

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

FRANCESCON, Marizete¹

Resumo: Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois estão presentes na humanidade desde o seu início. O presente artigo tem por objetivo demonstrar que trabalhar ludicamente não significa que se está abandonando a seriedade e a importância dos conteúdos a serem apresentados à criança, mas elucidar que o ato de brincar pode proporcionar a construção do conhecimento de forma natural e agradável, sendo um importante recurso pedagógico para o desenvolvimento psicomotor, expressão oral, corporal, bem como, intelectual, emocional, de socialização e autonomia da criança. Inicialmente será destacado um breve histórico do caráter lúdico, em consonância com o papel do/a educador/a e uma reflexão sobre a prática pedagógica deste como mediador/a do processo ensino e aprendizagem, tendo a concepção de que aprender e ensinar brincando contempla a aprendizagem e permite a superação de necessidades específicas singulares de cada criança. Concluindo que as trocas de experiências enriquecem a prática pedagógica, despertando o entusiasmo na busca de inovações no processo educacional, constituindo a criança como indivíduo crítico, reflexivo, social e cultural.

Palavras chave: Criança; Brincadeiras; Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

A criança está imersa em mundo real onde o imaginário governa suas situações mais reais. O imaginário da criança permeia a realidade adulta quando em suas mais tenras brincadeiras reflete o desejo do que quer ser quando crescer. A criança no seu cotidiano reproduz pelo ato de brincar as verdades de seu presente e o que idealiza como futuro.

¹ Pós-graduada em Séries Iniciais e Educação Infantil pela UNOESC- Universidade do Oeste de Santa Catarina/SC. Licenciatura Plena em Educação Infantil pela FACVEST - Faculdades Integradas Campus de Lages/SC. Licenciatura plena em Séries Iniciais pela URI- Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões Campus de Frederico Westphalen/RS. Educadora de Educação Infantil da Rede municipal de Tunápolis/SC. maryfrancescon@yahoo.com.br

Os ideais criados na infância nem sempre se materializam como nos contos de fadas, mas ajudam a dar perspectivas de aprendizagem no presente para o desenvolvimento futuro.

A criança por longo tempo foi vista como um adulto em miniatura, mas com o desenvolvimento sócio cultural e científico, principalmente nas áreas do desenvolvimento psicossocial, buscou-se entender as fases do desenvolvimento humano o que proporcionou entender a criança na perspectiva de sua fase de desenvolvimento. Reforçando a necessidade da superação da concepção de adultos em miniatura dando espaço para a infância propriamente estabelecida.

Sob esse olhar as instituições educacionais foram cedendo espaço à criança e suas atividades iniciaram um processo de observação do que a criança realmente necessita. Então, o modelo de escola baseado no modo industrial, que determinava a igualdade no tempo de aprendizagem, o que aprender e de que forma aprender não pode mais ser visualizado como um modelo a ser seguido. Os espaços escolares tendem a ceder espaço a experiências coletivas de aprendizagem, desde que articuladas em atitudes interdisciplinares capazes de ações colaborativas.

Neste contexto o currículo escolar não pode mais apresentar-se como uma técnica de sistematização do processo de aprendizagem, mas sim como um meio estimulador no desenvolvimento da inter-relação da subjetividade que vivenciam este espaço, onde o educador é o mediador no processo de construção do conhecimento, assim como a criança, as atividades lúdicas e o meio para que isto aconteça.

Desta forma, este artigo visa refletir sobre a importância de se desenvolver processos pedagógicos que permitam e estimule o lúdico na esfera escolar para a obtenção de qualidade no processo educacional.

2 BRINCAR: ATIVIDADE ESSENCIAL PARA A CRIANÇA

Os jogos e as brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando assim a sua existência especial. O brincar é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança.

Afetividade é um fator importantíssimo na aprendizagem, contribuindo no desenvolvimento da inteligência, do autoconhecimento, da independência, na amizade

percebendo que o outro também é importante. Afetividade é se preocupar com seus alunos, é reconhecê-los como indivíduos autônomos, com experiências de vida diferente da sua, com direitos de ter preferências e desejos nem sempre iguais aos seus.

Brincar e jogar são exercícios prazerosos e através deles construímos autoconsciência, criamos regras básicas de convivências e mudamos a nós mesmos e sociedade. Os jogos não são fórmulas mágicas, que solucionam todos os problemas da criança, porém ajudam no seu desenvolvimento como ser total, facilitando a descoberta do sujeito dentro de suas singularidades, auxiliando-o a respeitar, amar, ser solidário, cooperativo e ter uma melhor qualidade de vida. Os jogos contribuem muito para o processo de construção do conhecimento da criança. O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. Tanto o brinquedo como a brincadeira, permite a exploração do seu potencial criativo de numa sequência de ações libertas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Através da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de interagir com o outro. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis, como a sua futura atuação profissional, atenção, a afetividade, o hábito de permanecer concentrada entre outras.

Atualmente o brincar é visto como uma das atividades mais importantes da infância, assim como uma etapa fundamental da vida para aprender e brincar. Em muitos lugares do Brasil, há crianças que quase não brincam, pois não lhes permitem este direito. Muitas delas são exploradas no trabalho infantil doméstico, e outras exploradas em atividades perigosas e nocivas. Segundo VYGOTSKY (1984, p. 114):

A brincadeira (...) Cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a desejar relacionando os seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro, tornar-se-ão seu nível básico de ação real e o brincar proporcionam desenvolvimento e aprendizado ao indivíduo que brinca.

É importante que haja os espaços lúdicos na sala de aula, pois através destes as crianças marcam seus espaços, promove à identidade pessoal, o desenvolvimento de competências, a construção de diferentes aprendizagens, as sensações de segurança, confiança, as oportunidades para o contato pessoal e a privacidade.

Pelo brincar a criança saboreia a vitória de um novo saber incorporando-o a cada novo brincar.

À medida que a criança cresce, as brincadeiras vão tomando dimensões socializadoras, estabelecendo-se como um espaço social, onde os participantes se encontram em uma atividade onde aprendem a lidar com o respeito mútuo, partilhar brinquedos, dividir tarefas e

tudo aquilo que implica uma vida coletiva. Em cada momento do desenvolvimento da criança o brincar tem uma função social, um significado diferente e especial para a criança que dele participa. Aos poucos jogos e brincadeiras vão possibilitando às crianças a experiência de buscar coerência e lógica nas suas ações.

3 O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA: UM RESGATE CULTURAL

Ao analisar o desenvolvimento histórico do brinquedo notamos um enredo de magia e criação. O brinquedo foi concebido como um objeto de desejo e resultado de um processo de criação das crianças e para as crianças.

A atividade do brincar constituiu-se em aprendizado para a vida adulta, pois os objetos de brincar eram réplicas de objetos e utensílios usados na vida adulta, não tão diferente do momento atual, mas eram fabricados em menor quantidade. As brincadeiras eram criações e ou reproduções das crianças, passadas normalmente por outra criança. Analisando os brinquedos e as brincadeiras que eram realizadas no passado fica notório que muito se perdeu no tempo. Infelizmente atualmente as crianças já não brincam de rodas cantadas, na intensidade que brincavam uma vez, já não se confeccionam brinquedos artesanais ou feitos pela própria família, não vivenciam mais o mundo faz- de- conta com o mesmo entusiasmo em que muitos desejos pareciam irrealizáveis.

Ao lembrar nossa infância, há histórias para contar, principalmente as travessuras que aprontamos e as broncas que levamos. As brincadeiras as quais faziam parte de nossa infância era o jogo de taco, pular corda, soltar pipa, pular amarelinha, brincar de casinha, passar a tarde toda confeccionando roupinhas de boneca. E os objetos, parte principal da brincadeira não eram facilmente encontrados nas prateleiras das lojas, precisava-se muitas vezes confeccionar e o prazer estava no processo de construção para realizar as atividades. Esses momentos eram vivenciados a cada passo como um momento único.

A confecção da pipa era uma aula de geometria, matemática..., aprendíamos porque a pipa voava na prática, aprendemos que se não estiver no ângulo correto o corte do papel não irá servir sobre a estrutura de bambu, cada vara cortada da mesma espessura para que o peso fique igualmente dividido. Uma aula atrás da outra e nem estávamos na escola.

Atualmente em função do tempo, stress, mundo competitivo, os pais quase não brincam com seus filhos, nem confeccionam brinquedos com eles. Diante disso faz-se necessário que a escola oportunize esses momentos para as crianças.

Percebe-se claramente, que é de fundamental importância estar resgatando alguns brinquedos assim como brincadeiras esquecidas ou até mesmo desconhecidas pelas crianças, para que possamos vivenciar outra vez crianças reunidas brincando, praticando a socialização, o convívio, a solidariedade, em que se faz tão necessário nos dias atuais. O brincar na escola é motivador para uma aprendizagem diferenciada. Segundo KISHIMOTO (1994)

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (p.22)

Muitas de nossas escolas estão preocupadas, em trabalhar o desenvolvimento cognitivo e intelectual, fazendo uso de objetos estáticos para o mundo infantil. As crianças suspendem seus corpos em uma cadeira dando a entender a ideia de disciplina, dentro de quatro paredes na maior parte do tempo em que a criança permanece na escola.

Sabe-se que a criança é movimento. Ao mover-se a criança está estabelecendo relações, criando hipóteses, pensando, agindo, comunicando-se, sistematizando, enfim suas aprendizagens acontecem pela relação direta com o outro e com os objetos. As brincadeiras infantis abrangem jogos, brincadeiras de roda acompanhadas de cantos, ritmos e mímica, movimentação individual, uso de brinquedos (carros, bonecas, soldados) desenvolvendo a inteligência e criatividade infantil. Elas representam recursos didáticos de grande aplicação no processo de ensino-aprendizagem, pois é na brincadeira que a criança se desenvolve e realiza atividades onde pode experimentar descobrir, conhecer e criar de forma prazerosa.

Todos os momentos vividos pela criança são educativos e envolvem cuidados, na medida em que ela está constantemente aprendendo, através de sua interação com o meio que a rodeia. Dessa forma, a brincadeira tem importância em si mesma e, por isso, deve ser valorizada.

A nós educadores faz-se necessário ter conhecimento das inúmeras possibilidades que cada momento propicia e aproveitá-las o máximo possível. Fazendo com que todas as atividades sejam pedagógicas e enriquecedoras e sobre tudo visualizando no brinquedo, no jogo, no movimento e nas atividades corporais, momentos de aprendizagem tão importantes como aquele em que o corpo está guardado e apenas o intelecto está trabalhando.

É na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é a realidade. O brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e

da consciência da criança. [...] E, portanto, na situação do brincar que as crianças podem colocar desafios e questões, além do seu comportamento diário, levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pelas pessoas e pela realidade com a qual interagem. (VYGOTSKY, 1984, p. 32)

A brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribui para a interiorização de determinados modelos de adultos, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-se em um espaço singular de constituição infantil.

O olhar voltado ao desenvolvimento integral da criança indica que o professor (a) necessita estar consciente que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginária.

Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitos com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituídos de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, é aceitar-se como pessoas e saber aceitar os outros. Educar é preparar para a vida.

O lúdico é um instrumento político pedagógico básico para a construção de relações humanizadas e democráticas. A criança avança pela vivência de atividades lúdicas e nessas condições a brincadeira é uma atividade social geradora de desenvolvimento infantil.

Sabe-se que uma das tarefas mais importantes da escola é a preparação da criança para o mundo real, onde a sobrevivência e o sucesso têm muito a ver com as tomadas de decisões. Nesse sentido, as brincadeiras e os jogos desempenham um importante papel, pois cada lance de um jogo é uma decisão a ser tomada pela criança, podendo-se ver o jogo como um exercício da decisão.

A aprendizagem e o desenvolvimento não acontecem porque a criança veio para a escola, são processos interligados entre si desde os primeiros dias de vida da criança.

Compreender a criança como um sujeito histórico e culturalmente localizada significa dizer que a ação educativa com ela caminha no sentido de ampliar seu repertório vivencial, trabalhando com suas práticas sociais e culturais. Estas oferecem as possibilidades, através

das mais diferentes propostas, de ampliar os conhecimentos, como também de construir, tanto a identidade pessoal de cada criança, como a de cada grupo.

Portanto, é dever do professor (a), por meio de ações institucionais e planejadas, criar no seu ambiente de trabalho um contexto favorável para a exploração significativa das diversas situações cotidianas. Possibilitando assim, situações interativas e lúdicas entre crianças e crianças e entre crianças e adultos.

O brincar deve ser posto constantemente em questão e em prática em nossas instituições. Pois, no brincar, não se aprende somente conteúdos, mas se aprende para a vida.

3 O JOGO SIMBÓLICO - FAZ DE- CONTA

A evolução humana é muito importante nas brincadeiras de faz-de-conta, jogo simbólico, criar e recriar. O jogo simbólico são reações muito importantes onde o professor (a) busca diversas maneiras e culturas. O conhecimento se da entre as relações sociais, onde será preciso ajudar a intervir para que a interação aconteça progredindo havendo uma boa relação nas brincadeiras.

A criança precisa vivenciar ideias em nível simbólico para compreender o significado da vida real. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela quais as atividades são tão importantes para o desenvolvimento infantil. BETTETHEIM E WINNICOTT apud Proposta Pedagógica da Educação Infantil, (1999).

[...] contemplam a ideia de que as brincadeiras estabelecem a relação entre o mundo interno do indivíduo – imaginação, fantasia, símbolos - e o mundo externo, a realidade compartilhada com os outros. Ao mesmo tempo, as crianças, ao brincarem, vão criando condições de separar estes dois mundos e de adquirir o domínio sobre eles. (p.26)

O jogo de faz –de –conta, são brincadeiras na qual a criança cria um enredo fantasioso e se coloca nele, é mais rica e constante brincadeira da infância. Através dela a criança trabalha a sua angustia frente ao desconhecido, quem é e o que deseja ser, exercita sua capacidade de decisão e experimenta sentimentos como amor, medo, o ódio e o desapontamento entre os outros, essa estruturação emocional proporcionada também através do ato de brincar é essencial para que a aprendizagem formal aconteça.

São tantas as brincadeiras de faz-de-conta das crianças e seus universos riquíssimos em possibilidades. As brincadeiras de faz-de-conta também são conhecidas como jogo simbólico, jogo de papéis. Este jogo se caracteriza pela capacidade que desenvolvemos de

representar, simbolizar. O uso do símbolo de considerar uma coisa como sendo outra é uma característica do pensamento imaginativo.

A criança é capaz de utilizar símbolos: a caneta vira, na brincadeira, símbolo do termômetro, pente, etc. Por este fato esse tipo de jogo chama-se jogo simbólico. A vivência lúdica é sem dúvida a alma para a criatividade. Segundo ANTUNES (2003)

Criatividade é um conceito associado a diferentes atributos ligados a originalidade, a variedade, a espontaneidade, a facilidade em ver e atender, de maneiras diferentes as coisas do mundo. O professor precisa estar interessado, a motivar, incentivar e elogiar criança para que ela possa desenvolver a sua criatividade. (p.8-9)

Donas de uma imaginação infinita as crianças carregam consigo um grande tesouro, o segredo de como inventar tantas brincadeiras e passar dias maravilhosos em naves espaciais, dirigindo carros fantásticos, viajando pelo mundo da imaginação. Uma visão muito transformadora do mundo, que acredita nas possibilidades.

O faz-de-conta é um pouco disso, desejar algo e apostar que é possível ter uma solução criativa para se ter, ser e viver o que se quer. Todos nós em algum momento já vivemos experiências significativas em nossas vidas, como fazer castelos, tendas, esconderijos secretos, barracas usando lençóis etc.

Tornar viável o que desejamos é um exercício muito interessante. Transformar impossibilidade em possibilidade é um aprendizado para a vida. E a criança encara a brincadeira com toda a seriedade, estando muito presente no que esta fazendo.

A necessidade que a criança tem de agir em relação aos objetos, ao mundo adulto, e a impossibilidade de executar operações exigidas pelas ações podem ser resolvidas na brincadeira. Outro motivo pela qual a criança brinca é para experimentar sensações, vivenciar outras formas de se colocar no mundo.

Experimentar o sucesso na brincadeira, a força ou determinação de um herói, a braveza ou doçura da mãe, a coragem do pirata, o espírito de aventura de um viajante das galáxias, o ódio mortal das criaturas do mal, tudo isso faz parte da vida. E viver todos estes sentimentos no faz-de-conta é também experimentar muitos papéis e aprender, crescer e amadurecer com eles.

A criança ao brincar vai criando suas experiências, contribuindo e construindo conhecimentos acerca do mundo e do outro com quem se relaciona. No brincar a criança desenvolve a imaginação. Isso possibilita a construção de uma relação entre o real e o imaginário.

Acredita-se que os jogos são altamente significativos para o desenvolvimento infantil, uma vez que o que se aprende no jogo, transfere-se para outras situações da vida diária. O jogo também é responsável pelo desenvolvimento físico e mental da criança, desenvolvendo a engenhosidade, o entendimento da criança. Com o jogo criam-se hábitos de organização, habilidade de pensar as consequências e domínio de si mesmo. O jogo desperta vários fatores como a percepção, memória, pensamento e a imaginação.

No jogo existe a função lúdica como a função educativa, ao mesmo tempo em que propicia diversão também cumpre com a função da apreensão do mundo. Com o jogo, a simulação e a imitação, a criança aprende a agir como ser social, aprende os princípios básicos da cooperação, da competição saudável, valorizando as regras da herança cultural, acima dos interesses individuais, valorizando valores e objetivos culturais.

Portanto antes de qualquer intervenção no jogo infantil, é preciso entender a natureza criativa da criança e seu modo de encarar a vida com toda seriedade que uma brincadeira exige. Como educadores (as) devemos aprender a olhar para o ambiente e transformá-lo constantemente, tomar posse dele e dar posse às crianças. Pensar coletivamente como podemos incrementá-lo. É preciso levar em conta que o espaço para brincar de faz-de-conta precisa ser flexível, transformar-se em tantos outros que a imaginação infantil inventar.

O papel do educador/a no jogo simbólico da criança consiste em ajudar a organizar um ambiente que não seja só físico, mas cultural. Para incentivar a criação e desempenho de papéis neste jogo, é preciso muita observação para entender para onde caminha a brincadeira e ajudar a enriquecê-la. Observar os contextos que as crianças criem em suas brincadeiras é uma excelente forma de compreender esta complexa atividade que é a brincadeira.

Em fim a melhor forma de criar ambientes lúdicos, sem dúvida, é dar espaço, assim como condições para que as crianças possam criar suas brincadeiras. Neste sentido como educadores (as) devemos nos inspirar nas crianças para inventarmos e reinventarmos jeitos de fazer uma educação que considere mais o lúdico.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das considerações acerca do lúdico, o jogo, a brincadeira, o faz-de-conta, o direito de brincar, as ideias a respeito da brincadeira como linguagem e produção cultural da infância, exige de nós professores (as) uma formação constante, um compromisso sério e engajado com a criança e com a infância, possibilitando situações para as crianças de criar e

recriar com auxílio dos jogos educativos, desenvolvendo-se assim como indivíduos pensantes, críticos e participantes das mudanças sociais, na busca de uma vida mais solidária e feliz.

Como educadores (as) devemos refletir sobre as nossas ações, sendo capaz de aliviar a teoria com a prática, de forma que as duas se encontrem em uma só, possibilitando para a criança uma aprendizagem significativa e verdadeira. É preciso se ter uma postura de respeito à criança, seu ritmo de desenvolvimento, a sua origem social e cultural, as suas relações, seus vínculos afetivos, sua expressão oral e escrita, as diferentes linguagens, as suas ideias desejos, expectativas, ampliando cada vez mais o mundo infantil.

As atividades lúdicas constituem-se numa força propulsora do desenvolvimento da personalidade infantil, influenciando nos aspectos físicos, emocionais, intelectuais e sociais, através da atividade lúdica, a criança vive sua vida e se prepara para a vida futura assimilando a cultura do meio em que vive integrando-se e adaptando-se as condições que o mundo lhes oferece. Aprendendo assim a conquistar seu espaço cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social.

As diversas leituras para a elaboração deste artigo, para mim como educadora e profissional atuante na educação me proporcionaram um melhor entendimento do tema proposto, proporcionando a melhora na prática pedagógica.

A intenção é de que o presente trabalho possa contribuir para uma reflexão da prática pedagógica de quem vir a ler, pois aprender e ensinar brincando derruba muitas barreiras de aprendizagens.

Neste sentido cabe a instituição e a nós professores (as) oferecer o máximo de situações interativas e lúdicas, com o uso dos mais diversos materiais lúdicos que possibilitem diferentes oportunidades da expressão das múltiplas linguagens e vivência das diversidades culturais, formando-os cidadãos críticos e um sujeito histórico - cultural.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003, 4ª edição.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Volume 1, 2 e 3. Brasília MEC/SEF: 1998.

_____. [Lei Darcy Ribeiro (1996)]. (2011). LDB : Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996,. Brasília: Câmara.

DEHEINZELIN, Monique. **A Fome Com a Vontade de Comer**. - Uma Proposta Curricular de Educação Infantil. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis** (o jogo, a criança e a educação). Vozes, 1998.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

PILLAR, Analice Dutra. **Fazendo artes na alfabetização**. Porto Alegre: Kwarup, 1993

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTO. **Proposta Curricular de Santa Catarina**: formação docente para Educação Infantil e Séries Iniciais. Florianópolis: IOESC, 1998.

VYGOTSKY, Lev. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.