Assim, no primeiro capítulo, buscaremos compreender a história do lúdico na educação infantil, abordando as concepções do lúdico e sua importância. Descrever

a função da ludicidade na educação infantil. No segundo capítulo, O lúdico no cotidiano escolar, abordaremos a importância do brincar no contexto escolar. No terceiro capítulo, A contribuição do Lúdico no processo de ensino aprendizagem, nos traz ideias de como os professores podem trabalhar a ludicidade, e como a interação do professor/aluno pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO

O Lúdico sempre esteve presente no universo de toda criança, tendo em suas concepções apenas algumas alterações em diversos tempos e culturas; porém tem um grande destaque em relação ao desenvolvimento da aprendizagem das crianças na Educação Infantil, sendo que esta é considerada uma ação considerada natural na vida das crianças, fazendo parte da sua rotina, além de proporcionar prazer e alegria. Nesse sentido, Kishimoto (2003, p. 32) afirma que:

O lúdico é uma atividade antiga praticadas por sociedades primitivas, considerada como uma atividade cultural, com suas definições menos rigorosa e muito mais ampla, para buscar a essência e o prazer de brincar. Com isto chegou a chamar o homem de “homo Ludens” (homem que brinca), para ele a capacidade de jogar e brincar são tão importantes para a nossa espécie quanto o raciocínio e a construção de objetos.

Partindo desse pressuposto, o lúdico era tido como apenas uma forma de entretenimento, de prazer, sem finalidade. Santos (2011, p. 57) afirma que “[...] as atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade, porém, essas atividades eram vistas como sem importância [...]”, sendo o contrário do objetivo da educação que almeja por meio das ludicidades transmitir conhecimento e facilita o processo de ensino aprendizagem.

Na Idade Média, os jogos eram vistos como práticas recreativas, de prazer e descontração, sem finalidade educacional. Ariès (1981) afirma que, na Idade Média, os jogos eram basicamente destinados aos homens, visto que as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãos e, por conseguinte, estando sempre à

margem, não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade. Porém, em algumas ocasiões nas quais eram realizadas as festas da comunidade, o jogo funcionava como um grande elemento de união entre as pessoas. Após a idade média, Kishimoto (2003, p. 62) afirma que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

A concepção de que o jogo, era apenas uma forma de recreação, sem finalidade educativa, foi alterada no período do Renascimento, no qual também emerge a infância, sendo modificada a perspectiva de que as crianças eram adultos em miniaturas e caracterizando o processo de desenvolvimento das capacidades intelectuais através do brincar.

O período do Renascimento, na perspectiva da ludicidade, foi considerado como compulsão lúdica, no qual surgem novas perspectivas com relação a temática. A brincadeira é vista como livre e propulsora para o desenvolvimento da inteligência e aquisição do conhecimento.

Essa visão positiva a respeito da criança e o valor dos jogos e das brincadeiras vigentes no Renascimento, irão se firmar no Romantismo também. Neste período, segundo Kishimoto (2003), o jogo é tratado como típico e atividade espontânea do infante. “[...] o Romantismo, com sua consciência poética do mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão” (KISHIMOTO, 2003, p. 120). A criança possui um novo lugar no jogo, onde ela tem liberdade e espontaneidade.

Supondo existir uma equivalência entre povos primitivos e a infância, poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos povos dos tempos da mitologia. Daí ter sentido a afirmação de que o jogo é uma conduta espontânea, livre, de expressão de tendências infantis, axioma que parte do princípio de que o mundo, em sua infância, era composto de povos poetas (KISHIMOTO, 2003, p. 121).

Ao longo de séculos, os pressupostos de autores como Rosseau (1727-1778), Comenius (1592-1671), Pestalozzi (1746 - 1827) e outros, foram retomados entorno de uma proposta de educação que valorizasse o uso dos brinquedos como recurso pedagógico. Segundo Kishimoto (2003), essa proposta deu início a várias práticas

pedagógicas inovadoras. Uma dessas novas práticas concebidas nesse período está a metodologia para o ensino da matemática, sendo que houve um rompimento com as práticas tradicionais e foi proposto, por pesquisadores como Montessori (1870-1952) e Décroly (1871-1932), uma educação mais palpável que utilizassem dos jogos e de materiais didáticos mais dinâmicos que levassem em consideração os instintos naturais das crianças.

Isto posto, no século XIX, houve um aumento na valorização dos jogos como recursos a serem trabalhados na sala de aula. Nessa época, além de ser marcado pelo término da Revolução Francesa (1789), é sinalado com o surgimento de novas ideias que influenciaram os rumos da educação infantil de maneira significativa, visto que, nesse período, a ludicidade passa a ser considerada em uma estratégia importante para o ensino e a aprendizagem no âmbito escolar (KISHIMOTO, 2003).

A Biologia em conjunto com a Psicologia vai instituir o jogo como uma necessidade biológica, um instinto herdado, uma ação voluntária psicologicamente. Percebe-se que, diante dos conceitos levantados, que o jogo é um processo metafórico relacionado a comportamentos naturais e sociais.

Se o jogo remete ao natural, universal e biológico, ele é necessário para a espécie para o treino de instintos herdados. Dessa forma, Groos retoma o jogo enquanto ação espontânea natural (influência biológica) prazerosa e livre (influência psicológica) e já antecipa sua relação com a educação (treino de instintos) (KISHIMOTO, 2003, p. 121).

Ao entrar em contato com os jogos infantis, as crianças possuem a possibilidade de desenvolvimento natural, visto que, essa estratégia desempenha um papel de motor do autodesenvolvimento, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. Isso demonstra que, segundo Kishimoto (2003), a criança tem uma natureza livre e espontânea, expressando-se de acordo com suas vontades e, ao se encontrar com as atividades lúdicas, o infante apenas confirma seus estágios cognitivos. Nesse sentido, “o jogo infantil é o meio de estudar a criança e perceber seus comportamentos” (p. 123).

Dando continuidade ao percurso histórico do lúdico, no século XX, diante de importantes mudanças sociais e econômicas como a industrialização e mecanização das atividades produtivas, as vivências lúdicas tiveram grandes transformações. Nessa época, o lúdico passa a ser reconhecido como expressão cultural e educativa tornando-se direito de toda criança, segundo a Declaração Universal dos Direitos das

Crianças (1959) sendo sancionada pelo Brasil no art. 84, inciso XXI, da Constituição Federal de 1988. Nos presentes documentos é instituído que a criança deve ter a oportunidade de brincar e se divertir, sendo incorporados na educação e cabe às autoridades públicas promoverem esse direito.

No século XX também teve a criação dos Jardins de Infância e a brincadeira como estratégia metodológica de ensino foi instaurada na educação infantil em nível mundial. Paralelo a essa criação, houve também algumas propostas que foram implantadas no âmbito da Pedagogia Nova, que buscava uma educação voltada para a descoberta, a pesquisa, a solução de problemas, as feiras de ciências e o aprender fazendo (SILVA, 2011).

Já nos últimos anos do século XX, foi publicado os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) que proporcionou em grande avanço na educação do Brasil. O documento considera o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil. No ano de 1996 foi aprovada a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional estabelecendo os direitos das crianças de 0 a 6 anos no que concerne à educação. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998b, p. 15),

Ao brincar, jogar, imitar e criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório da cultura corporal na qual estão inseridas. Nesse sentido, as instituições de educação infantil devem fornecer um ambiente físico e social onde as crianças se sintam protegidas e acolhidas, e ao mesmo tempo seguras para se arriscar e vencer desafios. Quanto mais rico e desafiador for esse ambiente, mais ele lhes possibilitará a ampliação de conhecimentos acerca de si mesmas, dos outros e do meio em que vivem.

O documento instaura que o educar propõe o cuidado, brincadeiras e aprendizagens, com o intuito de desenvolver as capacidades infantis de relação com os mais diversos meios da sociedade em que a mesma está inserida e o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das habilidades corporais, afetivas, emocionais e estéticas. Desse modo, Kramer (2006) deixa claro que as crianças precisam e tem o direito de estarem em um espaço educacional bem estruturado que forneçam um currículo que potencializam sua inserção crítica na cultura.

As crianças têm o direito de estar numa escola estruturada de acordo com uma das muitas possibilidades de organização curricular que favoreçam a sua inserção crítica na cultura. Elas têm direito a condições oferecidas pelo Estado e pela sociedade que garantam o atendimento de suas necessidades básicas em outras esferas da vida econômica e social, favorecendo, mais que uma escola digna, uma vida digna (KRAMER, 2006, p. 811).

Os documentos supracitados demonstram argumentos sobre a adequada organização dos espaços escolares e também das diferentes metodologias voltadas para a inclusão dos recursos lúdicos.

2.2 O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR

O lúdico é inserido na educação infantil a partir da segunda metade do século XIX, por meio de ideias escolanovistas (Escola Nova)³, “nas quais se referiam aos jogos e brincadeiras infantis como atividades livres e acreditavam que, por meio deles, eram manifestadas as forças criadoras do homem” (SILVA, 2011, p. 22).

Atualmente, tanto o cinema como a televisão, com seus filmes infantis da era Disney, e os desenhos animados na TV, com o seus super-heróis como He-Man, Batman, Jaspion e outros, provavelmente, influenciaram o desenvolvimento do jogo imaginativo, tornando-o mais elaborado e sofisticado (KISHIMOTO, 2003, p. 59).

O brincar é uma experiência, onde a criança se desenvolve integralmente, pois é necessário que elas utilizem suas capacidades cognitivas, motoras, emocionais e sociais durante os jogos e brincadeiras. O lúdico como um instrumento de ensino dinâmico, facilita e propicia ao aluno que ele expresse seus sentimentos, opiniões, respeito e empatia, espontaneamente sem sentir inferiorizados ao compartilhar suas ideias.

Segundo Rodrigues e Rosim (2007, p.11):

³ A Escola Nova foi inserida no Brasil no ano de 1882 por meio de Rui Barbosa e constituiu-se em um movimento de renovação do ensino que foi especialmente forte na Europa, na América e no Brasil, na primeira metade do século XX. Nesse movimento de renovação aparece a figura de Anísio Teixeira (1900-1971) considerado o principal idealizador das grandes mudanças que marcaram a educação brasileira no século 20. Ele foi pioneiro na implantação de escolas públicas de todos os níveis, que refletiam seu objetivo de oferecer educação gratuita para todos.

Quando a criança brinca e se relaciona com brinquedos educativos, ela é levada pela mediação do professor e a partir disso, ela cria, usa a imaginação e através disso ela começa a distinguir a diferença entre certo e errado assim ela começa a refletir e superar suas limitações.

Nesse sentido, o brincar contribui no desenvolvimento da criança no seu desenvolvimento integro das habilidades físicas, intelectual e social, pois, por meio das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, estabelece relações lógicas e ideias, desenvolve a expressão oral e corporal, socializa na sociedade e constrói sua identidade e conhecimento.

Segundo Seabra Júnior (2006), é importante levar em consideração, ao realizar uma atividade, o conhecimento que a criança já traz consigo, a fim de que as estratégias e técnicas de ensino sejam adaptadas e voltadas para as características individuais de cada aluno (SCHLIEMANN, 2013, p. 34). Nessa direção, a inclusão de jogos e brincadeiras podem assumir pontos de destaque nesse processo, sendo que, por meio dessas estratégias, as crianças podem incorporar novos valores, atitudes e aprendizados.

Quanto ao uso dos jogos, Chicon (2004 apud SIQUEIRA 2011, p. 69), fala que, por meio deles, a criança entra no mundo da cultura, oportuniza-se a experiência das práticas corporais do seu universo. Segundo Siaulys (2005), o desenvolvimento do potencial criativo da criança, acontece quando ela vivencia o lúdico, descobre-se e apreende a realidade. Segundo Queiroz (2006, p. 170) a brincadeira pode ser considerada como um exercício que auxilia no desenvolvimento global das crianças, possibilita-se a interação entre os alunos, a solução de problemas de maneira positiva e a formação crítica e reflexiva das concepções do indivíduo.

O Parâmetro Curricular Nacional (1998) aborda a importância do jogo para o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos, permite-se ao professor a ampliação do conhecimento e técnicas sobre o assunto. Nesse método inovador e lúdico, a apropriação do conteúdo escolar se torna mais prazeroso e a participação dos alunos mais ativa e interessante.

Outras características e contribuições que os jogos podem possibilitar no desenvolvimento dos alunos, são que, por meio deles, os alunos são estimulados a trabalharem sua ansiedade, principalmente por meio de tarefas de concentração; os alunos aprendem a respeitar regras e limites, além de saber lidar com ganhos e

perdas; adquirem confiança neles mesmos e nos outros; sua autoestima é estimulada, possuem a oportunidade de errar, acertar, criar, desenvolvem a autonomia e ampliam o raciocínio lógico.

A atividade lúdica nos fornece informações essenciais a respeito da criança, das suas emoções, da forma como interage com seus colegas, do seu estágio de desenvolvimento, do seu nível linguístico e da sua formação moral. O jogo não é apenas um simples ato de brincar, mas é por meio dele que o aluno passa a autoconhecer-se e descobrir o mundo.

Por meio das brincadeiras e dos jogos, a criança projeta-se nas atividades dos adultos e procura-se ser coerente com os papéis assumidos. Com isso, a brincadeira não só possibilita o desenvolvimento de processos educacionais por parte da criança, como também serve como um instrumento para, “(...) conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos (e seus usos sociais) e, finalmente, entender os diferentes modos de comportamento humano, os papéis que desempenham como se relacionam e os hábitos culturais (...)” (REGO apud REGO, 2007, p. 114).

Ainda no espaço cultural em que jovens brincam com crianças, aparecem ações destinadas a veicular a paz entre os diversos povos, eliminando barreiras como cor, raça, religião, política, buscando uma visão de respeito e integração entre as nações, a defesa da infância e a possibilidade do brincar para crianças como expressão de traços culturais e individuais (KISHIMOTO, 2003, p. 92).

Por meio da atividade do brincar, a criança se depara com uma situação de interação social. Cunha (1994, p.11) aponta que “brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver, respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo”. Como dito anteriormente, por meio das brincadeiras e do lúdico, as crianças aprendem de forma significativa e ao mesmo tempo descontraída, por isso, esse desenvolvimento infantil precisa ocorrer em um ambiente que valorize esse mundo da fantasia. Nesse ambiente, o professor tem o papel de mediador e participante ativo das atividades, possibilita-se a construção e ampliação da imaginação.

No brinquedo 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 vida real (VYGOTSKY, 1984 apud REGO, 2007, p. 114).

Vygotsky (1998) refere-se à brincadeira que nasce da necessidade, da frustração e dos desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos e/ou esquecidos pela criança. Diante disso, a criança através do brincar, procura suprir seus desejos, buscando situações imaginárias como solução.

Portanto, o crescimento do aluno, dentro do ambiente escolar, se deve ao incentivo de sua curiosidade e as trocas de experiências e informações. Para um ensino e aprendizagem consistentes e significativos, é preciso realizar atividades que estejam alinhadas com o cotidiano dos alunos, e/ou com o interesse dos mesmos sobre determinados assuntos, temas e maneiras de realizar as atividades para que a atenção seja mantida. É muito importante explorar as competências e habilidades que o aluno possui, mantém-se uma rotina diária de trabalhos.

E por meio desse processo de interação, as crianças potencializam sua aprendizagem e sua criatividade, pois elas aprendem a conviver com o outro, a partilhar, a viver em sociedade e a respeitar regras. Para o aluno, esse método estimula a realização de atividades variadas ocasiona-se na interação com os objetos dispostos a ele, incitando reações, emoções e sentimentos.

Essa prática, prioriza os reflexos corporais da criança e suas exigências quanto à relação com o outro, valoriza-se, por meio do brincar espontâneo e da comunicação não verbal, o desenvolvimento de suas competências sociais e emocionais.

2.3 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

O lúdico na Educação Infantil, é um grande aliado no processo de ensino aprendizagem, pois essa etapa é uma em que as crianças se movimentam, agitam-se tentando compreender a realidade em que vivem. E é através do brincar que a criança aprende a respeitar regras, sobre respeitar a si mesma e o próximo, consegue se expressar de forma natural, demonstrando sentimentos, opiniões.

O professor ao utilizar o lúdico como instrumento no processo de construção da aprendizagem deve promover atividades que possam trabalhar com as experiências trazidas pelos alunos no seu cotidiano, ser mediador no processo ação/reflexão, incentivar a criatividade. Desta forma, Friedman (2012) afirma que o

professor mediador da educação infantil deve adotar algumas posturas para conseguir alcançar seus objetivos lúdicos em suas aulas como:

[...] possibilitar tempo, espaço e materiais para brincarem livremente, escutar o que as crianças têm a dizer, fortalecendo a autoestima, fomentar a autonomia durante os conflitos, para estimular o desenvolvimento emocional e o autoconhecimento das crianças, possibilitar ações físicas que motivem as crianças a ser mentalmente ativas, propor regras, participação, elaboração, questionar valores morais proporcionar a troca de ideias, incentivar a responsabilidade de cada criança quanto ao cumprimento das regras, permitir o julgamento das mesmas, promovendo o desenvolvimento da inteligência (FRIEDMANN, 2012, p. 54-55).

Sendo assim, na Educação Infantil, o lúdico contribui significativamente no avanço do aluno, como um todo, e não apenas no campo didático, mas também no desenvolvimento integral das capacidades cognitivas, motoras, físicas, afetivas. O brincar é uma atividade própria do ser humano que se manifesta de forma acentuada nas crianças. Nesse sentido, “é consideravelmente necessário entender o valor do lúdico, isto é, o jogo é um artifício cultural, onde participa da construção, manutenção, e difusão de uma criança” (FRIEDMANN, 1996, p. 19).

A brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas, etc., e incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro), muda a forma mas não o conteúdo da brincadeira; o conteúdo refere-se aos objetivos básicos da brincadeira; a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos objetivos ou brinquedos, espaço, temática, número de jogadores etc. Por exemplo; na Amarelinha, o objetivo básico consiste em lançar um objeto, pegá-lo aos pulos e voltar com ele. Esta brincadeira, conhecida universalmente, muda sua forma de uma época a outra, de um país a outro ou de um grupo a outro (o traçado, os objetos, o número de jogadores, etc (FRIEDMANN, 1996, p. 20).

Para Vygotsky (1998, p. 85), “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio, com o objeto e com o social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção”. O lúdico torna-se umas das ferramentas de ensino e transmissão de valores mais eficazes; por meio dele é possível haver uma interação social em conjunto com a construção do conhecimento.

Dando continuidade na ideia defendida acima, entende-se que o lúdico também facilita a compreensão da realidade, se tornando mais um processo do que

um produto. Através dele, a criança tem a noção de mundo, ou seja, aprende como é a relação entre os seres humanos, explora o mundo em si, estabelece novas formas de significados e amplia a sua percepção da realidade. Brincar é uma parte primordial para a formação da criança, do desenvolvimento e da aprendizagem nos primeiros anos de vida.

As crianças brincam instintivamente, confiantes, tornando-se aprendizes vitalícios, capazes de pensar de forma abstrata e independente, assim como de correr riscos a fim de resolver problemas e aperfeiçoar sua compreensão. As crianças alcançam a compreensão através de experiências que fazem sentido para elas e nas quais podem usar seus conhecimentos prévios. “É muito importante que as crianças aprendam a valorizar suas brincadeiras, o que só pode acontecer se elas forem igualmente valorizadas por aqueles que as cercam, brincar mantém as crianças física e mentalmente ativas” (MOYLES, 2009, p. 19).

O brincar na Educação Infantil promove o desenvolvimento infantil. Isso significa que brincar tem muito mais a ver com aprendizagens. Promove aquisições que serve tanto de suporte para a apropriação de conhecimentos formais, quanto para conceitos e categorias. Nesse sentido, as atividades lúdicas levam ao desenvolvimento de diversas habilidades. Ou seja, oferece situações de desenvolvimento que dão suporte para as aprendizagens de conhecimentos sistematizados. Dessa forma, entende-se que:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se (BRASIL, 1998, p. 27).

Compreende-se que a utilização do lúdico na educação, constitui-se em uma forma prazerosa de apropriação do conhecimento, pois, por meio do brincar que a criança amadurece, formando sua personalidade, recriando situações de convívio do seu dia-a-dia, além de buscar novas experiências. Corroborando com a ideia acima, pode-se afirmar também que:

Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Para Piaget essa adaptação que deve ser realizada na infância consiste em uma síntese progressiva

da assimilação com a acomodação, e por isso que pela própria evolução interna os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas exigindo sempre mais do trabalho afetivo (PIAGET, 1976, p. 81).

Assim, a Educação Infantil é uma fase de muitas descobertas onde, através do lúdico, principalmente, a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo de maneira autônoma. Na utilização da ludicidade nas ações educativas, além do caráter físico e mental desenvolvidos por meio da criatividade, o aluno também tem a possibilidade da criação, imaginação e testagem no que diz respeito ao laboratório de aprendizagem.

2.4 O BRINCAR E O PROFESSOR

Segundo o artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança da ONU - Organização das Nações Unidas, "toda criança tem o direito ao descanso e ao lazer, e a participar de atividades de jogo e recreação, apropriadas à sua idade, e a participar livremente da vida cultural e das artes" (ONU/UNICEF, 1989). E todos devem respeitar e incentivar para que a criança tenha todos esses direitos respeitados.

A instituição escolar tem várias funções, uma delas é ter um ambiente onde a produção e domínio dos conhecimentos é oportunizada, no qual o aluno constitui sujeito do processo de aprendizagem. Para as crianças pequenas, associam-se os processos de constituição dessas crianças, tais como: a expressão, o afeto, a sexualidade, a fantasia, o imaginário e todas as linguagens.

O cuidar e educar são ações intrínsecas e de responsabilidade da família, dos professores e dos médicos. Todos têm de saber que só se cuida educando e só se educa cuidando. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

[...] valorizar e ajudar a desenvolver capacidades. O cuidado é um ato em relação ao outro e a si próprio que possui uma dimensão expressiva e implica em procedimentos específicos. Para cuidar é preciso antes de tudo estar comprometido com o outro, com sua singularidade, ser solidário com suas necessidades, confiando em suas capacidades. Disso depende a construção de um vínculo entre quem cuida e quem é cuidado (BRASIL, 1998, p. 24-25).

Ao passar para uma interpretação dos dados fornecidos por essas observações, surgem diferentes perspectivas de análise do comportamento de brincar, como o afetivo, cognitivo, social, moral, cultural, linguístico e de caráter. Desse modo, a criança também satisfaz seus desejos por meio do brincar. Esses brinquedos podem ser utilizados também para estimular a interação entre as crianças conhecendo a realidade vivenciada por elas.

Segundo as postulações de Marcellino (2007), muitos professores e professoras se contradizem entre a teoria e as ações vivenciadas nas práticas pedagógicas, deixando os jogos e as brincadeiras fora dos processos educativos sem reconhecer que os momentos de ludicidade são importantes na vida da criança, tanto para seu prazer, quanto para seu desenvolvimento.

Quando isso acontece, a espontaneidade e a capacidade de brincar da criança vão sendo apagadas, ocorrendo o que o autor Marcellino (2007) intitula de o furto do lúdico. Esse furto acontece quando a criança é vista como um adulto e suas brincadeiras e atitudes são programadas para a preparação para o futuro ou para o mundo do trabalho. Ou seja, as ações infantis e o ato de brincar, possuem uma utilidade e um tempo determinado para acontecerem. Marcellino (2007) destaca que:

A infância não está imune ao furto da vivência do componente lúdico na sua cultura enquanto processo propriamente dito, uma vez que ela é destacada, cada vez mais na sociedade, enquanto consumidora e, portanto, o privilégio é dado para o elemento lúdico, visto como objeto. Dessa forma, a produção cultural da criança é substituída gradativamente por produção cultural para a criança, que a considera apenas como consumidor potencial. A civilização do consumo e da competição econômica desvirtuou totalmente a noção da criança feliz. Em lugar dela colocou, na realidade, a criança acomodada, que deve buscar distração olhando passivamente as imagens da televisão ou usando, como autômato, os brinquedos caros posto à sua disposição. O que se quer, realmente, é que a criança não incomode, mesmo que sua alegria seja apenas aparente, o consumo convencional e padronizado da alegria, que mata na criança a capacidade de ser espontânea e de ter a felicidade autêntica, que brota de seu espírito (MARCELLINO, 2007, p. 67).

O professor precisa ter um planejamento direcionado para os processos educativos que respeitem o tempo das crianças, bem como suas necessidades, suas singularidades e sua pluralidade. É importante ressaltar que o brincar deve ter espaço em todas as fases, por isso a professora precisa aproveitar os espaços que a instituição oferece e colocar sua criatividade em prática.

O estímulo às brincadeiras e a disposição dos jogos, também fazem parte da mediação dos professores. Nesse contexto de intervenção, o jogo e o brincar possuem ligação direta com a aprendizagem e desenvolvimento pessoal do aluno, estimula-se a construção de conhecimento proporciona-se aprendizagens significativas e, o professor pode auxiliar os alunos nesse processo, através dos jogos pedagógicos (FALCONI; SILVA, 2002, p. 19).

Marcellino (2007, p. 78) destaca ainda que:

A escola necessita considerar a cultura da criança, valorizando o componente lúdico, apesar de todas as barreiras verificadas no plano social, e principalmente procurando minimizar seus efeitos. Contudo, a negação do lúdico na escola, está diretamente relacionada com a negação que ela faz da criança, ou o seu desrespeito, ou ainda o desrespeito a sua cultura. E o mundo do lúdico parece ser o traço distintivo dessa cultura.

Sobre essa mediação e intervenção dos profissionais da educação, é necessário afirmar que eles devem estimular brincadeiras, ordenar o espaço interno e externo da escola, facilitar a disposição dos brinquedos, mobiliário, e os demais elementos da sala de aula. A chave desta intervenção é a observação das brincadeiras das crianças, pois é necessário respeitá-las, conhecer sua cultura, como e com o que brincam, e quando seria interessante o adulto participar. Melhor, porém, é que não o faça e aproveite este momento para observar seus alunos, para conhecê-los melhor (QUEIROZ et al., 2006).

O desenvolvimento e o aprendizado da criança não acontecem apenas em de sala de aula, fora dela o aluno está em contato com outras crianças, com adultos e com meios de comunicação diversificados, que exercem poder de influência sob seu comportamento.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo citações dos autores, podemos observar no presente trabalho que a criança quando brinca consegue expressar suas emoções, seus sentimentos, seus pensamentos, seus desejos e suas necessidades. A brincadeira é a essência da infância, é o mesmo que o trabalho na pessoa adulta. Sendo o lúdico a base sólida para a criatividade, para a participação cultural e para o exercício do prazer em viver,

é fundamental que o educador garanta o tempo e espaço para que o mesmo seja desenvolvido.

Além disso, percebe-se também que os brinquedos e os jogos estão presentes em todas as dimensões da existência do ser humano e em especial na vida da criança. A educação infantil é uma fase de muitas descobertas, pois através do lúdico a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo, seguindo seus próprios passos e utilizando melhor seus recursos. Ao utilizar o lúdico como instrumento facilitador no ensino-aprendizagem, percebe-se que esta é uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental.

As atividades lúdicas, os brinquedos e os jogos possibilitam a incorporação de novos valores, atitudes e aprendizados por meio de atividades diferenciadas. A brincadeira pode ser considerada como um exercício que auxilia no desenvolvimento global das crianças, possibilita-se a interação entre os alunos, a solução de problemas de maneira positiva e a formação crítica e reflexiva das concepções do indivíduo.

O brincar se constitui em um instrumento significativo para o desenvolvimento da criança, por meio dele, o conhecimento infantil pode ser construído, bem como suas experiências reorganizadas. Logo, os jogos e brincadeiras para as crianças, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. A utilização de brincadeiras e jogos em diferentes situações educacionais é uma maneira de propiciar a estimulação, análise e a avaliação das aprendizagens específicas das crianças. Além do mais, essas atividades lúdicas desenvolvem a motivação, interesse, e satisfação, ativando aspectos referentes às emoções e à afetividade, componentes importantes no processo de construção do conhecimento do infante.

Assim, o estudo em tela vem somar a outros estudos e experiências que tratam do tema abordado. Essa vem ao encontro de pesquisas que defendem os brincares na Educação Infantil. O brincar abre possibilidades plurais na instituição de educação infantil, no que tange a integração dos vários aspectos do ser humano de forma integral, possibilitando a professora e as crianças se conhecerem um pouco mais, relacionando melhor consigo mesmo e com o outro, o que implica lidar melhor com as próprias dificuldades e com as do outro, propiciando uma expressão mais

espontânea e criativa. Dessa maneira, é imprescindível oportunizar o acesso às brincadeiras na educação infantil.

A ação do professor de educação infantil como mediador das relações entre crianças e os diversos universos sociais nos quais elas interagem possibilita a criação gradativa de desenvolver capacidades ligadas a tomadas de decisões à construção de regras e à cooperação. A educação infantil quando disponibiliza brincadeiras e jogos às crianças, torna-se um ambiente rico e intenso, onde essas crianças se desenvolvem em um amplo ambiente social e saudável, observados por adultos que podem proporcionar um desenvolvimento de qualidade.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federal do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL, MEC/SEF. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 2. ed. São Paulo: Maltese, 1994.

FALCONI, E. R. M; SILVA, N. A. S. Estratégias de trabalho para alunos com deficiência intelectual AEE. **AEE - Atendimento Educacional Especializado**, v. 10, 2002.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FRIEDMANN. **Brincar na Educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. 1ª Ed. São Paulo; Moderna; 2012.

FRIEDMANN. **O direito de brincar**. São Paulo: Scritta Editorial, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 184p.

KISHIMOTO Tisuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo. Ed. Pioneira, 2003.

KRAMER, Sônia. **As Crianças de 0 a 6 anos nas Políticas Educacionais no Brasil: Educação Infantil e é Fundamental**. Educação & Sociedade, vol. 27, n. 96: 797- 818, 2006.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. São Paulo: Papirus, 1990.

MOYLES, J. A pedagogia do brincar. **Revista Pátio Educação Infantil**, ano VII, n. 21, nov. – dez. 2009, p. 18-21.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

ONU. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**. 1959. Disponível em <http://www.dhnet.org.br/direitos/sip/onu/c_a/lex41.htm>. Acesso em: 09 mai. 2021.

ONU/UNICEF. United Nations Children's Fund. **Convenção dos Direitos da Criança**. 1989. Disponível em: <http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.pdf>. Acesso em: 09 mai. 2021.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense, 1976.

QUEIROZ, N. L. N. de; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 2007.

RODRIGUES, Eliane; ROSIN, Sheila Maria. **Infância e práticas educativas**. São Paulo: Eduem; 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires do. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SEABRA JÚNIOR, L. **Inclusão, necessidades especiais e educação física: considerações sobre a ação pedagógica no ambiente escolar**. Campinas, SP: [s.n], 2006.

SCHLIEMANN, André Lisandro. **Esporte e Autismo: Estratégias de ensino para inclusão esportiva de crianças com transtornos do espectro autista (TEA)**. 2013. 50 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade de Campinas, Campinas, 2013.

SIAULYS, M. O. C. **Brincar para todos**. Brasília: MEC/SEESP, 2005.

SILVA, Fabiana Fernandes da. **A vivência lúdica na prática da educação infantil: dificuldades e possibilidades registradas no corpo da professora numa perspectiva reichiana**, 2011.

SIQUEIRA, Mônica Frigini. **Educação física, autismo e inclusão: ressignificando a prática pedagógica**. 2011. 129 f. : il. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação Física e Desportos, 2011.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca**: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. 2. Ed. RJ: Wak Editora, 2012.

VYGOTSKY, LS. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.