

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Reginaldo Alves Da Silva Neto¹

Resumo: Os jogos, brinquedos e brincadeiras são inerentes ao universo infantil, sendo assim, o artigo intitulado “A importância das atividades lúdicas na educação infantil” pretende investigar como a ludicidade pode contribuir para a construção do conhecimento na educação infantil. A metodologia adotada para realização desta pesquisa foi de cunho bibliográfico por meio de consulta a autores que já possuem uma discussão neste campo, bem como a registros documentais, artigos científicos dentre outros. Percebe-se que os autores possuem uma compreensão sobre a grande importância do lúdico na educação infantil, entretanto os pais demonstraram desconhecimento a respeito do assunto, porém, reconheceu a relevância deste recurso na construção do conhecimento e que a falta de informação sobre a temática em foco acaba por fazer alguns pais não considerar que este recurso contribui de

forma dinamizadora no processo ensino aprendizagem na educação infantil. Portanto, concluiu-se por meio das atividades lúdicas, que a criança se comunica consigo mesma e com o mundo onde está inserida, aprende a respeitar o outro, a obedecer a comandos, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente.

Palavras-Chave: Lúdico. Jogos. Brincadeiras. Ensino Aprendizagem. Desenvolvimento.

Abstract: Games, toys and games are inherent to the universe of children, so the article entitled "The importance of play activities in early childhood education" aims to investigate how playfulness can contribute to the construction of knowledge in early childhood education. The methodology used to carry out this research was a

¹ Licenciado em Educação Física pela IESM. Especialista em Docência do Ensino Superior e Gestão, Coordenação e Supervisão Escolar pela Universidade Três Marias, árbitro da FPH

bibliographical one by means of consultation with authors who already have a discussion in this field, as well as documentary records, scientific articles among others. It is noticed that the authors have an understanding about the importance of playfulness in early childhood education; however, the parents showed a lack of knowledge about the subject, but acknowledged the relevance of this resource in the construction of knowledge and that the lack of information about the theme in focus turns out some parents do not consider that this resource contributes in a dynamic way in the process of teaching learning in early childhood education. Therefore, it was concluded through play activities, that the child communicates with himself and with the world where he is inserted, he learns to respect the other, to obey commands, establishes social relations, builds knowledge, and develops integrally.

Keywords: Playful Games. Just kidding. Teaching Learning. Development.

Introdução

Este artigo foi elaborado a partir do trabalho de pesquisa descritiva, tendo como objetivo, conscientizar aos professores do ensino regular a importância das atividades lúdicas no ambiente escolar, mostrando uma visão geral sobre os jogos e brincadeiras, e suas políticas de educação, bem como as especialidades de cada atividade e algumas contribuições ao professor, no sentido de como trabalhar com esse alunado.

Considerando-se que nos últimos anos a utilização de jogos e brincadeiras, vem se tornando excelentes recursos, com o propósito de facilitar a participação, integração e comunicação dos alunos, tendo em vista que a presença das atividades lúdicas nas escolas onde os jogos não esteve presente somente apenas em atividade pedagógica no planejamento escolar, mas como uma ação que mobilizou todos os professores, principalmente por todos os resultados e objetivos positivos alcançados, mais também por descobrir que as atividades lúdicas é um excelente recurso de extrema importância, para o desenvolvimento de toda criança.

Nesta etapa em que os alunos praticante vai adquirindo os

conhecimentos, e suas capacidades físicas motora, táticas e técnicas necessárias para contribuição das práticas das brincadeiras e todas as modalidades esportivas. Veremos que essas atividades, possibilita autênticas experiências, promovendo a socialização entre alunos e professores, além de aprimorar a criatividade, sensibilidade, expressividade e também a espontaneidade de cada movimento realizado entre os alunos.

Contribuindo com atividade física habitual e uma melhoria na qualidade de vida, deve-se ao despertar das crianças e adolescentes o gosto e prazer em que as atividades estão presentes, como contrapartida favorecer diversos benefícios para a sua vida, levando os alunos cada vez mais conhecer um pouco da realidade do lúdico, abordando assim temas que esclareça todas suas dúvidas e curiosidades.

Cabe ao profissional da área de educação física selecionar e organizar seus trabalhos de forma que a criança possa vivenciar as mais diversas atividades e jogos, onde seu acervo motor seja amplo e desenvolvido num ambiente pautado diretamente com a ludicidade. O profissional desta área pode encontrar diversas

formas de promover diversos estímulos que levam ao desenvolvimento dos alunos de uma forma descontraída.
**(GOMES, REVISTA
DIGITAL. BUENOS AIRES,
ANO 17, Nº177)**

Sendo assim o artigo busca contextualizar sobre as práticas das atividades lúdicas, realizando um percurso histórico mostrando os diferentes tipos de jogos e brincadeiras; em seguida focamos a função da escola e o papel do professor no processo de aprendizado do alunado, ambos são fundamentais para o sucesso dos alunos. Sabendo que é de extrema importância a relação entre professor/aluno para o sucesso na aprendizagem, a preocupação se deu em contribuir com algumas sugestões sobre possíveis ações na prática do dia a dia, aos professores do ensino regular que atuam nas escolas na educação infantil. Por fim, apresentamos as discussões realizadas com professores do ensino infantil sobre as práticas das atividades lúdicas no âmbito escolar como todo.

1 O lúdico no cenário da educação infantil

O lúdico é importante na educação infantil pois é através dele que

a criança vem a desenvolver habilidades para a aprendizagem se efetivar. A educação lúdica sempre esteve presente em todas as épocas entre os povos e estudiosos, sendo de grande importância no desenvolvimento do ser humano na educação infantil e na sociedade.

Esta fascinação pelo lúdico tem suas origens nas antigas civilizações. Sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, ou, mais propriamente, para sua educação, ultrapassa os limites da modernidade. Por exemplo, entre os gregos, Platão e Aristóteles já reconheciam o valor do lúdico para a educação de suas crianças. Contudo, é a partir da consideração do sentimento de infância, que se concretiza por volta do século XVIII, que o lúdico é efetivamente associado à educação da criança. Tomados como comportamentos naturais delas, os jogos e as brincadeiras aos poucos entram nas escolas de educação infantil

Como já sabemos os jogos e brinquedos sempre estiveram presentes no ser humano desde a antiguidade, mas nos dias de hoje a visão sobre o lúdico é diferente. Implicam-se o seu uso e em diferentes estratégias em torno da prática no cotidiano. Para que o lúdico contribua

na construção do conhecimento faz-se necessário que o educador direcione toda a atividade e estabeleça os objetivos fazendo com que a brincadeira tenha um caráter pedagógico e não uma mera brincadeira, promovendo, assim, interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectivas.

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas

que lhes são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem, as relações contraditórias que presenciam e, por meio das brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos.

2 Contexto histórico da ludicidade

A história da humanidade a partir da Idade Média mostra que os jogos, embora sempre presentes nas atividades sócio educacionais, não eram vistos como um recurso pedagógico capaz de promover a aprendizagem, mas

tendo como foco as atividades recreativas. Ariés (1981) afirma que:

Na Idade Média, os jogos eram basicamente destinados aos homens, visto que as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãos e, por conseguinte, estando sempre à margem, não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade. Porém, em algumas ocasiões nas quais eram realizadas as festas da comunidade, o jogo funcionava como um grande elemento de união entre as pessoas.

Ariés (1981), relata que apenas os homens tinham o privilégio de participar dos jogos, pois nesse período as mulheres e as crianças não exerciam esse direito, por não serem considerados cidadãos. Na Idade Média as crianças eram vistas como adultos em miniaturas e tinham que trabalhar, raramente os meninos eram inseridos nas brincadeiras.

Apesar de todas essas restrições, nos momentos festivos os jogos eram considerados um instrumento de união e integração entre a comunidade. No Renascimento, inicia-se o período no qual uma nova concepção de infância desponta e tem como características o desenvolvimento da inteligência mediante o brincar, alterando a ideia anterior de que o jogo

era somente uma distração. Sobre isto, Kishimoto (2002, p. 62) afirma que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

A autora confirma a informação de que durante o Renascimento o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de áreas como história e geografia, com base de que o lúdico era uma conduta livre que favorecia o desenvolvimento da inteligência, facilitando o estudo. Iniciando um processo de entendimento por parte das sociedades, com relação a algumas especificidades infantis, mudando a concepção de que as crianças eram adultas em miniatura.

No Romantismo o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança, que com sua consciência poética do mundo, reconhece a mesma como uma natureza boa, mais que um ser em desenvolvimento com características

próprias, embora passageiras, a criança é vista como um ser que imita e brinca dotada de espontaneidade e liberdade, semelhante à alma do poeta.

Froebel 1913, foi influenciado pelo grande movimento de seu tempo em favor do jogo. Ao elaborar sua teoria da lei da conexão interna, percebe que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o constitui como elemento importante no desenvolvimento integral da criança. Nesse contexto, o lúdico torna-se uma das formas adequadas para a aprendizagem dos conteúdos escolares, em que o professor deverá usá-lo como uma ferramenta fundamental na prática pedagógica.

2.1 Contexto Histórico Lúdico no Brasil

O lúdico no contexto histórico do Brasil surgiu por meio de raízes folclóricas nos quais diversos estudos clássicos apontam que as origens brasileiras são provenientes da mistura de três raças, negros, índios e portugueses, durante o processo de sua colonização. Em virtude da ampla miscigenação étnica, a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil

identificar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos jogos e brincadeiras tradicionais infantis atuais no Brasil. É bastante conhecida a influência portuguesa através de versos, adivinhas e parlendas. Sobre isso Kishimoto (2002, p.22), afirma que:

Desde os primórdios da colonização a criança brasileira vem sendo ninada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro como, jogo o de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. Posteriormente, no Brasil receberam novas influências aglutinando-se com outros elementos folclóricos como, o do povo negro e do índio.

Kishimoto (200)2, relata que as brincadeiras e as cantigas, que fazem parte da cultura brasileira, receberam fortes influências dos portugueses, não descartando a contribuição de outras culturas de povos, como a do negro e do índio. Muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade. Período que a diversão, lazer e entretenimento apresentam-se como condições muito pesquisadas pela sociedade. E por tornar-se a dimensão

lúdica alvo de tantas atenções e desejos, faz-se necessário e fundamental resgatar sua essência, dedicando estudos e pesquisas no sentido de evocar seu real significado

É por isso que a proposta de incluir as atividades lúdicas na educação infantil vem sendo discutida por muitos pensadores e educadores, bem como que a formação do educador seja de total responsabilidade pela permanência do aluno na escola, para adquirir valores, melhorar os relacionamentos entre os colegas na sociedade, que é um direito de todos.

O sentido real, verdadeiro, funcional, da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63).

Encontra-se, nos dias de hoje, lugares que ainda não colocaram em seu cotidiano atividades lúdicas para enriquecer as ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem. A educação lúdica, que sempre esteve

presente em todas as épocas, é ainda desvalorizada em algumas instituições, defasando o processo de construção de conhecimento.

2.2 Os Vários Olhares Sobre A Ludicidade

Existem muitos olhares, e muitas pessoas que vivem, pensam e escrevem sobre a ludicidade, nos possibilitando ter ideias do papel e da importância deste termo tão discutido e utilizado na educação infantil. Evoluímos muito no discurso acerca do brincar e reconhecemos cada vez mais seu significado para a criança e suas possibilidades nas áreas da educação, cultura e lazer. Abordaremos aqui três Teorias: A Sociantropológica, Filosófica e Psicológica, como exemplos desta vastidão de “olhares” sobre a ludicidade”.

Nesses “vários olhares sobre a ludicidade” percebe-se que não há uma concordância entre suas ideias, muito pelo contrário, as dissonâncias foram fundamentais para que houvesse diferentes embasamentos teórico-metodológico que sustentaram suas obras. Nas teorias Socioantropológicas verifica-se o ato de brincar como uma

ação psicológica onde o brincar seria oposto a realidade. Sobre isto Brougère afirma:

brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter certa distância em relação ao real, fiel na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio da realidade. brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples como o real. (O Brincar e suas teorias, 2002, p.19)

Essa concepção traduz a parte contemporânea do brincar, ou seja, tenta justificar a necessidade de um indivíduo de se isolar das influências do mundo, durante uma brincadeira. Ainda sobre esta concepção Brougère afirma:

Concepções como essas apresentam o defeito de não levar em conta a dimensão social da atividade humana que o jogo, tanto quanto outros comportamentos não podem descartar. Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem. (O Brincar e suas teorias, 2002, p.20)

A concepção socioantropológica também garante que o processo de aprendizagem é que torna possível o ato de brincar, pois afirma que

antes que a criança brinque ela tem que aprender a brincar, reconhecendo assim certas características essenciais do jogo, como o aspecto fictício que possui alguns deles. A respeito disto, Brougère, afirma:

Há, portanto, estruturas preexistentes que definem a atividade lúdica em geral, e cada brincadeira em particular, e a criança as aprende antes de utilizá-la em novos contextos, sozinha, ou em brincadeiras solitárias, ou então com outras crianças. (O Brincar e suas teorias, 2002, p.22)

Após essa rápida análise da teoria Socioantropológica, percebe-se que para ela o jogo é antes de tudo um lugar de construção de uma cultura lúdica e que para o jogo existir tem que haver uma cultura pré-existente a ele. É dentro do quadro do Romantismo que o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança. Nascendo neste período as Teorias filosóficas, onde podemos citar como um dos maiores contribuintes desta teoria o Filósofo Froebel, reconhecido como o “psicólogo da infância”, ele acreditou na criança, enalteceu sua perfeição, valorizou sua liberdade e desejou a expressão na natureza infantil por meio de

brincadeiras livres e espontâneas. Sobre isto Kishimoto afirma que Froebel:

Sustenta que a repreensão e a ausência de liberdade à criança impedem a ação estimuladora da atividade espontânea, considerada elemento essencial no desenvolvimento físico, intelectual e moral. (O Brincar e suas teorias, p.60)

De acordo com a afirmação acima se percebe o quanto é importante para a criança que está em fase de desenvolvimento a liberdade de brincar, de experimentar, e de ter a oportunidade de criar e recriar, possibilitando-a desenvolver suas habilidades físicas, intelectuais e morais. Sobre esta teoria e sobre a prática froebeliana há quem afirme que teria havido uma ruptura da prática à passagem a prática, pós haveria jardineiras comandando a cultura infantil a partir de orientações minuciosas, destinadas à aquisição de conteúdos escolares. E, por fim, as Teorias Psicológicas contemplam a concepção de que toda a atividade é lúdica desde que ela exerça por si mesma (pela criança), sem que seja pressionada por outro indivíduo. Segundo Dantas, esta teoria é marcada pela dialética Walloniana, que se afirmar simultaneamente um estado atual e uma

tendência futura: as atividades surgem liberadas, livres, exercendo-se pelo simples prazer que encontram em fazê-lo. (O Brincar e suas teorias, 2002, p.113).

Como exemplo de uma ação que está dentro desta concepção é o ato do andar de um bebê, como afirma Heloysa Dantas: em certo sentido, pode-se dizer que toda a motricidade infantil é lúdica, marcada por uma expressividade que supera de longe a instrumentalidade. (O Brincar e suas teorias, 2002, p. 114)

O que compreende a revolução do brincar, esta teoria afirma que não somente durante a fase de um bebê que ocorre o mesmo padrão lúdico, mas se repete mais tarde em novos patamares do desenvolvimento. Como afirma Heloysa Dantas, o grafismo é um bom exemplo de anterioridade do gesto em relação à intenção: a criança de três a quatro anos dirá que ainda não sabe o que está desenhando, por que ainda não acabou. (O Brincar e suas teorias, 2002, p.116)

Esta concepção também busca justificar o porquê de que as crianças têm facilidades em aprender a manusear certos objetos, o qual os adultos encontram dificuldades. De acordo com Dantas, brincar com palavras, com letras,

com o computador: manuseá-los livremente, ludicamente, antes de dar a este manuseio um caráter instrumental. [...] as crianças aprendem informática mais depressa do que os adultos brincam com o computador, antes de tentar “usá-lo para”. (O Brincar e suas teorias, 2002, p.116). Nesta teoria reforça-se a ideia de que o brincar aproxima-se de fazer arte, como afirma Heloysa Dantas:

Pela reiteração do termo brincar quero sublinhar o caráter caprichoso e gratuito destas atividades, em que o adulto propõe, mas não impõe, convida, mas não obriga, mantém a liberdade através da oferta de possibilidades alternativas. (O Brincar e suas teorias, p. 117)

Dentro desta concepção também estão envolvidas relações entre o jogo e o trabalho, sobre isso, Heloysa Dantas afirma que, para Dewey o trabalho aparece como objetivação do pensamento, como aquela atividade que pode adicionar ao prazer do processo o benefício do produto. (O Brincar e suas teorias, p.118). Esta concepção afirma que o jogo tem o fator decisivo para assegurar o desenvolvimento natural da criança, após relata que todos os povos em todos os tempos contaram com os jogos como parte importante da

educação de crianças, especialmente de crianças pequenas.

3 Brinquedoteca: um espaço de construção do lúdico

As brinquedotecas no Brasil começaram a surgir nos anos 80. Como toda ideia nova, apesar do encantamento que desperta, tem que enfrentar dificuldades não somente para conseguir sobreviver economicamente, mas também para se impor como instituição reconhecida e valorizada a nível educacional.

A incorporação do jogo como recurso para desenvolver e educar a criança, especialmente da faixa pré-escolar, cresce paralelamente à expansão de creches, estimulada por movimentos sociais de reivindicações populares. Cunha (2009, p.13) afirma que:

Dento do contexto social brasileiro, a oportunizarão do brincar assumiu, através da brinquedoteca, características próprias, voltadas para a necessidade de melhor atender as crianças e as famílias brasileiras. Como consequência deste fato, seu papel dentro do campo da educação cresceu e hoje podemos afirmar, com segurança, que ela é um agente de mudança do ponto de vista educacional.

Cunha relata que no Brasil as Brinquedotecas vêm ganhando espaço no contexto educacional, melhorando significativamente o aprendizado, com características específicas, como o brincar livremente com finalidade educativa, atendendo as necessidades da comunidade escolar. A mesma tem como objetivo proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente e, por ser um local onde as crianças permanecem por algumas horas, é um espaço onde acontece uma interação educacional. E as pessoas que trabalham na brinquedoteca são educadores preocupados com a felicidade e com o desenvolvimento emocional, social e intelectual das crianças.

FROEBEL (1912), concebe o brincar como “atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo. E os dons e brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis.” De acordo com Froebel, por meio da atividade livre, que as Brinquedotecas podem proporcionar, a criança desenvolve sua estrutura física e psíquica, permitindo que a mesma cresça livremente. Já os brinquedos irão ajudar na realização das atividades que serão

aplicadas. E assim a criança aprende com aquilo que lhe é natural, o brincar. Segundo Nylse Helena da Silva Cunha, Presidente da Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABB):

A Brinquedoteca é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar.

De acordo com Cunha a Brinquedoteca proporciona a criança estímulos para que ela possa desenvolver suas capacidades, permitindo que mesma tenha acesso a brinquedos diversificados em um ambiente apropriado e cheio de atrativos, onde ela possa explorar e se desenvolver cognitivamente. Ressalta-se, então, a importância da brinquedoteca no meio educacional como espaço que propicia diversos estímulos num momento tão decisivo como a infância, pois é nesta fase que ocorre o desenvolvimento harmonioso e consciente do educando, o que permite ampliar suas habilidades e capacidades de forma global.

Pode-se dizer que a Brinquedoteca é um espaço que permite,

na contemporaneidade, o resgate em vivenciar o lúdico esquecido pelas pessoas, e negado às crianças. Mas, acima de tudo, como destaca CUNHA (2001, p. 16), ela tem a função de "fazer as crianças felizes, este é o objetivo mais importante". Cunha afirma que a Brinquedoteca proporciona à criança a felicidade do brincar de forma livre e muito significativa para o desenvolvimento físico e cognitivo da criança.

A principal implicação educacional da Brinquedoteca é a valorização da atividade lúdica, que tem como consequência o respeito às necessidades afetivas da criança. Promovendo o respeito à criança, contribui para diminuir a opressão dos sistemas educacionais extremamente rígidos. Além de resgatar o direito à infância, a brinquedoteca tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança, tão ameaçada pela tecnologia educacional de massa. Nos últimos anos, a tecnologia e a ciência obtiveram avanços significativos sob todos os âmbitos, refletidos na sociedade atual. Mas, no que tange à infância e o desenvolvimento da criança, houve progressos e regressos.

O brincar, por exemplo, faz parte e interfere no desenvolvimento das crianças, e progressivamente, estudiosos da área da Psicologia, da Pedagogia e outras ciências, reconheceram a relevância do brincar para o desenvolvimento global das crianças. Todavia, ocorreram regressos quanto ao espaço, tempo, objetos, condições de segurança, de liberdade e o convívio social que comprometeram as brincadeiras na fase infantil devido ao surgimento da modernidade e avanços tecnológicos. Santos (2009, p.55) relata que:

Brinquedo industrializado é projetado pelo adulto para a criança, conforme concepção que o adulto possui, não cabendo a criança criar ou acrescentar nada e, em muitos momentos, devido ao alto custo do objeto, nem mesmo brincar com liberdade. Quando o brinquedo é oferecido como prova de status, para satisfazer a vaidade do adulto, as recomendações quanto ao uso são tantas, que restringem a atividade lúdica.

Segundo Santos muitos brinquedos tecnológicos, que geralmente vem com muitas funções que só um adulto consegue manipular, inibem o desenvolvimento da criança, pois limitam a criatividade e a liberdade da

mesma. E pelo fato de muitas vezes este brinquedo ter um alto custo, o adulto acaba fazendo muitas recomendações restringindo o ato de brincar.

4 As brincadeiras e as novas tecnologias

As brincadeiras despertam nas crianças várias ações ao concretizar as regras do jogo, sejam elas quais forem as mesmas procuram se envolver nessa brincadeira, e em relação ao lúdico os brinquedos e as brincadeiras relacionam-se diretamente com a criança, porém, não se confundem com o jogo, que aparece com significações opostas e contraditórias, visto que a brincadeira se destaca como uma ação livre e sendo supervisionada pelo adulto. Diante disto Pinto (2003, p.27) afirma que:

Brinquedos e brincadeiras aparecem com significações opostas e contraditórias: a brincadeira é vista como uma ação livre, já o brinquedo expressa qualquer objeto que serve de suporte para as brincadeiras livre ou fica atrelado ao ensino de conteúdos escolares.

Para a autora esses elementos que constituem o brinquedo e a brincadeira são definidas como regras

preestabelecidas que exigem certas habilidades das crianças. Entretanto, a brincadeira é uma ação que não exige um objeto-brinquedo para acontecer, é jogando que elas constroem conhecimentos que ajudará no seu desempenho escolar. Ao brincar a criança faz uma releitura do seu contexto sociocultural, em que a mesma amplia, modifica, cria e recria por meio dos papéis que irão representar.

Portanto, é fundamental a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo ensino pedagógico, diante dos conteúdos que podem ser ensinados por intermédio de atividades lúdicas em que a criança fica em contato com diferentes atividades, manipulando vários materiais, tais como jogos educativos, os didáticos, os jogos de construção e os apoios de expressão.

Considerando esses fatores, o desenvolvimento da diversidade de materiais obriga a necessidade de adequar os mesmos, quanto ao espaço da brincadeira contribui para o desenvolvimento cognitivo, físico, emocional, social e moral, sem que se perca a característica do brincar como ação livre, iniciada e mantida pela criança.

A importância do espaço lúdico na construção do conhecimento é oportunizar a criança a observar o mundo imaginado por ela, e quando ela vê esta realidade de maneira muito distorcida, procuramos conversar com a mesma, esclarecendo as coisas, fazendo com que a criança fique mais perto da nossa realidade.

Esta é uma das formas de brincar mais saudáveis para o desenvolvimento da criança, razão pelo qual o “faz-de-conta” infantil deve ser tratado e subsidiado com seriedade, atribuindo o papel relevante no ato de brincar e na constituição do pensamento infantil. É brincando e jogando que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo. Para melhor compreensão é interessante o que Pinto (2003, p.65) nos diz:

O espaço lúdico não precisa ficar restrito a quatro paredes, ao contrário, deve fluir por todo o ambiente, dentro e fora das classes. Um dos objetivos desse espaço é favorecer o encontro de crianças, para brincar, jogar, fazer amigos, propiciar a convivência alegre e descontraída dos frequentadores.

Seguindo o pensamento da autora, nesse espaço a criança interage com o meio físico, com outras crianças e com adultos, construindo assim, regras de convivência e competência, treina suas habilidades e capacidades de ganhar ou perder, saber respeitar suas diferenças dos outros, aprender a lutar por seus direitos, defender seu espaço, mas respeitar o do amigo. Parecem coisas tão simples e tão óbvias, mas são muito difíceis de fazer na prática.

Essas atividades lúdicas têm objetivos diversos, usadas para divertir, outras vezes para socializar, promover a união de grupos e, num enfoque pedagógico, serve como instrumento para transmitir conhecimentos. É fato que nossa cultura e, talvez, mais ainda a das crianças, absorveu a mídia e, de um modo privilegiado, a televisão. A televisão transformou a vida e a cultura da criança. Ela influenciou particularmente na cultura ludicidade.

Essa cultura lúdica não está fechada em torno de si mesma; ela integra elementos externos que influenciam a brincadeira: atitudes e capacidades, cultura e meio social. Ela está imersa na cultura geral à qual a criança pertence. A cultura retira

elementos do repertório de imagens que representa a sociedade no seu conjunto, é preciso que se pense na importância da imitação na brincadeira. A mesma incorpora, também, elementos presentes na televisão, fornecedora generosa de imagens variadas.

Pelas ficções, pelas diversas imagens que mostra, a televisão fornece às crianças conteúdo para suas brincadeiras. Elas se transformam, por meio das brincadeiras, em personagens vistos na televisão. De qualquer modo, a televisão tornou-se uma fornecedora essencial, senão exclusiva, dos suportes de brincadeira, o que só pode reforçar sua presença junto à criança.

Numa sociedade que fragmenta os contextos culturais, a televisão oferece uma referência comum, um suporte de comunicação. A mesma não se opõe à brincadeira, mas alimenta-a, influencia-a, estrutura-a na medida em que a brincadeira não nasceu do nada, mas sim daquilo com o que a criança é confrontada, reciprocamente, a brincadeira permite à criança apropriar-se de certos conteúdos da televisão.

A televisão tem influência sobre a imagem do brinquedo e sobre seu uso e, é claro, estimula o consumo de alguns

deles. Seja diretamente, por intermédio das emissões dos programas, ou indiretamente, através dos brinquedos que se adaptaram à sua lógica, a televisão intervém muito profundamente na brincadeira da criança, na sua cultura lúdica.

Quando o aluno se volta para a sociedade atual, por meio da informática, não está apenas frente a um novo instrumento de consumo ou brinquedo. O computador estrutura um novo recorte da realidade. Um recorte que possibilita ao usuário recriar uma parte da realidade. Este fato nunca antes tinha acontecido nas dimensões atuais.

Pesquisas apontam que computador, videogames, filme e programa de TV com conteúdo adequado estimulam a seleção de informação, a capacidade de dedução e a lógica. Entretanto, com o desenvolvimento das sociedades e das transformações tecnológicas tudo isso se altera. As produções gradativamente se tornaram mais sofisticadas intelectualmente. O capitalismo criou um novo modelo de saber, onde a tecnologia assume uma dinâmica cada vez maior.

Com a criação da rede de computadores, e principalmente da internet, não basta apenas o sujeito aprender a lidar com as informações mais gerais. É preciso aprofundá-las, decodificando-as em toda a sua complexidade. Isto porque agora o sujeito está sozinho frente ao processo de transmissão e produção e reprodução das informações.

A base de informações maiores não virá dos professores, mas dos próprios computadores que poderão ser acionados nos lares, nas bibliotecas ou na própria escola. O professor se tornará então um orientador de formas de estudo mais adaptadas as necessidades dos alunos. (Santos, Santa Marli. p.80.)

Cabe aos professores, se quiserem participar deste processo de transformação social, uma constante reciclagem. Um professor atualizado é aquele que tem olhos no futuro e a ação no presente, para não perder as possibilidades que o momento atual continuamente lhe apresenta. (Santos, Santa Marli. p.80.)

5 As contribuições do lúdico na construção do conhecimento

O brincar é uma atividade constante na vida de toda criança, algo que lhe é natural e muito importante para o seu desenvolvimento. As brincadeiras, para a criança, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social e a maneira como a mesma brinca reflete sua forma de pensar e agir.

Negrine (1994), relata que o lúdico é uma atividade de grande eficácia na construção do desenvolvimento infantil, pois o brincar gera um espaço para pensar, e que por meio deste a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, que é natural em toda criança, desenvolvendo a solidariedade e a socialização.

A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que as rodeiam. A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio

pensamento. De acordo com Vigotsky (1984, p.97):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível 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.

Vigotsky afirma que, por meio do brincar origina-se na criança a zona de desenvolvimento proximal que se define por funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que estão presente nas crianças em estado embrionário. Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas.

Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e

paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem. Negrine (1994), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que "quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica". De acordo com Negrine é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. E por meio de investigações, brincadeiras o educador consegue conhecer a realidade e o conhecimento prévio que cada criança traz consigo.

A criança por muito tempo foi considerada um adulto em miniatura. Ela tem características próprias e para se tornar um adulto, ela precisa percorrer todas as etapas de seu desenvolvimento físico, cognitivo, social e emocional. Seu primeiro apoio nesse desenvolvimento é a família, posteriormente, esse grupo se amplia com os colegas de brincadeiras e a escola. A brincadeira lúdica vem ampliando sua importância, deixando de ser um simples divertimento e tornando-

se uma ponte entre a infância e a vida adulta.

6 A brincadeira despertando a criatividade

O jogo simbólico ou de faz-de-conta, particularmente, é ferramenta para criação da fantasia, necessária a leituras não convencionais do mundo. Abre caminho para autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e representar outras formas de expressão. Trata-se de oferecer à criança os brinquedos que, por sua forma, sentido e manipulação, criam possibilidades de desenvolver o raciocínio através do jogo.

A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamentos com o mundo. Isso ocorre em virtude das características da brincadeira.

Os objetos manipulados na brincadeira, especialmente, são usados

de modo simbólico, como um substituto para os outros, por intermédio de gestos imitativos reprodutores das posturas, expressões e verbalizações que ocorrem no ambiente da criança. Na verdade, só o fato de colocarmos o material a disposição da criança permite que ela desenvolva sua atividade real. Com o material a criança age, e nessa idade toda a aprendizagem ocorre por meio da ação.

É através da percepção criativa, mais do que qualquer outra coisa, que o indivíduo sente que a vida é digna de ser vivida. Muitos indivíduos experimentaram suficientemente o viver criativo para reconhecer, de maneira tantalizante, a forma não criativa pela qual estão vivendo, como se estivessem presos à criatividade de outrem, ou de uma máquina. Viver de maneira criativa ou viver de maneira não criativa constituem alternativas que podem ser nitidamente contrastadas.

A criatividade que estamos estudando relaciona-se com abordagem do indivíduo a realidade externa. Supondo-se uma capacidade cerebral razoável, inteligência suficiente para capacitar o indivíduo a tornar-se uma pessoa ativa e a tomar parte na vida da

comunidade, tudo o que acontece é criativo.

Segundo Marzollo e Lloyd (1972, p.162): “a criatividade é basicamente uma atitude, que ocorrem facilmente entre as crianças pequenas, mas que precisa ser mantida e reforçada para não ser sacrificada no nosso mundo excessivamente lógico”. Assim, brincando, a criança vai, pouco a pouco, organizando suas relações emocionais; isso vai dando a ela condições para desenvolver relações sociais, aprendendo a se conhecer melhor e a conhecer e a aceitar a existência dos outros.

A criatividade também está situada no domínio cognitivo, mas exerce um influencia mais forte sobre o domínio afetivo, e tem relação com a expressão pessoal e a interpretação de emoções, pensamentos e ideias: Moyles, 2002, p.82) considera que “é um processo mais importante do que qualquer produto específico para a criança pequena, como podemos constatar”.

As crianças criam e recriam constantemente ideias e imagens que lhes permitem representar e entender a si mesmas e suas ideias sobre a realidade.

As atividades expressivas das crianças de quatro anos inicialmente vão representar aquilo que as impressionou em situações de vida real, mas dentro de um ano ou dois as crianças rapidamente se tornam mais imaginativas e criativas, na medida em que sua capacidade de simbolizar aumenta. Meek, (1985, p. 41) afirma que: “A criatividade e a imaginação estão enraizadas no brincar de todas as crianças pequenas e, portanto, são partes do repertório de todas as crianças, não de minorias talentosas. Ela diz enfaticamente que elas constituem a base da verdadeira educação”.

Poderíamos dizer que o brincar leva naturalmente à criatividade, porque em todos os níveis do brincar as crianças precisam usar habilidades e processos que proporcionam oportunidades de ser criativo. Para ser criativo é preciso ousar ser diferente, requer tempo e imaginação, o que está disponível para a maioria das crianças, requer autoconfiança, algum conhecimento, receptividade, senso de absurdo e a capacidade de brincar. Tudo isso faz parte da infância e, muito disso precisa ser estimulado com mais vigor no contexto da escola e da educação.

7 A função do brinquedo para o desenvolvimento integral do ser humano

Através do brinquedo, a criança inicia sua integração social; aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca, pois brincar não é perda de tempo, nem simplesmente uma maneira de preencher o tempo, pois a criança que não tem a oportunidade para brincar é como um peixe fora da água. Portanto, o brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que se envolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente, tudo de uma maneira envolvente, em que ela desprende energia, imagina, constrói suas normas e cria alternativas para resolver imprevistos que surgem no ato de brincar.

Portanto, o brinquedo facilita a compreensão da realidade, é muito mais um processo do que um produto, não é o fim de uma atividade ou o resultado de uma experiência, por ser essencialmente dinâmico. O brinquedo possibilita a emergência de comportamentos espontâneos e improvisados, exigindo movimentação física, emocional, além

de provocar desafio mental. E neste contexto, a criança só ou com companheiros integra-se ou volta-se contra o ambiente em que está.

Por outro lado, o padrão do desempenho e normas cabe aos participantes criar; há liberdade para tomar decisões. A direção que o brinquedo segue é determinada pelas variáveis de personalidade da criança, do grupo e do contexto social em que as mesmas vivem. O brinquedo é a essência da infância; é o veículo do crescimento, o caminho que dá à criança condições para explorar o mundo, tanto quanto o adulto, possibilitando descobrir e entender seus sentimentos, as suas idéias e sua forma de reagir. Assim, uma criança, ao se apropriar de uma boneca, poderá denominá-la de mãe ou de qualquer outra pessoa, dependendo do momento em que se passar a brincadeira. Nesse instante, é liberada a criatividade, a imaginação, o significado, a especificidade.

8 Contribuições da escola e dos professores

Sabemos que ensinar é uma tarefa que envolve principalmente,

conhecimento acerca de como se dá o processo de ensino/aprendizagem; domínio do conhecimento a ser socializado; competência técnico-pedagógica; planejamento; intencionalidade pedagógica; competência para perceber e atender às especificidades educacionais de todos os alunos.

Não temos dúvidas de que todos os indivíduos têm direito a uma educação de qualidade. No entanto, a dúvida que mais preocupa é como construir essa escola, de qualidade para todos. Sabemos que a educação é o alicerce para o desenvolvimento de qualquer cidadão, e que é por direito adquirido que aluno participe de todas as atividades dentro da escola, é também, uma forma de respeitá-lo e garantir a possibilidade de seu crescimento. No entanto, percebemos que as dificuldades existem, não são poucas e ficam bem claras quando se observar de forma mais crítica.

Na verdade, a construção dos direitos e deveres dos alunos, devem ser vistas não simplesmente como um fato, mas sim como um processo, que tem suas etapas e que necessita ser muito analisado, avaliado em todo o seu

decorrer, com responsabilidade e senso crítico. Diante de todas as reflexões podemos pontuar algumas certezas como:

- Não basta a garantia da lei. Com certeza, a lei é sim, uma forma de começarmos as mudanças. Mas, o direito a educação deve ir além das leis e dos espaços dentro das escolas, sim, referir-se ao que é importante para cada ser humano, em cada época específica de sua vida, respeitando seus momentos, suas capacidades e necessidades;
- A proposta da educação deve acontecer em consenso e união dos pais, professores e de gestores, pois todos os alunos estão na condição de educandos, e são aprendizes de uma escola que deve ser de boa qualidade para todos;
- Os professores, independente da área ou série de atuação, necessitam de formação continuada, sobre como se dá todo o processo de desenvolvimento cognitivo das pessoas em seu processo de aquisição de conhecimentos;
- Precisa existir uma preparação de qualidade para todos os professores. Essa preparação deve acontecer aos poucos, de forma gradativa, interativa, afinal é um processo culturalmente determinado e para acontecer, requer a

participação do próprio aluno na construção desse ambiente escolar de qualidade, para que os alunos cuidem do que for lhe ofertado, e que lhe seja favorável. É necessária e urgente essa mudança de mentalidade;

Claro que as dificuldades ainda são muitas, mas são problemas existentes já há muito tempo na estrutura educacional do país como um todo. É como se tivesse sido dado apenas o primeiro passo de uma longa caminhada, de um difícil percurso de lutas para que se garantam a todos, as mesmas oportunidades de convivência, estudo, trabalho, lazer, enfim, oportunidades de acesso a todos os bens produzidos socialmente e culturalmente dentro da escola.

A escola pressupõe uma grande reforma no sistema educacional. Isto implica na flexibilização ou adequação do currículo, com modificação das formas de ensino, metodologias e avaliação; implica também no desenvolvimento de trabalhos em grupos na sala de aula e na criação e adequação de estruturas físicas que facilitem o ingresso e a movimentação de todas as pessoas até mesmo todos os alunos com

necessidades especiais. É um desafio, fazer com que a Inclusão ocorra, sem perdermos de vista que além das oportunidades, devemos garantir não só o desenvolvimento da aprendizagem, bem como, o desenvolvimento integral do indivíduo com necessidades educacionais especiais, incluindo também a todos nas atividades de jogos e brincadeiras lúdicas sendo elas adaptadas.

Estamos conscientes de que o desafio colocado aos professores é grande e que parte significativa continua “não preparada” para desenvolver estratégias de ensino diversificado, mas, o aluno está na escola, então cabe a cada um, encarar esse desafio de forma a contribuir para que no espaço escolar, aconteçam avanços e transformações, ainda que pequenas, mas que possam se torna possível.

É importante ressaltar ainda, que antes de se iniciar um trabalho com alunos, na educação infantil, é necessário que se faça um planejamento. Os gestores de todas as escolas terão de escolher e optar por o caminho a seguir, mas é sempre bom refletir e lembrar que apostar na educação, não é coisa fácil, principalmente por a que realmente

funciona e que ensinar muitas as vezes estimula a competitividade é investir e assistir na permanência, de um sistema que é submetido a total estilo segregado de viver.

9 Considerações finais

Ao término desse estudo conclui-se que o lúdico é uma forma facilitadora de aprendizado. Com ele a criança desenvolve aspectos afetivos, cognitivos, motores e sociais, podendo assim interagir com o meio em que vive de forma dinâmica e prazerosa. O jogo, a brincadeira e o brinquedo não podem ser ignorados nas fases iniciais da vida da criança e, infelizmente, é o que acontece quando muito professores, em função de não terem acesso a informações mais precisas sobre o lúdico, acabam agindo de maneira tradicional, deixando de utilizar esse elemento facilitador no processo de formação de um cidadão crítico e reflexivo.

Precisamos incentivar os professores para trabalharem de forma dinamizadora, criando atividades que possam chamar a atenção da criança no ambiente escolar, possibilitando a construção de ideias e conceitos que

contribuam na sua vida como seres que vivem, lutam e participam em uma sociedade que precisa lutar pelos direitos humanos. O bom êxito de toda atividade lúdica pedagógica depende exclusivamente do adequado preparo e liderança do professor.

Brougère (2000) tem razão em afirmar que: Encontramo-nos frente a uma brincadeira que sujeita a conteúdo definidos socialmente, não é mais brincadeira, transformou-se em uma atividade controlada pela mestra que se utiliza na educação para manter os alunos interessados em sua proposta.

Portanto, a realidade observada dessa prática mostra que, com o passar do tempo, esta dificuldade também estará superada. Mas, na educação, o agora é mais importante que o ontem, devendo servir de base para as decisões do amanhã e um estudo detalhado de todas as questões permitirá mudanças gradativas que não devem servir apenas para a escola em questão, mas também para professores e administradores escolares que, assim, oferecerão melhores condições de crescimento e aproveitamento na escola. Ao estabelecermos uma proposta de relações educativas democráticas,

voltadas para a participação societária, engajamo-nos nas distintas estruturas de apresentação para o exercício da cidadania. Afinal, educar o ser humano é prepará-lo para a vida, independente dos desafios que possamos encontrar.

Referências

ALMEIDA, Paulo N. Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

BARBOSA, Ângela; GUIMARÃES, Elizabete; LIMA, Hellen. Gestão escolar: Mudanças nas relações em busca de novos desafios para uma gestão democrática. Belém: UVA, 2004.

BROUGÉRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. V. 43. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

FERREIRA, Nilda T. O jogo infantil e o imaginário da criança. [PPGEFUGF 535 (Lires – Rio)]. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

KISHIMOTO, Tisuko M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MACHADO, Adriana; PANTOJA, Jaspe; AMARAL, Orlandina. Jogos regionais na alfabetização: Uma proposta inovadora para o ensino-aprendizagem. Belém: UEPA, 1990.

MARANHÃO, Diva Nereide M. M. Ensinar brincando: A aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. 2. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2003.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vigotsky: Aprendizado e desenvolvimento - um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.

REGO, Tereza Cristina. Vigotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

ROCHA, Maria Sílvia P. M. L. Não brinco mais. Ijuí: Ed UNIJUÍ, 2000.

VIGOTSKY, L. S. A Formação social da mente. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998