
A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NOS ANOS INICIAIS

Play in child development in the early years

Elias do Nascimento Silva, Elisângela Gouvêa de Souza, Erileide da Silva, Irenita da Silva, Patrícia Aparecida Gonçalves Ribeiro, Silvana Reifur Moraes, Sueli Silva da Mota Gonçalves, Shirlyss Carvalho de Assunção, Tânia Fernandes, Valdirene Polassi Gonçalves.

RESUMO

Este estudo bibliográfico traz uma síntese em torno da ludicidade de forma a retratar as práticas docentes de sucesso junto às instituições educacionais. Nesse contexto, surge a importância do lúdico como aporte pedagógico no desenvolvimento integral do aluno nos anos iniciais. O lúdico enquanto uma perspectiva significativa que estimula a autonomia se contorna como instrumento interdisciplinar. E assim é importante também que o ambiente escolar seja atrativo com metodologias e práticas pedagógicas que vão de encontro do sociointeracionismo, afim de se criar momentos de liberdade, prazer, alegria. Se propõe deste modo uma reflexão teórica e lúdica, a qual é um dos pilares Educação Infantil quanto aos aspectos educativos se auxiliar no progresso do aluno, o respeitando e fazendo com que este se insira socialmente e reconheça o seu potencial físico, social, motor e cognitivo.

Palavras-Chave: Lúdico. Brincadeiras. Aprendizagem. Alegria. Ensino.

ABSTRACT

This bibliographic study provides a synthesis around playfulness in order to portray successful teaching practices with educational institutions. In this context, the importance of playfulness as a pedagogical contribution to the integral development of the student in the initial years arises. The playful as a significant perspective that stimulates autonomy is outlined as an interdisciplinary instrument. And so it is also important that the school environment is attractive with methodologies and pedagogical practices that meet socio-interactionism, in order to create moments of freedom, pleasure, joy. In this way, a theoretical and playful reflection is proposed, which is a of the Early Childhood Education pillars as to the educational aspects to assist in the student's progress, respecting him and making him insert himself socially and recognize his physical, social, motor and cognitive potential.

Keywords: Playful. Jokes. Learning. Joy. Teaching.

1 INTRODUÇÃO

A brincadeira é essencial na formação individual e coletiva de seus adeptos de acordo com muitos estudiosos do e no ensino brasileiro, sobretudo nos anos iniciais, se carece muito de novas abordagens para ser um educador mais efetivo no que se refere aos benefícios

pedagógicos da ludicidade do que brincar em si.

O lúdico vem sendo ser reconhecido nas últimas décadas como um objeto de aprendizagem das crianças. e nesses momentos se fica entendido que o lúdico não está presente apenas no ato de brincar, mas vai além como no jogar, no cantar, e contar e, ou seja, se pode apropriar naturalmente de uma maior compreensão do mundo. Deste modo as atividades lúdicas por causa de seu grande potencial criativo atraem a atenção das crianças e se constituem mecanismo da aprendizagem.

Para Ferreira e Silva Reschke [s/d], p.3):

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.(FERREIRA: SILVA RESCHKE [s/d], p.3):

O brincar de acordo com Moyles (2016) representa um grande espaço de possibilidades na educação por ter uma abrangência de se promover progresso da sua personalidade bem como ainda melhorando as funções psicológicas e cognitivas. , éticas

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996 p. 26).

A formação lúdica no RCNEI (1998) se em propostas que buscam a valorização da criatividade da criança e na busca pela sua sensibilidade e afetividade. Dessa forma se pode proporcionar aos educadores ótimas vivências lúdicas e experiências corporais tendo no jogo uma fonte dinamizadora ao se trabalhar aspectos como lateralidade, espaço, raciocínio e criatividade.

O lúdico segue a encontro do que é defendido por Piaget (1975) ao dizer que “os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

2 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada pelo método de pesquisa bibliográfica onde se pode perceber a necessidade de se buscar as metodologias lúdicas dentro do ensino e comprovar a sua importância no cotidiano escolar.

A partir da pesquisa bibliográfica “[...] é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites” (FONSECA, 2002, p.32).

3 REVISÃO DE LITERATURA

Para Malaquias (2013) a atividade lúdica atua como um elo integrador dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. o que facilita o ensinoaprendizagem pelo motivo que a criança naturalmente já traz esse ímpeto pelo brincar. Quando esta vontade é associada com a aprendizagem as atividades na escola se tornam mais .

Na visão de Santos (1997, p. 20) :

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

O brincar permite aprender a lidar com as diversas emoções e por meio das brincadeiras, a criança vai equilibrando os conflitos gerados dentro do seu mundo cultural, formando a sua subjetividade, a sua marca pessoal e a sua individualidade muitas vezes por meio do seu imaginário. Para Kishimoto (2011, p.32) “ao atender necessidades infantis, o jogo tornar-se forma adequada para a aprendizagem [...]”.

[...] o ato de brincar pode estimular o uso da memória que a criança ao entrar em ação vai se ampliando e organizando o material a ser lembrado. O aspecto lúdico facilita o desenvolvimento da aprendizagem, do desenvolvimento social, pessoal e cultural, colaborando para uma boa saúde física e mental (SALOMÃO: MARTINI, 2007, s/d).

A criança cria muitas expectativas e se imagina num mundo fantástico, onde vai aprendendo coisas novas e extraordinárias, além é claro de fazer amigos pela sua socialização com os demais.

A utilização do do lúdico no ensino é uma realidade fundamental como sendo uma forte ferramenta e imprescindível que os educadores precisam utilizar no intuito de se conseguir uma produtividade por parte desses alunos ..

Sobre esse contexto Lima (2007, p. 8) assegura que:

Para o desenvolvimento sadio da criança, que constrói seu lugar no mundo por meio do brincar, há que se instaurar três tempos: o tempo em que se efetiva a função materna (tempo exercido pela mãe ou pelo adulto que passa maior parte dela com a criança, notadamente os adultos envolvidos na ação educativa escolar), que auxiliará

o desenvolvimento e a maturação das estruturas corticais; o tempo da vivência edipiana, que auxiliará o desenvolvimento do sistema simbólico e da regras e, por ultimo mas não menos importante, o tempo da aprendizagem da linguagem escrita, que auxilia a criança a assimilar o simbolismo do mundo que a cerca.

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é necessário que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas, sejam elas brincadeiras ou atividades voltadas para o interesse pessoal de cada uma. Por meio das estratégias lúdicas tanto o educador como o aluno podem ganhar muito pois aprender será mais prazeroso e acontecerá mais rápido.

É muito mais fácil e eficiente aprender por meios de jogos e isso são válidos para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar (LOPES, 2000, p.23).

Com o aprendizado alcançado o educador por sua vez se sentirá muito mais realizado com o seu trabalho desenvolvido já que poderá ver um maior retorno por parte do aluno que se esforçará mais nos seus resultados. Cria-se portanto, assim um forte vínculo entre professor e aluno. E ainda:

Um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica dos seus alunos. Ele parte do princípio de que brincar é bobagem, perda de tempo. Assim, antes de lidar com a ludicidade do aluno, é preciso que o professor desenvolva a sua própria. A capacidade lúdica do professor é um processo que precisa ser pacientemente trabalhado. O professor que, não gostando de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume postura artificial. Facilmente identificada pelos alunos. A atividade proposta não anda.. Em decorrência, muitas vezes os professores deduzem que brincar é uma bobagem mesmo, e que nunca deveriam ter dado essa atividade em sala de aula. A saída desse processo é um trabalho mais consistente e coerente do professor no desenvolvimento de sua atividade lúdica [...] (KISHIMOTO, 2000, p.122).

A brincadeira beneficia a autoestima das crianças, pois ao brincar elas podem recriar situações que lhe promovam prazer, ou seja, aquilo que é agradável a elas. Os sinais, os gestos, o espaço significam outra coisa daquilo que parece ser. No entendimento de Piaget (1975, p. 11):

o jogo infantil pode ser dividido em três tipos de estrutura; o exercício, o símbolo e a regra, caracterizando-se diferentes períodos do desenvolvimento infantil. Devemos lembrar que o autor se refere à ocorrência de “jogos de construção” nos períodos de transição entre as três etapas anteriormente citada

O desenvolvimento do ser humano é em parte definido pelos processos individuais, que fazem parte da vida humana, mas a aprendizagem que possibilita o despertar dos aspectos do desenvolvimento, ocorre quando o individuo entra em contato com um determinado ambiente cultural. Nessa perspectiva que a escola é o lugar, onde ocorre o processo de ensino

aprendizagem, ela é a instituição criada pela sociedade para transmitir determinados conhecimentos, fazendo intervenções que conduzam à aprendizagem.

Dentro disso, Klassmann (2013, p. 25) observa que:

Os educadores declararam que percebem que as crianças solicitam e esperam os momentos de brincadeira e o que mais os atrai é as que envolvem músicas e movimentos. Cabe ao educador saber explorar e organizar espaços para as crianças brincarem tendo em mente a forma que a brincadeira poderá estimular a criança a interagir com o outro, desenvolvendo suas capacidades físicas e mentais possibilitando a construção de sua própria autonomia, e ainda, ter em mente o modo que cada criança será avaliada. Os jogos e brincadeiras proporcionam momentos de prazer e uma aprendizagem diferenciada, devem ser orientados pelos educadores e estes, podem promover momentos de brincadeiras livres, promovendo a satisfação de todos.

Para Vygotsky, essa aprendizagem lúdica está relacionada ao desenvolvimento desde o início da vida humana, sendo “um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas” (VYGOTSKY, 1984, p.101).

O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança. (MARCELLINO, 2003)

Se examinarmos detalhadamente as práticas pedagógicas predominantes na atualidade constataremos a inexistência absoluta de brinquedos e momentos para brincar na escola. [...] Nos raros momentos em que são propostos, são separados rigidamente das atividades escolares, como o "canto" dos brinquedos ou o "dia do brinquedo" - e, assim mesmo, apenas nas escolas infantis, pois nas classes de ensino fundamental estas alternativas são abominadas, já que os alunos estão ali para "aprender, não para brincar". O brincar, literalmente acantonado, deste modo não contamina as demais tarefas escolares, sendo mantido sob controle.” (FORTUNA, 2000, p. 3)

É de grande importância que o professor considere o jogo como um fator fundamental na organização e relação da prática pedagógica, em especial para as crianças das séries iniciais, pois, como já foi dito, a brincadeira o faz-de-conta é a atividade principal desse momento do desenvolvimento infantil

Klassmann (2013, p.11) traz que:

A brincadeira lúdica nas escolas ainda não ocupa um lugar de destaque, mas é um importante meio de aprendizagem, uma vez que renomados autores, entre eles Vygotsky, Kishimoto e Piaget, comprovam que o lúdico é uma estratégia positiva para a aprendizagem infantil, pois enquanto a criança se desenvolve e se socializa, descobrindo, assim, seu papel na sociedade.

. Na prática pedagógica, as situações de jogo podem ser organizada livremente e com orientação do professor. O uso de vários materiais como roupas, disfarce, fantasias, objetos, podem enriquecer ainda mais essas atividades.

A brincadeira proporciona a oportunidade à criança de descobrir, criar, inventar, reorganizar o que já sabe, produzindo novos conhecimentos ou assimilando a sua maneira o que acontece no dia a dia, ampliando o vocabulário, desenvolvendo o pensamento, oportunizando a criança a ter atenção aquele momento especial que a brincadeira proporciona (KLASSMANN, 2013, p.11)

Na formação de profissionais da educação infantil deveriam está presentes disciplinas de caráter lúdico, pois a formação do educador resultará em sua prática em sala de aula. Essas disciplinas ajudarão na formação e preparação dos educadores para trabalharem com crianças, assim: “o lúdico servirá de suporte na formação do educador, como objetivo de contribuir na sua reflexão-ação-reflexão, buscando dialetizar teoria e prática, portanto reconstruindo a práxis.” (SANTOS, 2007, p.41)

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar, permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

Segundo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, 1998, p. 23)

O educador é o mediador entre conhecimento e saber da criança, um organizador do tempo e das atividades propostas em sala.

É a partir dessa mediação que a criança passa por seu processo de construção do conhecimento, então este educador tem que ter competência técnica para fazê-la. Além de

desenvolver algumas capacidades, tais como atenção, imitação, memória, imaginação entre outros aspectos relevantes.

4 DISCUSSÃO

Se verificou, que o lúdico é um conceito enriquecedor por sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e entusiasmada. Esse aspecto de envolvimento emocional que o retorna como sendo atividade de teor motivacional, pois delibera circunstância de vibração e euforia.

O lúdico às vezes é usado sem planejamento e sem uma intencionalidade, não tendo objetivos claros na sua aplicação não contribuindo no aspecto agregador de autonomia e independência da criança, grande parte dos professores sabem da sua importância, e há um movimento no meio educacional que reivindica adequação dos espaços escolares como brinquedotecas e salas ambientes.(SANTOS, 2000).

As atividades lúdicas se constituem como tema na formação docente na Educação Infantil e vem ganhando cada vez mais espaço quanto às relações interpessoais. O lúdico é uma manifestação cultural que através da ludicidade a criança irá expressar sua ação excitante, mas também requerem um esforço voluntário como se entende e não pode ser imposta. A ludicidade é uma expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

[...] quando a criança está brincando ou jogando, libera e canaliza suas energias; pode se transformar uma realidade difícil; dá abertura à fantasia; enfrenta os desafios; imita e representa as interações presentes na sociedade na qual vive; atribui aos objetos significados diferentes; define e respeita as regras que são estipuladas; decide sobre o que, com quem, onde, com o que, como brincar e o tempo e que brinca; constrói a brincadeira no momento de brincar; brinca sem finalidades ou objetivo explícito, aprende a lidar com suas angústias; cria e deixa fluir sua capacidade e liberdade de criação (NICCOLAU, 1986, p. 06).

As brincadeiras e jogos permitem a relação da criança com a sua realidade e o que ela pode tirar disso para criar situações imaginárias. Observou-se na pesquisa que o lúdico é conceito enriquecedor, por sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e entusiasmada. Este aspecto de envolvimento emocional que o retorna como sendo atividade de teor motivacional, pois delibera circunstância de vibração e euforia.

As atividades lúdicas são estimulantes, mas também requerem um esforço voluntário como se entende e não pode ser imposta. Pelo pressuposto desses autores que pesquisaram o

desenvolvimento da criança neste estágio de idade escolar acontece em sua maioria por meio do lúdico. Como diz Brougère (1998) a inteligência da criança é muito frágil e através do lúdico o conteúdo não se torna demasiadamente intenso.

A ludicidade é expressão mais genuína do ser, é direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. A defesa por parte dos teóricos em torno do lúdico e que a construção da personalidade se dá também através de atividades lúdicas. Progressivamente a criança formará conceitos, escolherá ideias, constituirá raciocínio lógico, e trabalha melhor suas percepções, e a ludicidade pode adiantar esse processo trazendo benefícios dentro do seu estágio de maturação intelectual. (RAMOS, 2005).

A socialização que é tão característica nas séries iniciais pode aferir que tanto afetividade e cognição estão estritamente ligadas, ou seja, é uma forma de fomentar pessoas mais felizes, compreensivas, éticas e seguras. A atenção do educador é imprescindível para o sucesso da sua aprendizagem. Acredita-se que para essa didática ser bem sucedida deve dar credibilidade as opiniões, sugestões, observar, e dar acesso à participação do aluno.

Quanto à reflexão acerca do processo social da aprendizagem, aproximar das interações, nesse mesmo processo cria-se uma reflexão do que pode influenciar a mediação pedagógica.

5 CONCLUSÃO

A partir dos estudos realizados acerca do tema ludicidade e das reflexões efetivadas neste artigo, fica evidenciando que muitos avanços ocorrem na trajetória da Educação Infantil e que sua importância só aconteceu nas últimas décadas, em função dos movimentos sociais de luta e reivindicação pelos direitos humanos, dentre eles, o direito de todas as pessoas a uma educação de qualidade desde a mais tenra idade.

REFERÊNCIAS

1. BRASIL, **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998.
2. BROUGÈRE, Gilles - **Jogo e educação**/ Trad. Patrícia Chittoni Ramos. - Porto

Alegre: Artes Médicas, 1998.

3. FERREIRA, Juliana de Freitas ; SILVA Juliana Aguirre da . RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem.** Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf> Acesso 05 fev 2020 .
4. FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em: <http://brincarbrincando.pbworks.com> Acesso 10 fev.2020
5. FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O jogo e a educação infantil:** Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14º. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
6. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996
7. KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.
8. KLASSMANN, Liane Maria Grigolo. **O Lúdico no Processo de Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil.** 2013. 36 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.
9. LIMA, Marilene. **Brincadeiras e brinquedos para crianças de zero a quatro anos.** Revista do Professor, Porto Alegre: CPOEC, out./dez. 2007.
10. LOPES, Maria da Glória. **Jogos da educação: criar, fazer, jogar.** 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.
11. MALAQUIAS, Maiane Santos; RIBEIRO, Suely de Souza. A importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem no desenvolvimento da infância. **Psicologado**, 2013. Disponível em: <<http://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>>. Acesso 15 fev 2020.
12. MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org.) **Lúdico, educação e educação física.** 2. ed. Ijuí- RS: Ed. Unijuí, 2003.
13. MOYLES, Janet R-**A excelência do brincar/** Janet R. Moyles... [et al.]; trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. – Porto Alegre: Artmed, 2006.
14. MOYLES. Janet R. **Só brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.
15. NICOLAU, M. L.M. **A educação pré-escolar: fundamentos e didática.** São Paulo:

Ática, 1986.

16. PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
17. RAMOS, José Ricardo da Silva - **Dinâmica brincadeira e jogos educativos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005,2. ed.
18. SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **Brinquedoteca: O Lúdico em diferentes contextos**. 11 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
19. SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
20. SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca. A criança, o adulto e o lúdico**. 4 ed. Petrópolis, RJ: 2000.
21. SANTOS, Santa Marli Pires. **Educação, arte e jogo**. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.
22. SANTOS, Santa Marli Pires-**Brinquedo e Infância: Um Guia para Pais e Educadores em Creche**. - Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.
23. VYGOTSKY, L. 1989. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1984