

Cristiane Maia de Lemos Bastos

Graduação em Pedagogia – UNISUAM

Klara Stephany Castro Oliveira

Graduação em Pedagogia – UNISUAM

Sinara de Freitas Batista

Graduação em Pedagogia – UNISUAM

Stella Alves Rocha da Silva

Mestre em Educação – UNISUAM/SEEDUC

Pedagoga; Coordenadora do Curso de Pedagogia - UNISUAM

RESUMO

Atualmente, os jogos e as brincadeiras estão obtendo um maior espaço e importância em relação às abordagens referentes à infância, principalmente como uma maneira de desenvolver as habilidades cognitivas, afetivas, motoras e sociais. As atividades lúdicas podem ser consideradas, tarefas do dia a dia na educação infantil. Este artigo objetiva analisar o papel da ludicidade na aprendizagem das crianças na educação infantil e como isso reflete no desenvolvimento de suas habilidades. Diante dessa pesquisa questiona-se: qual o papel da ludicidade na aprendizagem das crianças na educação infantil? A utilização dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem estimula e desperta a atenção e o interesse dos alunos no conteúdo aplicado nas aulas, desenvolvendo suas habilidades próprias, além de contribuir com a comunicação e a interação entre os alunos, de uma forma mais leve e divertida. Esse trabalho apresenta os estudos Vygotsky, Piaget e Wallon e como o lúdico está presente em toda prática das crianças, contanto que seja desenvolvida de forma espontânea, sem imposições. A mediação do educador com o seu aluno na hora do jogo é de extrema importância e deve ser feita no momento certo. Com isso, o aluno assimilará com mais facilidade o conteúdo trabalhado, poderá vivenciar, descobrir, criar e recriar regras.

Palavras-chave: lúdico; educação; ensino; jogos; brincadeiras.

INTRODUÇÃO

Esse estudo foi feito com o objetivo de analisarmos a ludicidade através dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil, assim como as práticas pedagógicas, e como o aprendizado e o desenvolvimento das crianças podem melhorar exponencialmente. Apresentaremos diferentes

pensamentos sobre o uso de jogos e brincadeiras, assim como sua relevância para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo, a partir da visão interacionista.

A escolha desse tema, em comum, deve-se por acreditarmos que a educação infantil é a base inicial da vida escolar da criança, sendo assim, acreditamos que a ludicidade contribui para o desenvolvimento e o aprendizado da criança de uma forma alegre, criativa e construtiva.

Atualmente, os jogos e as brincadeiras estão obtendo um maior espaço e importância em relação às abordagens referentes à infância, principalmente como uma maneira de desenvolver as habilidades cognitivas, afetivas, motoras e sociais.

Podemos observar que a maioria dos professores que trabalham nessa etapa do ensino preocupa-se apenas em hospedar as habilidades e informações que são exigidas para a alfabetização. Sendo assim, existem professores que utilizam as brincadeiras de maneira dispersa e somente com a finalidade de recreação, sem possuir um planejamento que relacione essa prática com outros métodos.

Segundo o pensamento construtivista, principalmente para os autores Piaget (1987) e Vygotsky (1998), a brincadeira pode ser entendida como uma forma para a criança interpretar e compreender o mundo. As crianças, através dos jogos e das brincadeiras, criam relações e interpretações, que resultam no desenvolvimento de diversas capacidades e estimulação da imaginação, conforme elas se relacionam habitualmente.

O lúdico faz parte da atividade humana e atualmente escolar; caracteriza-se por ser espontânea e ativa. O lúdico acontece a partir do brincar, das brincadeiras e jogos, pois é o momento que a criança entra no seu mundo da imaginação, brincando.

As atividades lúdicas podem ser consideradas, tarefas do dia a dia na educação infantil. Por fim, resta dizer que o lúdico permite novas maneiras da criança se desenvolver, associado a fatores como: capacitação dos profissionais envolvidos, infraestrutura, pode-se obter uma educação de qualidade, capaz de ir ao encontro dos interesses essenciais à criança, pois as atividades lúdicas não são somatórias, mas sim fazem parte do processo de aprendizagem.

Este artigo possui como um objetivo analisar o papel da ludicidade na aprendizagem das crianças na Educação Infantil e como isso reflete no desenvolvimento de suas habilidades. Diante dessa pesquisa questiona-se: Qual o papel da ludicidade na aprendizagem das crianças na Educação Infantil?

Refletindo sobre as maneiras que os jogos e brincadeiras são utilizados, em sala de aula, pelos professores, percebe-se que ainda temos muito que dialogar sobre esse assunto e um longo caminho a seguir, mas também observamos um avanço na importância do papel dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, principalmente na educação infantil, que é a base inicial do aprender, do conhecer.

Temos também educadores, que ainda utilizam os jogos em sala de aula, sem um propósito no processo de ensino-aprendizagem e sim como uma recompensa ou ocupação do tempo após uma explicação ou avaliação. O educador precisa ter em mente que o brincar, o lúdico, deve ser inserido com seriedade e a formação continuada é uma possibilidade. O mesmo precisa saber que, para utilizar jogos e brincadeiras em suas aulas, é preciso saber planejar, organizar e executar com a finalidade de contribuir para o desenvolvimento do educando.

Sendo assim, a utilização dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem estimula e desperta a atenção e o interesse dos alunos no conteúdo aplicado nas aulas, desenvolvendo suas habilidades próprias, além de contribuir com a comunicação e a interação entre os alunos, de uma forma mais leve e divertida.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A palavra lúdica quer dizer jogo, e evoluiu levando em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo. Na extensão lúdica, a aprendizagem dá-se através do exercício de jogos, brinquedos e brincadeiras tendendo promover o desenvolvimento absoluto do estudante.

Toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer. Na educação infantil, por meio das atividades lúdicas a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. Autores como Lev Vygotsky, Jean Piaget e Henri Wallon trouxeram contribuições significativas para esse processo.

VYGOTSKY E A INTERAÇÃO SOCIAL

Vygotsky (1998) estabelece algumas ideias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que o cognitivo resulta da interação da criança e as pessoas próximas. Segundo Vygotsky é na zona de desenvolvimento proximal, que ela define o desenvolvimento atual da criança. É a interação que cada pessoa estabelece com determinado ambiente, a chamada experiência pessoalmente significativa. E que o primeiro contato da criança com novas atividades, deve ter a participação de um adulto. Assim a criança “se apropria”, tornando-o voluntário e independente.

A importância do lúdico para, Vygotsky (1998, p. 122):

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos.

Para o autor (1998), o jogo pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança. Criam-se condições para determinados conhecimentos ou valores. Sendo assim, considerava a brincadeira como resultado das influências sociais que a criança vai recebendo através do contato com o meio ambiente.

Para o autor, a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança. O brincar é considerado uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da criança. Para Vygotsky (1998) o brincar e o brinquedo têm um grande papel no desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança.

Ela desde muito cedo se comunica por meio de gestos, sons e por meio de determinadas representações de papéis na brincadeira, desenvolvendo sua imaginação e interação com o mundo. A imaginação contribui enormemente para a atividade consciente da criança e do processo de interação sujeito-mundo.

No processo do brincar, a criança desenvolve a atenção, imitação, memória, imaginação e amadurece algumas capacidades de socialização por meio da interação e utilização de regras e papéis. O ato de brincar propicia uma série de experiências mentais, emocionais e motoras fundamentais às crianças.

Mesmo que os processos de aprendizagem e desenvolvimento tenham proporções diferentes, eles estão interligados. Vygotsky afirma que aprendizado e desenvolvimento não é a mesma coisa, mas é imprescindível para que isto aconteça:

O aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer. Assim, o aprendizado é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento de funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas." (VYGOTSKY, 1998, p.47).

Vygotsky também abordou o papel do brinquedo para o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Pode-se dizer que a brincadeira possibilita às crianças a tornarem em realidade a sua imaginação, desenvolvendo o processo imaginário, criativo e representativo da sua realidade e suas vivências.

O autor considera, especialmente, a brincadeira do faz de conta como, brincar de mãe e filha, de professora, usar a escova de cabelo como microfone. A brincadeira também possibilita a criança viajar entre o imaginário e a realidade, com a presença de regras.

O brinquedo oferece uma extensa base para o aprendizado e desenvolvimento da criança nos diversos campos da imaginação, criação e formação. Através do brinquedo, a criança desenvolve-se profundamente.

Vygotsky (1998) ainda considera a importância das brincadeiras e dos brinquedos como agentes indispensáveis para o desenvolvimento e

criação da imaginação infantil. Segundo o autor, o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam.

A riqueza dos contos, lendas e o acervo de brincadeiras constituem o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para preparar a criança para construção do conhecimento e sua socialização.

Segundo Vygotsky (1998, p.12), “O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma”. O autor quer dizer, que a criança no momento da brincadeira, compreende suas percepções, relações e tudo que está a sua volta. Ao brincar a criança, se transporta para o mundo adulto, agindo como eles, alterando a dinâmica da vida real, porque não desenvolve o jogo da mesma maneira em que o momento vivido já vivido.

O brincar é de suma importância para o desenvolvimento da criança até a fase adulta, sendo tão importante quanto comer, dormir e é um importante instrumento para a socialização. O ato de brincar permite não só a criança imitar o cotidiano, mas também transformá-lo. Quando brincamos, imaginamos, imitamos, criamos, representamos, vivenciamos, comunicamos.

PIAGET E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Já Jean Piaget (1896-1980) observava os jogos como meio para o desenvolvimento intelectual. À medida que a criança cresce, os jogos tornam-se mais significativos e vão se transformando em construções adaptadas.

Para Piaget (1978) o jogo é a relação desde o processo de adaptação, assimilação e a acomodação. Na assimilação ela se depara com problemas do mundo externo. E a acomodação é o processo pelo qual a criança, se depara com o problema e não consegue resolver.

- Segundo a teoria de Piaget, o crescimento cognitivo da criança se dá pôr assimilação e acomodação. É construído processos mentais e situações práticas para assimilar a realidade. E a partir do nascimento os seres humanos passam por 4 estágios de desenvolvimento. Sensório, pré-operacional, operacional concreto e operacional formal.
- Sensório-motor (0 aos 2 anos) – A criança mesmo limitada, ela começa a perceber o mundo ao seu redor. Iniciando o reconhecimento de objetos.
- Pré-operacional (2 aos 7 anos) – Ela desenvolve a fala, nomeia objetos que as cercam. O raciocínio começa a ser desenvolvido.
- Operações concretas (7 aos 11 anos) – Nessa fase a criança inicia com a capacidade cognitiva com resoluções concretas de alguns problemas. Ela já consegue interpretar e solucionar problemas básicos.

- Operações formais (11 aos 14 anos) – O raciocínio lógico se desenvolve na adolescência e com isso começa a pensar, criar e refletir sobre o mundo. Trata – se de uma fase de autonomia.

Piaget (1978) concebia a criança como um ser dinâmico, que a todo o momento interage com a realidade. Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que é essencial na vida da criança. O jogo não é determinante nas modificações, mas pode transformar a realidade. Concluindo que a atividade e o pensamento constituem em equilíbrio entre assimilação e acomodação. E com isso o jogo é um estimulador de formação de conhecimento.

A Teoria Piagetiana adota a brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Este processo de desenvolvimento se dá a partir do qual a criança vai conhecendo o mundo e agindo sobre ele.

Piaget (1978) mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafio ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. A criança se desenvolve de forma integral nos aspectos cognitivos, afetivos, físico-motores, morais, linguísticos e sociais.

Este processo de desenvolvimento se dá a partir do qual a criança vai conhecendo o mundo e agindo sobre ele. Nessa interação sujeito objeto, a criança vai assimilando determinadas informações, segundo o seu estágio de desenvolvimento, “Sempre que um novo poder ou uma nova capacidade são adquiridas” (PIAGET, 1971, p.149).

Segundo Piaget (1971), existe três formas básicas de atividades lúdicas que caracterizam a evolução do jogo na criança, de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem.

Jogos de exercícios sensorio motor a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da linguagem. Jogo Simbólico- período de 2 a 6 anos predomina sob a forma do jogo simbólico. Isto é, simultaneamente, um modo de assimilação do real e um meio de autoexpressão. Jogo de Regras, inicia por volta dos 5 anos, mas se desenvolve principalmente na fase que vai dos 7 aos 12 anos, predominante durante toda a vida do indivíduo.

Na teoria de Piaget (1987), o jogo de regras, é uma conduta lúdica que supõem relações sociais ou interindividuais, pois a regra é uma regularidade considerada pelo grupo, “certas obrigações.” A presença de regras se torna um fator importante para existência do jogo.

WALLON E O LÚDICO ESPONTÂNEO

Para Henri Wallon (1879-1962), o lúdico está presente em toda prática das crianças, contanto que seja desenvolvida de forma espontânea, sem imposições. Para o autor, é de suma importância que a criança se desenvolva através de jogos e brincadeiras, sendo que é por este meio que estabelece o primeiro contato com o ambiente. Logo “o brincar se confunde

com toda a sua atividade enquanto está permanecer espontânea e não receber seus objetos das disciplinas educativas” (WALLON, 2007, p. 54).

Sendo assim, a interação social é importante para o progresso do desenvolvimento da personalidade e competência da criança. Wallon enfatizou que os jogos e brincadeiras são exercícios próprios e característicos da criança evidenciando suas diversas práticas e vivências.

A criança repete nas brincadeiras as impressões que acabou de viver, reproduz, imita. Para as menores, a imitação é a regra das brincadeiras. A única acessível a elas enquanto não puderem ir além do modelo concreto, vivo, para ter acesso à instrução abstrata. Pois, inicialmente, sua compreensão é apenas uma assimilação do outro a si e de si ao outro, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel. [...] A imitação não é qualquer uma, é muito seletiva na criança (WALLON, 2007, p.65).

Em virtude, Wallon afirma que o lúdico e a infância não podem ser desassociados, ressaltando que toda prática da criança precisa ser espontânea, sem que seja através de uma obrigação ou exigência.

Wallon (Rosamilha, 1979), classifica os jogos infantis em:

- Jogos funcionais: São atividades que possuem como princípio o desenvolvimento físico, assim como sensoriais. Seguem construindo e elaborando suas regras, assim como jogos que utilizam corrida, mas incluem outros objetivos.
- Jogos de ficção ou de imitação: São atividades que desenvolvem a imaginação, onde a criança fantasia situações hipotéticas. Assim como criar histórias ou simular situações cotidianas que as crianças já presenciaram.
- Jogos de aquisição: As crianças observam, assimilam, questionam ou até mesmo imitam o que visualizaram.
- Jogos de fabricação: São atividades manuais onde as crianças utilizam ferramentas para construir, combinar, pintar ou até mesmo criar seu próprio jogo.

As brincadeiras funcionais podem ser movimentos muito simples, como estender e encolher os braços ou as pernas, agitar os dedos, tocar objetos, imprimir-lhe um balanço, produzir ruídos ou sons. [...] uma atividade em busca de efeitos. Com as brincadeiras de faz de conta, cujo exemplo típico brincar de boneca, montar um cabo de vassoura como se fosse um cavalo, etc. [...] uma atividade cuja interpretação é mais complexa, [...]. Nas brincadeiras de aquisição, a criança fica, conforme uma expressão corrente, toda olhos e toda ouvido, ela olha, escuta, esforça-se para perceber e compreender: coisas e seres, cenas, imagens, relatos, canções parecem captar toda a sua atenção. Nas brincadeiras de fabricação— diverte-se em juntar, combinar entre si objetos, modificá-los, transformá-los e criar novos. (WALLON, 2007, p. 54- 55).

Conclui-se que, para Wallon, o desenvolvimento cognitivo não ocorre sem afeto, mutuamente, pois consistem em uma proporção de sistemas adversos, o afetivo e o intelecto, que se complementam em sua totalidade. Assim, sendo fundamental identificar e incentivar o lúdico através de jogos e brincadeiras que beneficiem e enriqueçam a evolução de capacidades e aptidões na criança, conseqüentemente, as atividades que são determinadas pelo plano de ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que a maior dificuldade é como mediar à utilização dos jogos e brincadeiras dentro da sala de aula, onde não se perca a verdadeira essência e que os alunos não levem como um momento de descontração e sim como um momento de aprendizado.

Diante de nossas experiências como professoras, observamos que mesmo com o total cuidado dos professores regentes ao aplicar no planejamento jogos e brincadeiras para o reforço de um conteúdo, é desafiador manter o controle para o bom andamento para um bom desenrolar da aula controlando os alunos para que não se percam levando na brincadeira.

As obras dos autores citados nesta pesquisa, apontam e retratam os variados recursos dos jogos e brincadeiras que contribuem com o desenvolvimento do indivíduo extensamente e, principalmente, das crianças.

Vygotsky contribuiu com o processo de aprendizagem, afetivo e social da criança. Já Piaget, ressalta que o lúdico é importante para o universo da criança e o seu desenvolvimento integral que passa por quatro estágios. E Henrique Wallon, contribuiu destacando a psicogenética do desenvolvimento da criança com os aspectos biológicos, afetivo, social e intelectual.

Conclui-se que a mediação do educador com o seu aluno na hora do jogo é de extrema importância e deve ser feita no momento certo. Com isso, o aluno assimilará com mais facilidade o conteúdo trabalhado, poderá vivenciar, descobrir, criar e recriar regras.

REFERÊNCIAS

LUNARDI, Karine de Oliveira. **O Brincar Na Educação Infantil: A Construção de Hábitos e Valores para uma Proposta de Educação.** Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-brincar-na-educacao-infantil-construcao-habitos.htm>. Acesso em: 30/09/2021.

PIAJET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro, 1978.

PIAJET, Jean. **O Nascimento da Inteligência na Criança**. Rio de Janeiro, 1987.

VYGOTSKY, Levi. A formação social da mente. São Paulo, 1998.

O lúdico e o papel do jogo na educação infantil. **Só Pedagogia**. Disponível em: https://www.pedagogia.com.br/artigos/o_ludico/?pagina=1. Acesso em: 13/10/2021.

WALLON, Henri. **Do acto ao pensamento**. Lisboa: Portugalia, 1966.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, Henri. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manole, 1989.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira 1979.