



LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL DA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Autora: Simone Cardoso Silva

*Licenciada Plena em Pedagogia pela Universidade Federal do Pará-UFPA/Campus Universitário de Abaetetuba.
simonecardsil@gmail.com*

Orientadora: Profa. Dra. Vivian da Silva Lobato

*Professora Adjunta da Universidade Federal do Pará-UFPA/Campus Universitário de Abaetetuba. Docente do
PPGCITI (mestrado interdisciplinar do Campus de Abaetetuba).
vivianlobato@ufpa.br*

O objetivo deste estudo é apontar a importância do lúdico no cotidiano escolar da educação infantil, pois para a prática pedagógica atual é sugerida a utilização de atividades lúdicas como um meio de facilitar a motivação do aluno, favorecendo a sua adaptação e socialização no seio escolar, uma vez que, por meio do lúdico, a criança motivada se adapta melhor no ambiente em que está inserida. Através desta pesquisa bibliográfica, observou-se como jogos e brincadeiras se manifestam enquanto estratégia presente nas ações pedagógicas, a inclusão do lúdico no planejamento escolar e nas atividades em sala de aula, resulta na difusão de uma educação flexível, de qualidade e significativa para todo o processo educativo. Sendo assim, essa inclusão objetiva flexibilizar e dinamizar as atividades realizadas no decorrer de toda a prática docente, proporcionando à aprendizagem significado e eficácia. Por meio deste estudo que tomou como base os fundamentos de importantes autores que trabalharam este, busca-se mostrar que o uso do lúdico unido a atividades pedagógicas pode transformar a aprendizagem em uma ação prazerosa capaz de produzir resultados positivos. Neste processo busca-se não somente a aplicação de conteúdos, mas é necessário também preparar as crianças para diversas situações ao longo de sua vida e a escola é um dos ambientes propícios para garantir a sua entrada nessa caminhada. Espera-se que os profissionais da educação infantil, de modo geral, compreendam a importância desta estratégia, que consigam perceber que ela pode ser uma grande aliada no desenvolvimento do seu trabalho e que a partir daí a utilizem constantemente em seu cotidiano escolar e, dessa forma, obter os resultados positivos provenientes do uso destes recursos, juntamente com seus alunos.

Palavras-Chave: Lúdico. Educação infantil. Aprendizagem.

¹ Este trabalho é resultado de um Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação e Ciências Sociais do Campus Universitário de Abaetetuba/UFPA.



Introdução

O presente trabalho fundamenta-se em um estudo sobre importância da presença do lúdico no cotidiano escolar da educação infantil. Para a prática pedagógica atual é sugerida a utilização de atividades lúdicas como um meio de facilitar a motivação do aluno, favorecendo a sua adaptação e socialização no seio escolar, uma vez que, por meio do lúdico, a criança motivada se adapta melhor no ambiente em que está inserida, aprendendo a conviver com as pessoas que compõem o seu meio social no dia-a-dia. O objetivo geral deste trabalho é destacar o quanto é necessário utilizar atividades lúdicas na prática pedagógica do professor de educação infantil no processo de ensino-aprendizagem. Pois é um método de ensino que auxilia no desenvolvimento da criança, é no brincar que a criança interage, descobre, inventa, aprende e ensina regras, experimenta, relaxa e desenvolve diversas habilidades. Através desta pesquisa, pretende-se ainda, reafirmar ao educador a extrema relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, de modo que a aprendizagem da criança torne-se prazerosa e divertida.

Desenvolvimento

O jogo, o brinquedo e a brincadeira, não são termos fáceis de definir, podemos dizer que se trata de uma tarefa extremamente difícil de conceituar, pois estes conceitos e as palavras que lhes dão significado não são concisos na língua portuguesa nem na maioria das demais línguas. Essa imprecisão nos conceitos linguísticos acontece a partir das complexas ligações com o projeto histórico-cultural e social onde são exercidas as práticas do jogo e do brincar as quais também não têm total definição. Assim, Kishimoto (1996) declara que a variedade de fenômenos que são considerados como jogo aponta a complexidade da tarefa de defini-lo:

A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não jogo. Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo. Assim, atirar com arco e flecha, para uns, é jogo, para outros, é preparo profissional. Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído [...] (p.17).

Outro termo fundamental para a compreensão deste campo é o brinquedo. Ao contrário do jogo, o brinquedo pressupõe uma relação com a criança e seu uso é de maneira indeterminada, não existe um sistema de regras que organize este uso. O brinquedo está relacionado com os aspectos da realidade e que pode ser manipulado pelo jogador. Já os jogos exigem de maneira direta ou indireta a execução de determinadas habilidades que se definem através de uma estrutura que já existe no objeto.

O brinquedo sempre traz consigo uma referência ao tempo de infância do adulto com representações através da memória e da imaginação. O termo "brinquedo" não deve ser comparado à diversidade de sentidos do jogo. Por se tratar de objeto, ele é sempre suporte de brincadeira. Estimula e faz fluir o imaginário infantil. Já a brincadeira trata da ação desempenhada pela criança ao realizar as regras do jogo, quando se envolve na ação lúdica, ou seja, é o lúdico em ação. Assim, não devemos confundir brinquedo e brincadeira com jogo, os quais têm relação direta com a criança.



Cória-Sabini e Lucena (2004) afirmam em seus estudos que, Piaget entende que as atividades lúdicas são parte da vida da criança, sendo assim, ele aponta três diferentes tipos de brincadeira: de exercícios, simbólicas e brincadeiras com regras.

As brincadeiras de exercícios são compostas de comportamentos novos realizados pela criança com o intuito de compreender determinadas situações e/ou objetos que estão à sua frente. Um exemplo claro desse caso é a ação de balançar um objeto para entendimento dos movimentos. Para essa ação, Piaget chama de *brincar*, pois a criança passa a conhecer, além de sentir prazer ao executar essa atividade, que está presente na vida dos pequenos até os dois anos de idade.

As brincadeiras simbólicas são aquelas em que o objeto perde seu real sentido para se transformar naquilo que a criança deseja representar no momento. Por exemplo, folhas de árvores podem representar comida numa brincadeira de “casinha”. São individuais os símbolos utilizados, cada situação e cada criança tem sua especificidade.

As brincadeiras regradas têm a sua estrutura definida por regras. Piaget assemelha os jogos com regras às instituições sociais, conforme são repassados de geração para geração e sua prática que independe da vontade dos participantes. Muitos deles são repassados com a participação dos adultos, mas outros continuam sendo específicos do mundo infantil, favorecendo a situação da qualidade lúdica e colaborando para que a criança se desenvolva socialmente.

Dentre os paradigmas que foram construídos através de referenciais já apontados, a brincadeira infantil surge como um processo metafórico relacionado a condutas naturais e sociais. Principalmente na psicologia, teóricos do jogo infantil vêm procurando elaborar conceitos que possam ser vistos como científicos a partir da observação do comportamento infantil. É também, dentro do processo metafórico que a expressão jogo/brinquedo educativo se faz compreender. Por exemplo, quando as propriedades do jogo quebra-cabeça são transportadas para o ensino ele se transforma em um brinquedo educativo.

Quando o jogo envolve a ação voluntária da criança, não é visado um resultado final. Para a criança o que realmente importa é o ato de brincar, pois ao brincar ela não se preocupa em adquirir conhecimentos ou desenvolver habilidade psicomotora. Sua atenção se concentra na atividade em si, não na busca de resultados. Apenas quando o objetivo da criança é brincar, pode ser designado *jogo infantil*. Porém, ao ser utilizado em sala de aula, na maioria das vezes, esse conceito é desvirtuado, pois é dada prioridade aos efeitos e à aprendizagem, portanto, é denominado *jogo educativo*.

Em torno de 2 a 3 anos, surge o jogo simbólico ou faz-de-conta, momento em que a criança passa a modificar o significado dos objetos, das situações, a expressar seus sonhos e fantasias e assumir determinados papéis durante o brincar. O faz-de-conta possibilita tanto a entrada no imaginário, quanto a expressão de regras implícitas que se materializam nos temas das brincadeiras. Vale ressaltar que o conteúdo do imaginário, muitas vezes, nasce de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, pois cada uma delas tem sua história de vida.

Bomtempo (1996) destaca a visão de dois importantes autores para a compreensão do jogo de faz de conta. Por exemplo, para Piaget (1971), quando a criança brinca ela apreende o mundo à sua maneira, sem se importar com a realidade, pois o que define sua interação com o objeto e o sentido da brincadeira é a função que a criança lhe atribui e não a natureza deste objeto. Este fenômeno é classificado pelo autor como jogo simbólico, que, inicialmente, se apresenta solitário, em seguida



evolui para jogo sociodramático, ou seja, representação de papéis, quando surge a brincadeira de mãe e filha, de casinha, de super-herói, de médico etc.

Já Vygotsky (1984), citado por Bomtempo (1996), afirma que é a situação imaginária produzida pela criança que define o brincar. Ademais, deve-se considerar que o ato de brincar supre algumas necessidades que com o passar do tempo acabam mudando, por exemplo: um brinquedo que desperta o interesse de um bebê, torna-se desinteressante quando este ganha mais idade. Assim, a maturidade destas necessidades é de grande importância para que haja a compreensão do brinquedo da criança como atividade singular.

Bomtempo (1996) conclui a visão destes autores da seguinte forma:

[...] (1) para Vygotsky, o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados, com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para constituir uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real; (2) para Piaget, o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada (p. 71).

Ao educador cabe um papel importantíssimo na educação infantil: o de mediador, entre o processo educativo, as brincadeiras e a criança. Precisando sempre saber a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento infantil, planejando e organizando situações de brincadeiras diversificadas. Dessa forma, Maihack (2012) afirma:

[...] É importante elaborar um programa claro e oferecer condições adequadas, como tempo, espaço e materiais adequados, para a prática do brincar e, em especial, um olhar atento do professor, inclusive com a prática de observações e registros dos temas das brincadeiras realizadas pelas crianças em grupos ou individualmente. [...] O professor precisa reconhecer a importância de seu papel no brincar, pois é a partir disso que esse profissional poderá intervir e desenvolver verdadeiramente o potencial da brincadeira (p. 217 e 230).

Enquanto ambiente social, a escola deve ser para todos os envolvidos no processo educacional, um local propício para vivência e troca de experiências. Desse modo, os professores, na qualidade de mediadores do conhecimento, devem favorecer o crescimento da criança conforme o seu grau de desenvolvimento, apresentando um ambiente de qualidade que possa estimular as interações sociais, um ambiente que venha fomentar a imaginação, permitindo que a criança atue de maneira livre e ativa, de modo a construir o seu próprio processo de aprendizagem. Ademais, os jogos e as brincadeiras são essenciais para que haja uma aprendizagem com diversão, que propicie prazer na aprendizagem, facilitando as práticas pedagógicas.

Vale ressaltar que a inclusão do lúdico no planejamento escolar e nas atividades em sala de aula, resulta na difusão de uma educação flexível, de qualidade e significativa para todo o processo educativo, inserindo a criança no meio social. Sendo assim, essa inclusão objetiva flexibilizar e dinamizar as atividades realizadas no decorrer de toda a prática docente, proporcionando à aprendizagem significado e eficácia.



Conclusão

Diante das informações contidas neste estudo pode-se concluir que, o trabalho com a educação infantil é delicado, pois se trata do início da vida escolar, da formação de crianças. Neste processo busca-se não somente a aplicação de conteúdos, mas é necessário também preparar as crianças para diversas situações ao longo de sua vida e a escola é um dos ambientes propícios para garantir a sua entrada na caminhada da vida.

Espera-se que os profissionais da educação infantil, de modo geral, compreendam a importância desta estratégia, que consigam perceber que ela pode ser uma grande aliada no desenvolvimento do seu trabalho e que a partir daí a utilizem constantemente em seu cotidiano escolar e, dessa forma, obter os resultados positivos provenientes do uso destes recursos, juntamente com seus alunos.

Referências

BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: Kishimoto, Tizuko Morchida (Org.) et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, 1996, p. 63-79.

CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida; LUCENA, Regina Ferreira de – **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas, SP, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida – **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, 1996.

MAIHACK, Daniela. A importância da participação do professor durante as atividades de brincadeira na Educação Infantil. In: Coutinho, Angela Scalabrin; Day, Giseli; e Wiggers, Verena (Orgs.). **Práticas Pedagógicas na Educação Infantil: diálogos possíveis a partir da formação profissional**. – São Leopoldo: Oikos; Nova Petrópolis: Nova Harmonia, 2012, p. 211-231.