

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCANDEIRAS LÚDICOS NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS¹

Daiane de Sousa Campos

Discente do 8º período de Pedagogia/CAMEAM/UERN

Deyse Negreiros De Oliveira

Discente do 8º período de Pedagogia/CAMEAM/UERN

Fábio Junior Da Silva

Discente do 8º período de Pedagogia/CAMEAM/UERN

Maria Edna Fernandes

Discente do 8º período de Pedagogia/CAMEAM/UERN

Orientadora: Prof.^a Zênia Regina dos Santos Barbosa

Resumo

Nesse artigo iremos apresentar uma análise sobre a utilização do lúdico na Educação Infantil, através dos jogos e brincadeiras, como da utilização da televisão no desenvolvimento imaginário das crianças. Tomando como referência as experiências adquiridas no Estágio Supervisionado I ofertado pelo CAMEAM/ UERN, na instituição de Ensino Infantil Branca de Neve, no município de Pau dos Ferros - RN. Baseando-nos na indagação: Qual o lugar dado ao lúdico no espaço escolar, e, especificamente, o que se compreende por lúdico e como esse trabalho é encaminhado na escola? Esta problemática buscará nortear todo o trabalho a ser desenvolvido, onde priorizaremos verificar as práticas lúdicas existentes em sala de aula e posteriormente as intervenções realizadas pelos estagiários. Para dar suporte a nossa pesquisa utilizamos como aparato teórico os estudos de PIAGET (1987), VYGOTSKY (1999). ALMEIDA (1995), BRASIL (1998), KISHIMOTO (2001), BROUGÉRE (2004), ASSIS (2008), ANGOTI (2010).

Palavras chave: Lúdico. Ensino- Aprendizagem. Brincadeiras.

¹ Artigo resultante de pesquisa exploratória realizada no Componente Curricular "Corpo, Movimento e Ludicidade" no 7º período do Curso de Pedagogia/CAMEAM/UERN.

1. INTRODUÇÃO

Para melhor conhecer a criança é preciso aprender a vê-la.

Observá-la enquanto brinca: O brilho dos olhos,

A mudança de expressão no rosto, a manifestação do corpo.

Estar atento à maneira como desenha seu espaço,

Aprender a ler a maneira como escreve sua história.

Ana Angélica A. Moreira.

Nossa infância foi recheada de jogos e brincadeiras inventadas e reinventadas com nossos familiares ou colegas tanto os reais quanto os imaginários, em espaços como as ruas, os quintais, os sítios, as escolas, enfim em qualquer lugar em que estivéssemos, sem possuímos o medo da violência ou do enorme trânsito que se assola hoje em dia nas cidades, onde as nossas crianças não possuem mais a mesma liberdade de brincar do que as crianças das décadas passadas, encontrando-se prisioneiras diante de tanta violência espalhada pelo mundo.

Com a dominação desta era tecnológica que rodeia nossa sociedade e se instaura cada vez mais, e levando em questão os agravantes já citados, percebemos que os espaços para as brincadeiras estão sendo diminuídas, as crianças acabam se detendo aos jogos eletrônicos individuais, abandonando as brincadeiras coletivas nos espaços públicos.

É explícito que a brincadeira e o jogo são características essenciais do período da infância, e o próprio adulto se utiliza destes para ensinar valores aos pequenos, os mesmos através destes mecanismos lúdicos vão aprendendo a distinguir o que é real e o que é imaginário, com isso desenvolvem suas habilidades e capacidades essenciais para o processo de ensino – aprendizagem.

Deste modo, percebe-se que a importância do brincar tem sido cada vez mais ressaltada como mediadora na aprendizagem, principalmente nas instituições de ensino, a qual a criança passa grande parte de seu tempo, onde o professor se torna o principal influenciador na aquisição de conhecimentos, então acaba se tornando responsável deste promover o desenvolvimento de jogos e brincadeiras para as crianças, propor a construção de brinquedos para que a mesma aprenda a fazer seu próprio brinquedo, desta forma ela vai dar mais valor ao que está sendo fabricado com suas próprias mãos. Neste momento também se torna

oportuno ensinar valores aos pequenos, estimulando-os a tornarem-se cidadãos sociais que deem importância a este período de socialização, de estarem se relacionando uns com os outros, trabalhando, um aprendendo a ajudar e a colaborar com os demais.

Este momento então transforma o indivíduo, pois no que ocorre a utilização do jogo ou do lúdico, estes se tornam elementos essenciais da cultura infantil, sendo facilitadores de relações sociais e interpessoais nas crianças.

Na atualidade outro grande contribuinte para o desenvolvimento da cultura infantil são as mídias, principalmente a televisão, onde esta vem contribuir nas formas de ludicidade, e de renovação das brincadeiras, as quais as crianças vão divergindo suas maneiras de brincar de acordo com o que captam nos televisores, imitando seus personagens prediletos.

Diante do exposto, podemos compreender que as crianças utilizam-se do brincar, através de jogos, brincadeiras e da influência das mídias sociais, para criarem um espaço lúdico, diante de seu imaginário, onde possam desenvolver uma relação social com os demais indivíduos, pois é através destes momentos dinâmicos que a criança se envolve e envolve os adultos ao seu redor, mostrando que ela consegue trazer outros indivíduos para participar junto a si nestas horas, deixando claro que o brincar não se restringe somente a eles, os próprios adultos devem permitir que o seu eu criança, não se perca diante das dificuldades e responsabilidades expostas a sua vida sobrecarregada.

2. BRINCADEIRA, BRINQUEDOS E TELEVISÃO

A cultura lúdica da criança caracteriza-se pelas brincadeiras e os brinquedos são os objetos de apropriação utilizados para essa realização, fazendo uso de práticas de brincadeiras anteriores, que desta forma forneceram novas formas de brincar. Podemos ver também que as brincadeiras podem ser simbólicas, ou seja, onde vários suportes podem ser utilizados para a manifestação do imaginário infantil, como por exemplo, livros, filmes e desenhos animados, além também do jogo do faz de conta, o qual Piaget (1978):

“O jogo do faz de conta” traz destaque à deformação ou processo de assimilação e acomodação onde os objetos, por exemplo, passam a adquirir características distantes das que lhe são reais.

A partir do que nos fala o autor citado, vemos que neste jogo o imaginário toma conta, onde o indivíduo se utilizando de um simples objeto, cria situações complexas na sua

brincadeira, no caso um simples cabo de vassoura, se torna um verdadeiro cavalo veloz, isto é a apropriação do símbolo. Para a criança qualquer objeto ou material pode virar um brinquedo.

Vemos que a criança evolui e com ela a sua cultura lúdica, sendo que a mesma vem se renovando e passa por transformações em cada geração, pois cada sociedade vê a brincadeira de uma forma que está enraizada na sua própria história, sendo trazida muitas vezes pelo meio social em que está inserido, levando em consideração a sua divisão de classe, gênero e raça que a constituem. Desta maneira essa cultura se transformará na bagagem de conhecimentos que a criança aderirá, onde a mesma vai se inserindo neste meio cultural, tornando-se parte dela.

Considerando que é na escola que a criança passa a maior parte do seu dia, podemos notar que o professor é o principal responsável pela inserção da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, como defende Maristela (2010, p. 178): *“Cabe, portanto, ao educador não só acompanhar as atividades como promover as oportunidades para a criança desenvolver-se, organizando espaços, disponibilizando objetos e materiais que possam enriquecer a brincadeira”*.

Com o mencionado anteriormente, podemos verificar que cabe ao docente proporcionar no espaço escolar uma aprendizagem significativa através das práticas diversificadas, promovendo o desenvolvimento e interação do discente em seu processo de ensino-aprendizagem, sendo que é através destas práticas que poderá haver maior inclusão de todos os alunos em meio à diversidade existente.

É explícito que muitos educadores possuem muita preocupação com o lado pedagógico tanto do jogo quanto da brincadeira, mas não valorizam diversas características como:

...o prazer demonstrado pelo jogador, o caráter “não-sério” da ação, a liberdade do jogo e sua separação dos fenômenos do cotidiano, a existência de regras, o caráter fictício ou representativo e a limitação do jogo no tempo e no espaço (KISHIMOTO, 2001, p.4).

Desta maneira, ao se fazer estas atividades em sala de aula é necessário aos docentes levar em consideração realmente este caráter pedagógico, mas não deixar de lado as características essenciais, pois a execução destas atividades envolve a dinamicidade, a liberdade de expressão, a imaginação, enfim diversos caracteres que proporcionam um momento relaxante, que permitirá com esta intervenção pedagógica do docente, uma maior apropriação da aprendizagem pelos discentes.

2.1 A INFLUÊNCIA DA TELEVISÃO NAS BRINCADEIRAS INFANTIS

É certo que nossa cultura e, mais ainda a das crianças vêm absorvendo a mídia, em maior adesão a televisão, esta transformou a vida e a cultura da própria criança, diretamente em sua cultura lúdica. Os pequenos veem na televisão, um meio de inspiração para novas formas de brincar, sendo utilizadas em muitas delas a imitação de personagens de desenhos animados que os agradam, é certo que a maioria das brincadeiras feitas pelas crianças se alimentam da televisão.

Contudo para que os desenhos possam inserirem nas brincadeiras das crianças é preciso que estes estejam conectados ao universo lúdico que a criança possui. A televisão ajuda ou influencia nas formas de ludicidade, pois os docentes a partir de algo que está em alta na TV, faz uso disto em suas aulas para chamar a atenção dos seus alunos, proporcionando momentos de brincadeiras na sala de aula, que remetem ao assistido por eles. E mesmo em casa, a criança ao ser influenciada por algo de seu gosto, vai atuar, imitando aquilo que viu, dando sequencia de acordo com sua vontade.

De acordo com BROUGÈRE:

O grande valor da televisão para a infância é oferecer às crianças, que pertencem a ambientes diferentes, uma linguagem comum, referências únicas. Basta lembrar-se de um herói de desenho animado para que as crianças entrem na brincadeira em pé de igualdade, ajustando seu comportamento ao dos outros a partir daquilo que conhecem do seriado lembrado (2004, p. 54).

Desta forma, percebe-se que por mais que a sociedade esteja fragmentada em diversos aspectos, a televisão vem de uma forma implícita igualar todos num mesmo patamar, independentemente de suas diferenças, sociais, regionais e raciais.

Em consequência desta enorme influencia da televisão, percebemos o aumento na produção de brinquedos relacionados aos personagens dos desenhos animados, que conseqüentemente os pais influenciados pelo desejo dos filhos iram comprar, fazendo com que se produza essa brincadeira em casa, que são baseados nos programas de televisão, assim se desenvolve o imaginário da criança.

Desta maneira percebemos baseado em Brougère (2004), que a televisão não se distancia da brincadeira, mais acaba influenciando a brincadeira, na medida em que o brincar da criança provém de algo previsto neste meio visual. Então acabamos concluindo que a

televisão, diferente do senso comum estabelecido na sociedade, ela faz é influenciar de modo positivo sobre a imagem do brincar, onde as crianças se apropriam do que veem e que gostam, para depois reconstruir ampliando e aguçando seu lado fantasioso, sua autonomia em criar histórias.

2.2 OS BRINQUEDOS E A SOCIALIZAÇÃO DA CRIANÇA

Os brinquedos traz em sua essência uma grande importância na socialização das crianças, sendo que os mesmos podem ter em sua forma desde um brinquedo manufaturado até uma simples sucata, que toma forma segundo a imaginação da criança e a relação que a mesma estabelece com a sociedade que a rodeia. No primeiro caso, o do brinquedo como produto industrial, se reporta a imagem da “mídia” que segundo Brougère (2004) transmite à criança certos conteúdos simbólicos, imagens e representações produzidas pela sociedade que a cerca, desta forma a criança internaliza os valores e ideias transmitida pela sociedade e construídos pela sociedades, fazendo com que estes brinquedos ganham importância no desenvolvimento, tanto físico como intelectual, da mesma.

Através da interação da criança com o brinquedo são construídas relações, que no futuro poderão ajudá-los a saberem lidar com as situações que enfrentaram no decorrer de sua vida. A esse respeito à autora já citada, diz: “ *Com o brinquedo, a criança constrói suas relações de posse, de utilização, de abandono, de perda, de destruição, que constituem, na mesma proporção, os esquemas que ela produzirá com outros objetos, tanto no quadro familiar quanto no quadro das coletividades infantis (creches e pré-escolas), é inscrever o objeto, de um modo essencial no processo de socialização e é, também dirigir, em grande parte, a socialização para uma relação com o objeto*”.

Percebemos que esta sociedade que dar suporte a fabricação de brinquedos, está cada vez mais em alta, os personagens dos livros infantis ou dos desenhos de televisão estão sempre na frente das vendas, as crianças veem e desejam ter o produto, aumentando assim a produção de brinquedos. Eles vão entrando neste mundo de consumo, desde pequenos eles já se interessam pelo objeto e os pais dão espaço para eles quererem tê-los.

É nesse interagir com o brincar, que a criança vai se apropriando do imaginário, do imitar o que viu durante a brincadeira, além de permitir essa interação com as demais crianças ou não. Desta forma, o brinquedo hoje em dia é um grande aliado no desenvolvimento cognitivo e motor dos pequenos, que dão razão para interagir com os demais, tendo supervisão do adulto para eles não esquecerem o mundo a sua volta, é um perfeito instrumento que valoriza as brincadeiras infantis.

2.3 LÓCUS DA PESQUISA

Percebemos durante a observação e a regência em uma creche no município de Pau dos Ferros que a brincadeira estava constantemente presente no dia-a-dia das crianças, mas não havia mediação no processo da brincadeira, era apenas entregue brinquedos para as mesmas e jogadas no chão sala de aula. Percebe-se que as crianças ao brincar refletem suas vivências cotidianas, podendo se expressar de forma harmoniosa ou conflituosa. A brincadeira não ocorre de forma inclusiva de acordo com o Referencial Nacional e no projeto político pedagógico (1998, p.22):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e a autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação.

No entanto as crianças chegam à sala de aula e colocavam a sua mochila no lugar determinado, logo após já começam a seguir a rotina, as crianças se sentam nas mesas, e as professoras distribuíam um brinquedo para cada criança e elas ficavam sentadas até o horário do lanche. Esse momento poderia ser usado de uma forma mais lúdica, onde em vez das crianças ficarem sentadas poderia ser usado como um espaço para brincar, pois o brincar é fundamental para a construção da autonomia e da identidade.

Segundo Marcelino (2000) as atividades lúdicas são subtraídas do cotidiano escolar cada vez mais cedo, pois brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente.

Constatamos durante esse processo de estágio que na instituição de ensino, não havia um espaço físico adequado para os momentos lúdicos, o qual oferecia um dia na semana somente um passeio até um espaço público próximo à escola, onde as crianças brincavam livremente e também participavam de jogos dirigidos e outras atividades. Já faz tempo em que o brincar era uma perda de tempo, atualmente graças aos trabalhos e estudos de psicólogos e educadores como Piaget e Vygotsky, há uma firme convicção de que o brincar é de suma importância para o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo da criança.

Brincar é mais que uma atividade sem consequência para a criança. Brincando, ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive se relaciona com este mundo.

Brincando, a criança aprende. Geralmente consideramos como sinônimo de jogo, recreação e mais nada.

No entanto, atividade lúdica não se define naquilo que a criança está fazendo e sim no que sente naquele momento. Não podemos dizer que a criança está desenvolvendo uma atividade lúdica porque está brincando. Toda criança tem necessidade de se expressar, de colocar para fora o que ela sente e pensa. Através da atividade lúdica a criança demonstra o que é, o que sente, deixando transparecer aspectos de sua personalidade, assim todos os seus desejos e necessidades, toda a sua imaginação e fantasia, seus conflitos e tensões são manifestados através do brinquedo.

Para Vygotsky (1999:12)

Todos nós conhecemos o grande papel dos jogos para a criança, pois ela desempenha a imitação. Com muita frequência, estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam dos adultos, isso não obstante a estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzirem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. 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 da própria criança.

Podemos dizer que a brincadeira deve ocupar um espaço central na educação infantil, compreendendo que o professor é figura fundamental para que isso aconteça. Portanto devemos criar os espaços, rever o tempo necessário para a execução das atividades, oferecendo-lhes material e partilhando das brincadeiras das crianças. Agindo desta maneira estaremos construindo um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados.

Durante o período de regência procuramos mudar essa rotina, incentivando e dando dicas às professoras de como mudar a metodologia delas. As nossas intervenções eram baseadas em levar a ludicidade para a sala de aula, através de brincadeiras mediadas, contações de história em forma de teatro, com fantoches possibilitando as crianças momentos de diversão e aprendizado. Essas técnicas lúdicas fazem com que as crianças aprendam com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica não é apenas um momento de passatempo e sim de aprendizado também. Almeida, (1995, p.11) diz:

{...} A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se define na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo {...}

Portanto são indispensáveis os momentos lúdicos na sala de aula, pois serão ensinadas atividades por intermédio das brincadeiras, onde possibilitara mais vida, prazer e significado ao processo de ensino aprendizagem. A brincadeira e os jogos desenvolvidos com as crianças devem ser articulados em um trabalho que valorize seus conhecimentos culturais e sociais, enxergando as necessidades próprias dos sujeitos, e cabe ao educador refletir em torno das suas ações pedagógicas desenvolvidas na educação Infantil. As brincadeiras e os jogos devem partir de situações orientadas e organizadas pelo professor, tornando o espaço escolar mais atrativo, envolvendo atividades diversificadas de cuidado, brincadeira, educação.

Portanto é importante perceber o quanto a ludicidade estimula o interesse da criança no processo de aprendizagem. Além disso, percebemos que as atividades realizadas em sala de aula de forma contextualizada e pensada através de jogos, brinquedos, e leituras estimulam as crianças envolvendo-as nos conteúdos desenvolvidos em sala de aula.

2.4 ANÁLISE E CONCLUSÃO DA PESQUISA

Nossa pesquisa se constituiu em analisar como eram desenvolvidas as práticas de ludicidade em sala de aula, portanto compreendemos que esse processo do lúdico é muito mais do que apenas proporcionar jogos e brincadeiras, é preciso mostrar e contextualizar o porquê e qual a importância do brincar para a vida da criança em sociedade. O cuidar e o educar parte da valorização e auxílio ao desenvolvimento das capacidades da criança, por meio de interações e socializações considerando a suas particularidades. A brincadeira eleva a autoestima da criança e é uma experiência que a leva a si sentir mais autônoma. Todas essas ações deveram ocorrer em um espaço organizado e apropriado. *“É possível compreender o jogo na educação infantil a partir de teorias pedagógicas que lhe dão suporte.”* (KISHIMOTO, 2000, p.99).

Nesse sentido, o educador deve saber articular, e sistematizar as metodologias aplicadas com os jogos, brincadeiras, e leituras para que estimulem a compreensão dos conteúdos trabalhados na sala, onde a ação pedagógica esteja associada à aprendizagem dos alunos, através do prazer ao realizar as tarefas escolares.

Outro fator indispensável é o resgate de brincadeiras e jogos antigos por isto Kishimoto trás a discussão do papel fundamental do jogo na aprendizagem das crianças conduzindo-nos a perceber as implicações de um trabalho fundamentado e articulado com referenciais

norteadores às metodologias aplicadas na sala. O que vem a comprometer a qualidade de seu trabalho e conseqüentemente a qualidade da educação precisa-se de profissionais que tenham um olhar voltado para o pedagógico, fazendo análises das próprias ações em prol da qualificação do processo de ensino e aprendizagem.

Sendo que todas as crianças necessitam brincar, estimular à criatividade e autonomia, “Diante do exposto, a Educação Infantil deve ser considerada enquanto a primeira etapa da Educação Básica e tem por objetivo proporcionar o desenvolvimento integral da criança pela tríade cuidar – educar - brincar.” (ASSIS, 2008, p.90). Nesse sentido a prática do professor vem com o papel de auxiliar e nortear o direcionamento das atividades lúdicas indispensáveis para o desenvolvimento das crianças nessa fase de grande relevância para o aprendizado.

Portanto os conhecimentos não veem em forma pronta e acabada, toda fonte de aprendizagem provem de pesquisa, busca, e interesse de desenvolver um trabalho bem articulado. Para tanto, a criança como um ser social é merecedor de atenção e cuidados, necessitam brincar para melhor se desenvolverem psicologicamente e socialmente, desenvolvendo capacidades motoras, físicas e intelectuais.

REFERÊNCIAS

ANGOTTI, Maristela. (Org). **Educação Infantil: para que, para quem e por quê?** 3ª Ed. Campinas, SP: Editora Alínea, 2010.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 1995.

ASSIS, Muriane Sirlene Silva de. **Práticas de cuidado e de educação na instituição de educação infantil: o olhar das professoras.** In: ANGOTTI, Maristela (Org.). **Educação Infantil: Para que, para quem e por quê?** 2. ed. Campinas, SP: Editora Alínea, 2008. p. 87-104.

BRASIL. Educação, Ministério e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental; Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 3.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedos e companhia. São Paulo: Cortez, 2004

KISHIMOTO, T. M (Org). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 5ª Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, L. S. (1999) – Imaginación y creación en la edad infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.