

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cláudia Ângela de Sousa Pereira¹
Hélis Cristina Alves de Lima²

INTRODUÇÃO

A brincadeira, a música, os brinquedos e os jogos são pontos positivos que surgem para ajudar na vontade de brincar das crianças e, assim, passam a desenvolver as potencialidades e as habilidades diferenciadas de cada um, podendo de forma singular desenvolver a imaginação, ao criar e se descobrir dentro do contexto.

As crianças que costumam brincar passam a se relacionar e torna-se capazes de aprender a se desenvolvem individualmente e em grupo, pois o brincar entre elas passa a desenvolver as capacidades físicas, psíquicas e sociais, auxiliando no controle da agressividade das suas convivências diárias, além de que o uso dos brinquedos podem se transformar em ferramentas facilitadoras da aprendizagem.

Segundo Piaget apud Cunha (2001, p.7) “Cada vez que ensinamos algo a uma criança, estamos impedindo que ela descubra por si mesma, por outro lado aquilo que permitimos que ela descubra por si mesma permanecerá com ela”. Dentro desse contexto o professor deverá disponibilizar tempo e espaço a fim de desenvolver os jogos e as brincadeiras dentro e fora de sala, atuando de forma mediadora a fim de explorar os momentos de forma consciente e também direcionando as atividades a fim de estimular a aprendizagem durante todo o processo.

O brincar deve ser uma atividade repleta de fantasia a fim de oportunizar e conhecer o outro e a si mesmo. O lúdico através de inúmeras pesquisas realizadas exerce influência positiva em todas as fases do desenvolvimento infantil, inclusive no espaço

¹ Especialização em Gestão Educacional e Educação Infantil pela Faculdade Unica de Ipatinga – FUNIP. Servidora Pública do Município de Iguatu/CE, claudiaangelaigt@gmail.com

² Mestranda em Ciências da Educação, pela Universidade Interamericana - Paraguay, Asuncion, Especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa pela Universidade Gama Filho – UGF. Servidor Público do Município de Cedro, helis.lima@edu.ce.senac.br

escolar. Percebe-se que para a criança o brincar é relativamente importante, no entanto deve ser uma ação prazerosa dentro da educação infantil.

METODOLOGIA

A pesquisa bibliográfica é o levantamento de todo texto publicado através de livros, revistas, sites de universidades e congressos. Tendo como finalidade trabalhar o material escrito com o pesquisador e assim fazer com que ele possa analisar, o auxilie nas suas novas pesquisas e possa verificar as informações. Sendo que a pesquisa bibliográfica pode ser considerada o primeiro passo de todo o processo da escrita científica (LAKATOS e MARCONI, 2017).

O presente trabalho iniciou-se através de um estudo exploratório, por meio de pesquisa bibliográfica, desenvolvida através dos materiais elaborados, constituídos por artigos científicos e livros (GIL, 2008).

Buscou-se trabalhar de forma bibliográfica através de livros, sites e revistas digitais como: Scielo, Portal do Professor, Educarede, Nova Escola assim como periódicos publicados nas mídias.

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL PARA A APRENDIZAGEM

A criança ao nascer entende sobre o brincar, necessitando aprender através dos diversos momentos com os adultos e a interação com as outras crianças, passando assim a descobrir através dos contatos com os objetos e brinquedos dentro das diferentes formas de brincar.

Durante o brincar a criança passa a desenvolver a sua imaginação, e assim aprende a explorar o mundo, ampliando a capacidade de percepção sobre ele e sobre si, aprendendo de forma efetiva a organizar os pensamentos e sentimentos. É necessário entender que a liberdade que o brincar pode proporcionar torna-se de suma importância para o desenvolvimento, essa liberdade trabalha o conciliar o mundo real e o mundo da imaginário, ajudando este a regular suas próprias ações e emoções.

Entende-se que, brincando a criança aprende a lidar com o mundo, e assim inicia seu processo de formação de sua identidade pessoal e autonomia, passando a experimentar os diversos tipos de sentimentos como: os bons (o amor), e ruins (o medo e

a insegurança), para que assim possa de forma prática identificar estes sentimentos presentes no cotidiano.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. (MALUF, 2003, p. 9).

Deve-se valorizar e cultivar a introdução das brincadeiras no espaço escolar, trabalhando esse processo que para as crianças este momento é a principal atividade do dia. Entende-se que quando está aprendendo brincando, seu mundo inicia um processo de transformação e encontra-se diretamente ligadas ao prazer, facilitando assim a assimilação do conhecimento.

A construção do conhecimento através do lúdico no espaço escolar, pode-se alcançar uma educação de qualidade e que passe a demonstrar os interesses e necessidades da criança. Segundo Maluf (2003), atuando como mediadores, os professores poderão ser capazes de:

Retomar nossa própria infância a cada momento através de brincadeiras, e ajudar crianças a descobrirem suas verdades, seus temores, suas alegrias, seus gestos, suas vontades e assim vê-las vislumbrar novos horizontes do saber, do sentir e do ser criança (MALUF, 2003, p.14).

Quando o conhecimento adquirido através das experiências vivenciadas torna-se algo significativo percebe-se que foi realizado de forma correta e o processo de ensino aprendizagem encontrou a forma certa de desenvolver o trabalho.

A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências queiram ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica (MALUF, 2003, p. 21).

Entende-se que através do brincar a criança prepara-se para aprender. O ato de brincar torna-se um estímulo, e percebe-se que brincando a criança está aprendendo de forma natural e espontânea. O educador deverá aproveitar toda a riqueza que o lúdico oferece, passando a envolver a fantasia do brincar a favor do conhecimento. “O brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo

ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica” (MALUF, 2003, p.17).

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1988, p. 27), “a brincadeira é uma linguagem infantil que matem vínculo essencial com aquilo que é o não brincar”. Entretanto, a brincadeira em si, nada mais é do que o uso da imaginação, e dentro desse contexto a criança passa a usar uma linguagem simbólica e assim consegue separar mundo imaginário do seu mundo real.

Contudo é necessário lembrar que o brincar não é apenas passatempo em sala de aula, deve ser visto como uma atividade de valor essencial e fundamental para o dia a dia do convívio escolar, pois as crianças encaram o brincar como um trabalho sério, e através deste momento que elas iniciam o desenvolvimento de seus talentos, passando a iniciar o processo de descobrimento de seus limites, produzindo novas experiências e desenvolvem as habilidades exigidas para aquela atividade.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1988, p. 29), é primordial que:

O professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas.

O jogo apresentando regras trabalha um valiosa estratégia dentro da aquisição do conhecimento, trabalhando espaço, tempo, possíveis fatores externos e assim alcançando o entendimento de regras e limites a fim de alcançar os objetivos propostos dentro de um plano pedagógico elaborado.

Segundo Piaget (1978) os jogos são classificados por três etapas que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil, ou seja, brincando e jogando a criança também tem acesso a novas descobertas e assim se desenvolve mais rápido.

Para entender o desenvolvimento da criança, é necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação. O seu avanço está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos, por exemplo: aquilo que é de interesse para um bebê não o é para uma criança um pouco maior (VYGOSTSKY,1998).

Vygotsky (1998, p. 126) relata que “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”.

Durante o brincar, a criança se solta e permite um maior aprendizado, de acordo com o comportamento habitual para sua idade e de suas atitudes diárias, e a brincadeira se tornará parte das funções psicológicas consolidadas do indivíduo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira revela-se como um instrumento de extrema relevância para o desenvolvimento da criança. Sendo uma atividade normal da fase infantil, merece atenção e envolvimento. A infância é uma fase que marca a vida do indivíduo e o brincar nunca deve ser deixado de lado, mas, pelo contrário, deve ser estimulado, já que é responsável pelo auxílio nas evoluções psíquicas.

O brincar é importante, não porque é coisa de criança, mas porque é a melhor forma de aproximar o mundo da fantasia do mundo real, que mesmo com toda sua complexidade, se torna simples pelo olhar de uma criança. Fato que brincando, jogando ou cantando a criança aprende valores e aprende também a lidar com seus próprios sentimentos e frustrações.

Enquanto brinca a criança é ela mesma, sem medo de errar, sem limites para sonhar. Desta forma, poderá aprender de uma maneira mais profunda e significativa. A imaginação é transformadora, um pedacinho de pau, poderá ser um cavalo veloz, e é esse o ponto alto da brincadeira, essa liberdade, a criatividade e o simples fato de ser criança na sua verdadeira essência. Enquanto brinca a criança se oportuniza a aprender e a aprendizagem se torna interessante para ela.

A relação entre o desenvolvimento, o brincar e a mediação são primordiais para a construção de novas aprendizagens. Existe uma estreita vinculação entre as atividades lúdicas e as funções psíquicas superiores, assim pode-se afirmar a sua relevância sócio cognitiva para a educação infantil. As atividades lúdicas podem ser o melhor caminho de interação entre os adultos e as crianças e entre as crianças entre si para gerar novas formas de desenvolvimento e de reconstrução de conhecimento.

Palavras-chave: Educação Infantil. Ludicidade. Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação infantil-Conhecimento de Mundo**. Brasília, MEC/SEF 1988.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Um mergulho no brincar**: 1º ed. São Paulo: Aquariana, 2001.

GIL, A.C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6º ed. São Paulo: Atlas, 2008.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ:Vozes,2003.

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

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.