

A LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE: UMA REFLEXÃO SOBRE OS JOGOS COMO FATORES DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Michelle Katayama de Araújo da Silva ¹
Luzinete Duarte Bispo ²
Luciene de Souza Oliveira ³
Margarete Freitas da Silva⁴
Eliane Sousa Miotti Lizzi ⁵
Neuzely Marques Sirqueira ⁶

RESUMO

O presente artigo visa analisar a importância do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil. Brincar é importante por ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança, permitindo que tome decisões, expresse sentimentos e valores, conheça a si mesma, aos outros e o mundo em que vive. Para a criança, brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio dos jogos e brincadeiras que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, num mundo de fantasia e imaginação. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. O processo metodológico do estudo teve uma abordagem qualitativa sob condição bibliográfica da pesquisa. Para tanto, as fontes bibliográficas foram objetos de leitura e organização de apontamentos do tema abordado a partir de autores como Almeida (2008), Lima (2012), Luckesi (1998), Vygotsky (1984), entre outros que serviram de embasamento para a construção deste trabalho. Dessa forma, o uso da ludicidade na Educação Infantil no campo investigado se destaca como um importante fator para o desenvolvimento social da criança, pois, auxilia no processo de interação e desenvolvimento pessoal, proporcionando inclusive um amadurecimento quanto a esses aspectos.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Desenvolvimento infantil.

PLAYFULNESS IN TEACHING PRACTICE: A REFLECTION ON GAMES AS A FACTOR IN CHILD DEVELOPMENT

ABSTRACT

This article aims to analyze the importance of play in the development and learning of children in early childhood education. Playing is important because it is a free action, initiated and led by the child, allowing the child to make decisions, express feelings and values, get to know

¹ Pós-graduanda em Agente Educacional pela Faculdade São Luís. Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Maringá. E-mail: michellededucacao.bvp@gmail.com.

² Pós-graduanda em Alfabetização e Letramento pela Faculdade Faveni. Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário UniCathedral. E-mail: luzintegr@gmail.com.

³ Pós-graduanda em Atendimento Educacional Especializado (AEE), pela faculdade Anhanguera. Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário UniCathedral. E-mail: luciene2017souza1@outlook.com.

⁴ Pós-graduada em Educação Inclusiva pelo Centro Universitário UniCathedral. Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário UniCathedral. E-mail: margaretefreitas@outlook.com.

⁵ Pós-graduada em Alfabetização e Letramento pelo Centro Universitário UniCathedral. Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário UniCathedral E-mail: miottilizzi02@gmail.com.

⁶ Pós-graduada em Psicopedagogia Institucional e Clínica pelas Faculdades Unidas do Vale do Araguaia (UNIVAR). Graduada em Pedagogia pelas Faculdades Unidas do Vale do Araguaia (UNIVAR). E-mail: neuzelymarques111068@gmail.com.

themselves, others and the world in which they live. For children, playing is an important form of communication, and it is through games and play that children can reproduce their daily lives in a world of fantasy and imagination. The act of playing enables the child's learning process, as it facilitates the construction of reflection, autonomy and creativity, thus establishing a close relationship between play and learning. The methodological process of the study had a qualitative approach under bibliographical research conditions. To this end, the bibliographic sources were objects of reading and organization of notes on the topic addressed from authors such as Almeida (2008), Lima (2012), Luckesi (1998), Vygotsky (1984), among others that served as a basis for the construction of this work. Thus, the use of playfulness in Early Childhood Education in the field investigated stands out as an important factor for the child's social development, as it helps in the process of interaction and personal development, even providing maturity in these aspects.

Keywords: Playfulness. Learning. Child development.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se justifica no que se refere à compreensão do modo como as escolas e os professores entendem, percebem e aplicam as brincadeiras. Sabemos que existe ainda forte preconceito com o lúdico, mas a cada dia novas pesquisas como a aqui apresentada que reforçam a ideia de que uma educação infantil bem estruturada está baseada na ludicidade. A pesquisa pretende apresentar uma análise do poder do brincar na escola e como os professores podem trabalhar.

O tema proposto instiga discussões e questões relacionadas à forma de intervenção dos professores em sala de aula, seja na observação das brincadeiras das crianças ou das brincadeiras dirigidas, levando em consideração que a formação inicial da criança a acompanhará para o resto de sua escolaridade.

O objetivo geral é caracterizar a brincadeira e o jogo na educação infantil como meio de aprendizagem, analisando seus principais resultados, pois assim cria-se um panorama da ação de uma professora que sabe a potência das brincadeiras.

O processo metodológico do estudo teve uma abordagem qualitativa sob condição bibliográfica da pesquisa. Desta forma, as fontes bibliográficas foram objetos de leitura e organização de apontamentos do tema abordado a partir de autores como Almeida (2008), Lima (2012), Luckesi (1998), Vygotsky (1984), entre outros que serviram de embasamento para a construção deste trabalho.

Para tanto, a pesquisa qualitativa nos conceitos de Minayo (2001), responde a questões muito particulares, está voltada para as ciências sociais, pois, trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, valores, atitudes, entre outros, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações e dos processos estudados.

Pensando nesse contexto, que se defende a utilização da ludicidade, por meio de jogos e brincadeiras na educação infantil, pois são atividades de cunho mental, físico e lúdico que proporcionam

à criança sociabilização, a criatividade, bem como a formulação de conceitos e ideias sobre a realidade que o cerca.

Dessa forma, o lúdico no processo ensino-aprendizagem revela uma preocupação com a prática pedagógica sugere a necessidade de compreender a importância da ludicidade no processo de construção do conhecimento.

A atividade lúdica se torna importante a partir do momento em que o educador juntamente com os educandos torna suas aulas mais criativas. Acredita-se que a aplicação de atividades lúdicas desenvolve o aprendizado mais concretamente permeando um espaço maior crescimento cognitivo da criança.

A vida nos impõe que sejamos educadores capazes de brincar, e ser educado capaz de aprender com sua prática. Para entendermos melhor a importância da educação infantil nos dias de hoje, um quesito muito importante na formação de qualquer profissional que irá atuar em uma escola, devido ao fato que ao se entender a educação, se compreende de maneira mais satisfatória fatos vistos na contemporaneidade e assim ir a busca da superação de barreiras que ainda atrapalham uma educação infantil completa e transformadora.

A educação vai muito além das salas de aula e da escola, afinal, tudo pode ser aprendido, até mesmo o brincar! Brincar é muito mais do que um momento divertido e de descontração. É onde a criança se desenvolve, aprende, se arrisca, explora e descobre o mundo a sua volta e a si mesmo também. Ou seja, brincar é fundamental para a vida e para o desenvolvimento dos pequenos.

Quando discutimos a primeira etapa da educação das crianças, ou seja, a educação infantil que não podem perder de vista o ato de brincar, mesmo aquelas brincadeiras que não nos parecem ter objetivos claros, mas, que proporcionam um ambiente de troca de experiências e construção de conhecimento. Para isso o professor deverá estar preparado com formação concisa, mas que se aprimore através da formação continuada e também com uma visão de que o fruto do seu trabalho junto a sua equipe de docentes poderá levar uma mudança social dos alunos daquela realidade e a uma aprendizagem significativa. Pensando nas brincadeiras, temos clareza de que estas são um ponto primordial, pois a criança que não brinca, não constrói sua vivência consigo e com o outro.

Para que pudéssemos compreender todo esse panorama e buscarmos um parâmetro para observamos a realidade da educação infantil, a presente pesquisa bibliográfica teve como norte a questão: em que medida as brincadeiras e os jogos influem na aprendizagem das crianças? A problemática levantada versa sobre como a brincadeira contribui com a formação dos alunos, no tocante a se promover uma busca, descobertas diárias por meio de imitação, criação e diversão.

O educador precisa se envolver com o processo de mudança social, buscando sempre se renovar. Um educador bem informado olha para o futuro e atua no presente, aproveitando as oportunidades que o momento atual sempre oferece.

BENEFÍCIOS E DESAFIOS DO ENSINO ATRAVÉS DO LÚDICO NA ESCOLA

Desde a Antiguidade os seres humanos jogam e brincam entre si, o jogo acompanhou a evolução histórica e esteve presente em todas as civilizações. Segundo Wajskop (1995), a atividade do brincar tem sido assimilada a uma forma mais livre e informal de educação da criança pequena, mas ainda é difícil para os adultos e profissionais da educação infantil se relacionar com ela, pois, contrariamente a natureza do brincar, a educação formal e institucional, baseia-se no controle de aprendizagens e conteúdo. De acordo com Almeida (2003, p.59), é muito comum ouvirmos dizer que “os jogos não servem para nada e não tem significação alguma dentro das escolas, a não ser na cadeira de educação física”. Tal opinião está muito ligada a pressupostos da pedagogia tradicional, que excluía o lúdico de qualquer atividade educativa séria ou formal.

O aspecto lúdico desempenha um papel importante na formação do caráter das pessoas. As atividades de brincadeira ajudam a promover um desenvolvimento saudável, desde que haja uma supervisão que assegure que a criança se relacione com o seu entorno, permitindo que ela mude e transforme o ambiente ao seu redor.

O uso da ludicidade na prática pedagógica pode favorecer a criação de atividades que incentivem o pensamento lógico, a criatividade e o avanço pedagógico de maneira mais relevante. Portanto, a atividade recreativa é crucial para o crescimento da criança.

Segundo Lima (2012), o conceito de brincar é infinitamente flexível, oferecendo escolhas a fim de apontar a importância do brinquedo na Educação Infantil.

O mundo da criança difere do adulto, nele há o encanto da fantasia, do faz de conta, do sonhar e do descobrir, portanto, a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil em que o ambiente deve ser acolhedor para desabrocharem todas as potencialidades da criança.

A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros. (LUCKESI, 1998, p. 29).

É crucial refletir sobre as metodologias de ensino no contexto escolar, além de implementar intervenções necessárias para tornar as atividades recreativas um recurso pedagógico para o desenvolvimento integral da criança na educação infantil. Devido ao pouco estímulo à ludicidade em muitas escolas infantis, é comum encontrar professores que consideram o ato de brincar como mera perda de tempo. É crucial que eles entendam a relevância deste instrumento para sua prática. Por meio do ato de brincar, a criança fortalece sua identidade, tornando-se protagonista de sua própria história.

Tratando-se da construção do sujeito, Vygotsky (1984), explana a necessidade do desenvolvimento intelectual da criança. Ela constrói seu alicerce cognitivo na medida em que vive experiências, estas irão construir a identidade do sujeito. O brincar organiza todos os processos que a criança passa, para o pensador a

brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (Vygotsky, 1984, p. 97).

Portanto, é de grande relevância os educadores estarem aderindo as brincadeiras no cotidiano das crianças, para que essas possam servir como maior estímulo para o desenvolvimento da ludicidade, e logo, da imaginação e criatividade, bem como, a gestão e o sistema de ensino como um todo, buscar promover mais momentos de brincadeiras nas instituições. Esse processo, se colocado em prática, proporciona diversos benefícios para a criança, pois possibilita a interação social, desperta a criatividade, entre outras vantagens, como afirma Almeida (2008):

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 2008, p. 41)

Assim, uma aula que incorpore atividades lúdicas permite que os estudantes desenvolvam competências cognitivas e socioemocionais, alinhadas ao objetivo de uma formação abrangente. Isso se deve ao fato de que, para que os alunos tenham uma educação plena, é essencial não apenas a aquisição de conteúdos, mas também o desenvolvimento de várias outras habilidades.

Atualmente, por falta de espaço e segurança nas ruas, os jogos e brincadeiras na vida das crianças tem se limitado ao espaço da escola, pois até mesmo em casa as crianças têm sofrido influência da mídia e dos brinquedos eletrônicos e quando não é isso, é a falta de tempo da criança que tem atividades programadas para o dia todo que não lhe sobra tempo para brincar, restando apenas o espaço da escola.

Segundo Navaro (2009), grandes mudanças ocorreram ao passar do tempo, a família passou de um pai que trabalha uma mãe que fica em casa com as crianças e as crianças que vão para escola em apenas um período, tendo o resto do dia para brincar e ainda os pais e mães que trabalham e as crianças então desde muito novas em creches e escola durante o dia inteiro. O brincar e a própria infância assumem novos contornos, assim como a escola está tendo que se adaptar a essas mudanças. De acordo com Lira e Rubio (2014), o brincar é a primeira forma de cultura, uma linguagem pela qual nos expressamos e nos apossamos gradativamente.

A sociedade está em um constante progresso no campo da tecnologia. Por esta razão, não se deve ignorar as influências, mas sim aproveitar os aspectos positivos das novas tecnologias na infância. A interação da criança com o mundo tecnológico é extremamente rápida, através de consoles de videogame, celulares, internet e outros. Frequentemente, é comum ver crianças pequenas já mostrando

facilidade ao usar um celular ou ajudando adultos a manusear dispositivos digitais como computadores, televisores e mais. Isso se deve ao contato cada vez mais precoce que as crianças têm com esses gadgets. É importante escolher as atividades e os jogos digitais, sejam videogames ou usados em computadores, assim como as brincadeiras mais tradicionais. Para que a criança possa socializar e receber a educação de casa e da escola, é fundamental ficar atento às inovações trazidas pela tecnologia, aproveitando as vantagens é importante escolher as atividades e os jogos digitais, sejam videogames ou usados em computadores, assim como as brincadeiras mais tradicionais. Para que a criança possa socializar e receber a educação de casa e da escola, é fundamental ficar atento às inovações trazidas pela tecnologia, aproveitando as vantagens que ela proporciona.

Nas escolas, os professores já utilizam alguns dispositivos eletrônicos para tornar suas aulas mais envolventes. Sobre esse tópico, Kishimoto (2010, p. 164) menciona:

Na comunicação, a informação está mediada, [...] a informação dos meios de comunicação de massa pode ser a mesma, mas o uso dessa informação, o valor que possui para a criança na elaboração de uma imagem da realidade, se explica pelo sistema social, econômico, familiar, de trabalho, escolar, de vizinhança, em que a criança se desenvolve, mais do que pelos conteúdos da comunicação.

No entanto, os jogos podem ser entendidos como produtos de um sistema de linguagem que operam dentro de um ambiente social; possuindo suas normas e um objetivo. Os significados dos jogos estão ligados à linguagem de cada ambiente social. Os jogos, como elemento social, desempenham um papel conforme a cultura em que a criança vive. Esse ponto evidencia a razão pela qual, dependendo do local e do período, os jogos possuem significados variados. Em cada jogo, um conjunto de normas facilita a identificação de uma estrutura sequencial que define seu tipo.

Nesse sentido, é através do brincar que a criança desenvolve a afetividade e o seu cognitivo, Piaget (1988). Em relação ao uso do jogo educativo e do brinquedo, nas atividades pedagógicas, considera-se ser de grande relevância para a criança de pré-escolar.

A inserção do brincar pode constituir-se em um elemento importante para o ensino nas instituições educativas. Isso porque o brincar é um dos principais processos e uma das atividades mais presentes na infância, em que são construídas as capacidades e as potencialidades da criança.

A criança na sociedade contemporânea, utilizando a informática, não se encontra apenas diante de um novo aparelho ou divertimento. O computador tem mostrado uma nova forma de ver o mundo, que faz com que a pessoa altere parte de sua própria realidade.

Com a introdução da rede de computadores e da internet, não é suficiente que o usuário saiba como trabalhar com as informações. É essencial que exista uma interação mais profunda para descobrir os fatos verdadeiros. Afinal, a pessoa está envolvida em um processo que comunica, cria e reproduz informações.

Segundo Piaget (2002), a maior parte das ações da criança está na fase pré-operatória, onde o egocentrismo é muito presente, assim como o jogo simbólico, em que a criança usa um objeto para

representar outro, dando novos significados e imitando papéis como ser mãe, pai ou médico. Na evolução do jogo simbólico e suas etapas, aparecem novas formas de símbolos lúdicos.

O educador não pode ficar inativo diante de uma situação que muitas vezes não traz resultados satisfatórios em termos de aprendizado. Ele deve aceitar sua função como um membro da sociedade, apto a atuar e mudar essa realidade. Ao perceber que os jogos podem ter um impacto benéfico na formação do futuro cidadão, é sua responsabilidade lutar pela educação. Dessa forma, o professor melhora sua própria aprendizagem porque, ao notar que a criança está compreendendo e explorando seus objetivos, ele naturalmente se torna parte desse sistema.

É essencial incluir brincadeiras e jogos na educação, utilizando atividades divertidas que permitam às crianças interagirem com diferentes tarefas e uma variedade de materiais, incluindo jogos educativos. A variedade de recursos busca adaptar o ambiente de brincar, ajudando no crescimento cognitivo, físico, emocional, social e moral, sem esquecer que a brincadeira deve sempre ser algo espontâneo para a criança.

Assim, as brincadeiras são atividades que pertencem exclusivamente à infância; são comportamentos naturais da criança que frequentemente não exigem compromisso e incluem ações espontâneas e prazerosas. Enquanto brinca, a criança se diverte, desenvolve seus conhecimentos e aprende a se relacionar com o ambiente ao seu redor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelo conteúdo teórico do texto podemos perceber como a criança consegue aprender com o brincar, o brincar é uma forma de desenvolver na criança a memória, linguagem, atenção, percepção entre outros fatores podem praticar essa aprendizagem independentemente de onde estiver e do jeito que quiser podendo assim expressar seus medos, angústias e felicidades.

Entendemos, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo. Então a introdução de atividades lúdicas no cotidiano tem que ter mais frequência, pois facilita a aprendizagem e a criança tem mais interesse em aprender assim. Brincar não significa apenas ter recreação. Trata-se da forma mais complexa de uma criança se comunicar com o mundo e consigo mesma. Por isso, uma das melhores formas de acompanhar e incentivar o desenvolvimento infantil são proporcionar um ambiente rico para brincadeiras, tanto no âmbito escolar quanto familiar, fazendo com que as crianças explorem diferentes linguagens e desenvolvam sua criatividade, imaginação e uma grande diversidade de habilidades cognitivas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. Editora Loyola. São Paulo. 11 ed. Novembro de 2003.

ANDRADE, A. L. R. **O brincar na educação infantil**. Revista Eventos Pedagógicos: Desigualdade e Diversidade étnico-racial na educação infantil, v.6, n.4,17. ed., 2015.

KISHIMOTO, TisukoMorchida. **Brinquedo e Brincadeira – usos e significações dentro de contextos culturais**. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

LIMA, J. S; et al. **O brincar na educação infantil**. Revista de Alta Floresta: Edição Especial, fevereiro, 2012.

LIRA, N. A. B.; RUBIO, J. A. S. **A importância do brincar na educação infantil**. Revista Eletrônica Saberes da Educação – vol. 5, n.1, 2014.

LUCKESI, C. C. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. 1998. Disponível em: . Acesso: 11 agosto. 2020. _____. Educação e Ludicidade. Salvador UFBA/FACED, 2000.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NAVARO, M. S. **O brincar na educação infantil**. IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia – PUCPR, Curitiba, 2009.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

SANTOS, V. L. B. Promovendo o desenvolvimento do faz-de-conta na educação infantil. In: CRAIDY, C. e KAERCHER, G. E. (orgs.) Educação infantil pra que te quero? Porto Alegre, RS: Artmed, 2001.

VYGOTSKY, Lev. **Do ato ao pensame O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSKOP, G. **O brincar na educação infantil**. Caderno de pesquisa, São Paulo, n.92, p. 62-69. 1995.