



A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: INTERAÇÕES, JOGOS E BRINCADEIRAS NAS VIVÊNCIAS DAS CRIANÇAS

Vera Ribeiro Juremeira Arruda (EMEB Prof^ª. Tereza Lobo) – verajuremeira@hotmail.com

Cálita Fernanda de Paula Martins (EMEB Prof^ª. Tereza Lobo) – calitajornalista@gmail.com

GT 9: Educação, Infância e Crianças

Resumo:

O presente trabalho tem por objetivo apresentar um projeto trabalhado no âmbito da Educação Infantil com as crianças, visando um processo de envolvimento e ludicidade nas atividades lúdicas desenvolvidas com cada uma das crianças. O principal foco deste projeto foi o de abordar a ludicidade, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos na Educação Infantil, comparando e amparando esta experiência com as teorias dos seguintes autores: Froebel (2001); Kishimoto (2003); Piaget (1998, 2003); Silva (2012) e Vygotsky (1984). De modo que foi possível compreender como a ludicidade está presente no dia a dia da vivência das crianças, garantindo o desenvolvimento e a aprendizagem, com um impacto significativo na coordenação, socialização, raciocínio, imaginação e criatividade.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Interações. Brincadeiras.

1 Introdução

Quando jogam, as crianças acionam aprendizagens já construídas e avançam em outras, de maneira lúdica e contextualizada. Com os jogos, elas desenvolvem a autonomia moral e intelectual, ampliam a capacidade de comunicação e apuram os modos de relacionar-se diante de desafios. Consideramos que os jogos e brincadeiras proporcionam as crianças potentes estratégias de aprendizagem, pois oferecem desafios genuínos com retorno imediato, promovem intensidade e variedade de situações problemas, ao mesmo tempo em que exigem tomadas de decisão, adaptação às regras e interação e participação ativa dos pequenos. Também fazem parte do repertório brincante.

O objetivo deste projeto foi o de ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e interação; estimular a imaginação criativa, estabelecendo contato com seus pares e explorando situações de interação social; e experimentar as possibilidades corporais dos jogos e das brincadeiras em ambientes acolhedores.

O desejo de brincar com o outro, de estar e fazer coisas com o outro é a principal razão que leva as crianças a se engajarem em grupos. Para brincar juntas, precisam ter um espaço interativo para que haja a partilha de objetos, valores, conhecimentos e significados, disputas e conflitos. Nesse contexto, as crianças adquirem laços de sociabilidade e constroem sentimentos de amizade e solidariedade. Assim, o projeto busca proporcionar as crianças interações lúdicas por meio de jogos e brincadeiras no ambiente escolar.

O processo avaliativo dessa experiência constitui como formativo, pois tivemos a intenção de oportunizar as crianças vivências que propiciem aprendizagem, experiências e estratégias nos jogos e nas brincadeiras.

Na intenção oportunizar vivências lúdicas na Educação Infantil, a partir das interações, jogos e brincadeiras, buscamos desenvolver brincadeiras com músicas, brincadeiras com bola, como: queimada, bata-quente, bola no cesto e, também, pula corda, amarelinha africana, cobra cega.

2 Ludicidade na Educação Infantil

A ludicidade está presente nas interações, nos jogos e nas brincadeiras das crianças no decorrer da Educação Infantil. Desse modo podemos afirmar que a atividade lúdica tem sido o foco desta etapa, pois o brincar é a essência da infância e seu uso possibilita o trabalho pedagógico, a produção do conhecimento e também estimula a afetividade da criança. A função educativa de realizar brincadeiras, estimula a aprendizagem e a compreensão do mundo.

A palavra, lúdico, vem do latim *ludus* e significa brincar. A ludicidade é uma vivência de plenitude, prazer e sentimento alcançada a partir das atividades lúdicas. Essas, segundo Silva (2012, p. 1) “não se restringem aos jogos e brincadeiras, mas qualquer atividade que proporcione momentos de prazer, integração, entre outros. E tanto a palavra jogo quanto a palavra brincadeira podem ser sinônimas de divertimento”. De modo geral, entendemos que a brincadeira ajuda substancialmente no desenvolvimento e em seus diversos aspectos, pois influencia diretamente no comportamento possibilitando, com maior facilidade, o aprender. Dito de outro modo, as crianças aprendem sem ao menos perceber que estão sendo ensinadas.

Este tema é tão importante que Vygotsky (1984, p. 101) considera o brincar como “extremamente relacionado ao desenvolvimento do pensamento infantil. [...] E na

ludicidade que a criança mostra seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos”.

De acordo com este autor, a brincadeira é uma oportunidade para as crianças experimentarem o que chama de “zona de desenvolvimento proximal”, a qual consiste entre a distância do nível atual de desenvolvimento (capacidade de resolver sozinha um problema) e o nível atual de desenvolvimento potencial (a capacidade de resolver um problema sob mediação de uma pessoa mais capaz).

A criança enquanto brinca está pensando, criando e se desenvolvendo seu pensamento crítico. As brincadeiras é uma estratégia de ensino e de aprendizagem no ambiente escolar, pois favorece a construção do conhecimento e proporciona a criança situações reais ou imaginárias, propondo a buscar desafios em soluções para as situações que são colocadas nas brincadeiras e isso a leva a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

Piaget (1998) ressalta que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo indispensável à prática educativa. Para Vygotsky (1984) a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade e compreensão da realidade na qual se insere. De modo que o brincar é uma atividade natural e espontânea que se faz necessária para a criança, ela constitui-se uma peça muito importante para a sua formação e seu papel, contribui para seu crescimento de habilidade e aprendizado.

A socialização no seu contexto lúdico como canal de transferência do conhecimento através das brincadeiras, estimulando a compreensão, a participação e a cooperação, ou seja, onde a criança demonstra seus sentimentos, libera suas emoções, desenvolvendo um sentimento de segurança e auto realização.

Kishimoto (2003) afirma que surge a dimensão educativa, desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencionalmente criança de brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Os jogos, por sua vez, além de ser um elemento sociocultural é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos da criança.

Na idade infantil a criança começa a pensar inteligentemente com certa lógica, começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nesta fase, os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre o trabalho

efetivo e participativo no processo de aprendizagem que começa com a sistematização do conhecimento existente. (PIAGET, 2003, p. 51)

Nesse aspecto o jogo tem o intento de trabalhar o raciocínio lógico ajudando a criança a organizar seus pensamentos e ideias e a fazer suas descobertas. Ao usar os jogos a criança adquire regras e limites e desenvolve o cognitivo e o emocional. Aprende resolver conflitos e lidar com seus medos e extravasar suas agressividades porque interage de forma descontraída, e as aprendizagens surgem de maneira natural.

Por isso, os jogos e as brincadeiras devem permear a atividade pedagógica, permitindo aos educandos o contato com temas relacionados ao mundo em que vive. É através da brincadeira que a criança poderá ampliar a sua própria liberdade e sua expressão, bem como sua criatividade ao manipulá-los. É na interação com os próprios brinquedos e o meio que as crianças vão construindo os seus conhecimentos, ou seja, através das atividades lúdicas dentro das suas variedades, elaborando e reelaborando.

O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar.

De acordo com Piaget (2003), o caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa, que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja, na sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um. Enquanto que na fase dirigida há a presença das brincadeiras como atividades cujo objetivo específico é o de promover a aprendizagem de um determinado conceito, ou seja, além de serem marcados pela intencionalidade do educador.

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

É o adulto, na figura do professor, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar.

Observamos que quando as crianças participam de jogos e brincadeiras, elas aprendem a conhecer e a dominar a realidade, cooperam entre si e amadurecem em um ambiente de aceitação. O jogo permite o erro e a exploração de novas maneiras de

resolver problemas em um clima de cooperação e as aprendizagens surgem de maneira natural. Froebel (2001) expõe seu entendimento acerca do papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil:

O brincar, o jogo - o mais puro e espiritual produto dessa fase de crescimento humano -, constitui o mais alto grau de desenvolvimento do menino durante esse período, porque é a manifestação espontânea do interno, imediatamente provocada por uma necessidade do interior mesmo. É, ao mesmo tempo, modelo e reprodução da vida total, da íntima e misteriosa vida da natureza no homem e em todas as coisas. Por isso, engendra alegria, liberdade, satisfação e paz, harmonia com o mundo. Do jogo, emanam as fontes de tudo que é bom. (FROEBEL, 2001, p. 47)

Ressaltamos que a aprendizagem é o mais frequente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, em que o brincar se torna realmente significativa com a ajuda dos seus educadores.

Embora muitas vezes observa-se que alguns professores usam os jogos em sala de aula, apenas como passatempo deixando as crianças brincando sem nenhuma orientação, tornando a aula sem nenhum objetivo para o ensino aprendizagem e muitas vezes a criança perde o estímulo com o jogo e principalmente o aprendizado.

Por meio da brincadeira que as crianças passam a compreender e a utilizar convenções e regras que serão empregadas no processo de ensino e aprendizagem e tal compreensão favorece a integração delas num mundo social bastante complexo, proporcionando ainda as primeiras aproximações com futuras teorizações.

3 Considerações finais

Observamos ao longo do desenvolvimento do projeto que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, pois as atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que a criança se expresse, analise, critique e transforme a realidade a sua volta.

Assim, enfatizamos o valor educativo dos jogos, brinquedos e brincadeiras significa construir a valorização do lúdico no espaço escolar como uma forma de acolhimento a criança que está a princípio descobrindo o mundo do conhecimento e ao ingressar nesse tal mundo das letras, ela é recepcionada pelos brinquedos e brincadeiras e a mesma por sua vez, se familiariza rapidamente em um novo ambiente.

Podemos afirmar que as crianças aprendem melhor brincando do que através de atividades escritas, para alguns pais a escola deve propor atividades lúdicas aos seus

filhos, porém alguns pais com posturas arcaicas creem que a criança dever ir à escola estudar, brincadeira é para casa. Isso se deve a concepções errôneas acerca do tema ludicidade e aprendizagem escolar.

O lúdico desempenha um importante papel na aprendizagem, pois através desta prática o sujeito busca conhecimentos do corpo, do ambiente, dos colegas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante na constituição de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa.

As atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade, pois a criança estará aprendendo no seu ritmo, criando hipótese e elaborando suas regras. Cabe, portanto, considerar que os jogos, brinquedos, brincadeiras, fantasias enfim o lúdico faz parte da constituição de todo indivíduo, independentemente de condições sociais, a ludicidade faz parte da vida de qualquer criança.

Podemos dizer, ainda, sobre a relevância da ludicidade na formação do profissional, visto que esse conhecimento irá transitar por todos os enfoques que fazem parte do universo infantil, permitindo aos educadores em formação, condições lúdicas de aprendizagem, demonstrações de possibilidades dentro da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem, ou até mesmo demonstrações da prática do lúdico embasadas nas teorias.

Referências

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI**. Brasília: Ministério da Educação, 2009.

FROEBEL, F. W. A. **A educação do homem**. Trad. Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo: UPF, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

_____. **A construção do real na criança**. 3ª ed. São Paulo: Ática 2003.

SILVA, D. N. H. **Imaginação criança e escola**. São Paulo: Editora Summus, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4^a ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 1984.