

O LÚDICO COMO PRÁTICA PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Maria Alexsandra da Silva¹
Maria do Socorro dos Santos²
José severino da Silva³

Resumo

Palavras-chave:

1 Introdução

A temática sobre o brincar na Educação Infantil foi escolhida a partir da representa a necessidade de compreensão da importância desta prática pedagógica para o desenvolvimento da criança. O ambiente escolar visto que este ambiente é essencial à formação do indivíduo para as vivências e experiências no decorrer de suas vidas, o desenvolvimento infantil não se caracteriza apenas na concepção motora, mas também o crescimento e amadurecimento cognitivo da criança e os jogos e brincadeiras são essenciais a esta formação escolar pois são referências que já fazem parte da vida da criança (SILVA, 2016).

Os novos recursos didáticos bem como a qualificação profissional precisam interagir para que durante o ato de brincar a criança também se desenvolva, esta concepção pode ser apontada como um brincar mediado visto que a partir do momento que brinca a criança é gradativamente inserida nas prerrogativas dos processos de ensino (SILVA, 2016).

Para a Educação Infantil de acordo com Santos (2021) todas as observações são válidas principalmente pela subjetividade com que a criança observa e se inquieta a

¹ mini currículo

² mini currículo

³ Pedagogo, Mestre e doutorando em Educação Matemática e tecnológica pelo PPGEDUMATEC - UFPE.

interagir e esta interação e interesse são os pontos principais a que o professor precisa ser ater para perceber que recursos são pertinentes a serem ofertados para a criança.

Defende-se que estas observações são válidas porque a educação e naturalmente a escolarização proporcionem à criança um crescimento físico, biológico e cognitivo, os jogos e brincadeiras são uma ferramenta que de fato valorizam o universo infantil bem como mantém a essência do aprendizado da criança que é de aprender se divertindo, em um ambiente confortável, que lhe passe segurança e desejo de ser participativa. Sendo assim, este trabalho apresenta como objetivo geral. Discutir a importância do brincar para o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil. Para delimitar nosso estudo traremos como objetivos específicos Sintetizar o que é a infância e sua relevância para a construção da identidade de um indivíduo; Descrever a relevância histórica dos jogos lúdicos para o aprendizado da criança; Investigar as contribuições dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem da criança.

Esta proposta também foi fundamentada na seguinte problemática: De que forma os jogos e brincadeiras refletem no aprendizado dos alunos da Educação infantil?

A relevância para a escolha deste tema é a necessidade de valorização do aprendizado infantil dentro da escola, e este aprendizado está diretamente ligado à qualificação e trabalho dos profissionais de educação. É pertinente ao profissional utilizar materiais e métodos adequados e fundamentados para a didática da aula, ou seja, ele pode utilizar jogos e brincadeiras desde que haja um contexto para o aprendizado da criança.

2 A infância e sua relevância para a construção da identidade de um indivíduo

Os primeiros anos de vida são de descobertas, de compreensão e de associações. O ser-humano tende a observar o meio como algo a ser explorado observando diariamente o que é novo e como este novo está integrado a sua vida. Todas essas concepções fazem parte da vida de uma criança e a forma como ela observa e contempla essas novas percepções dá-se principalmente através da subjetividade de seu olhar, subjetividade essa que caracteriza-se pelo lúdico. (BARBOZA E VOLPINI, 2015).

Nesta perspectiva, surgem fatores inerentes de cada criança, estes embasados na idade, o sexo, habilidades e as características do espaço físico que fazem parte de sua vida e de sua rotina. Segundo Piaget (2003, p. 51), “na idade infantil a criança começa a pensar inteligentemente com certa lógica, começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado”.

Nesta fase, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos tornam-se uma ferramenta construtiva e adaptáveis que permitem a criança sistematizar determinados aprendizados para utilizá-los quando lhes for pertinente.

A criança possui uma curiosidade nata, é um aprendente apto e assíduo por interagir, visto que vários estímulos para ela são situações novas e ela tende a se inquietar para observar os resultados das ações que realiza Silva (2016). Toda esta curiosidade e assiduidade torna-se um componente facilitador da aprendizagem e conseqüentemente de seu desenvolvimento integral.

O aprendizado pode apresentar-se no cotidiano através de várias propostas, o que também precede àquele que está propondo e este fator é diretamente relacionado à necessidade da criança de estabelecer um raciocínio lógico, de problematizar e resolver situações a que está inserida e contextualizada (SILVA, 2016).

De acordo com Santos (2021), as brincadeiras a nível de aprendizado infantil são momentos aos quais elas estão habituadas a ter prazer, este prazer conseqüentemente a direciona a vivenciar novas experiências buscando continuamente a usufruir destas mesmas sensações, esta é uma necessidade natural e a partir destas situações otimiza-se suas relações com o meio, com o próprio corpo e com as diferentes pessoas com quem socializa.

Para a criança, ainda de acordo com Santos (2021), o ato de brincar é natural pois são suas primeiras realizações individuais, são a construção de um evento autônomo e diante desta realização ela busca formas de compartilhar, de socializar e apresentar estes resultados. Compreende-se desta forma o comportamento repetitivo, a realização dos mesmos jogos, a entoação das mesmas cantigas justamente pelo fato de aquele conhecimento adquirido tende a se solidificar cognitivamente à sua vida, quando esta concretização afirma-se ela tende a buscar outros momentos, vivências, situações e mais uma vez novos resultados (KISHIMOTO, 2011).

Na educação infantil, a utilização de jogos e brincadeiras pode ser um método que traga esta continuidade ao que a criança está construindo, visto que pode contribuir em seu desempenho cognitivo Cruz e Cruz (2016). A inserção de elementos lúdicos no processo formal de escolarização pode tornar mais evidente as compreensões que a criança pode estabelecer bem como estratégias que podem ser elaboradas por ela para externar o que está compreendendo.

A criança não precisa ser induzida necessariamente a todos os conceitos inerentes ao aprendizado, trazê-los de forma abrupta pode ~~surtir~~ gerar até mesmo em um bloqueio cognitivo, e isto pode trazer prejuízos ao desenvolvimento de um indivíduo Freitas (2015). O aprender para ela é um processo gradual, biológico, físico e cognitivo. Este ambiente de novos estímulos é o ambiente escolar, para ela é consideravelmente diferente do ambiente doméstico, então, o ato de brincar talvez não seja instantâneo (CARVALHO et al, 2015). Assim, nos primeiros momentos neste novo ambiente ela tende a ser mais observadora e introspectiva, justamente por estar realizando novas associações e buscando meios de integrar-se. Para aquele profissional que a acompanha é interessante permitir que ela integre aquele contexto social algum objeto ou referência que lhe seja familiar como por exemplo um brinquedo (SANTOS, 2021). Esta estratégia valoriza consideravelmente uma atividade lúdica como a brincadeira, pois assim ela já exerce sua autonomia de compartilhar um conhecimento já construído. Logo, as atividades lúdicas como os jogos e brincadeiras possibilitam que rotineiramente as crianças brinquem, divirtam-se, aprendam e gradativamente compreendam sua identidade pessoal e coletiva, concepções que serão imprescindíveis à vida de todo indivíduo (SANTOS, 2021).

2.1 A relevância dos jogos lúdicos para o aprendizado da criança

A infância historicamente era percebida pelos adultos de formas diferentes. As percepções acerca das possibilidades de associações e habilidades das crianças eram encaradas como comportamentos sem fundamentos e que só teriam alguma relevância à medida que esta criança crescesse, Gumieri e Treviso (2016). O desenvolvimento infantil era determinado e conceituado com base no que a criança externava a e como

ao longo do tempo conseguiu aprimorar suas habilidades.

Entender o universo infantil a partir de prerrogativas de aprendizado vem se tornando um desafio e fonte de novos estudos para diferentes classes profissionais, principalmente para a classe pedagógica. Para estes profissionais de educação tornou-se importante compreender como ocorre o amadurecimento físico, cognitivo, social e afetivo da criança mediante associação de processos lúdicos como os jogos e as brincadeiras (BARRETO, 2015).

Segundo Barreto (2015), trazer estas concepções e reflexões para o ambiente escolar precedeu uma modificação nos processos de ensino, bem como o surgimento de metodologias de ensino, estes novos movimentos de fato subsidiados por reflexões da importância do estímulo e observação contínuos do desempenho dessas crianças. Tais preceitos é claro contemplados na educação infantil, visto que são os primeiros contatos da criança com o ambiente educacional e formalização do aprendizado (CRUZ E CRUZ, 2016).

Todos os indivíduos têm a necessidade contínua de aprender e a relevância para a educação infantil são os caminhos traçados para que a criança aprenda Freitas (2015). Há aprendizados que acontecem naturalmente, outros que precisam de mediação, o que justifica o ambiente formal que é a escola. Mas dentro desta formalidade, do respeito e das regras as atividades lúdicas podem ser associadas ao aprendizado visto que são um caminho que a criança já conhece e precisa continuar conectada (SANTOS, 2021).

No processo de escolarização é importante considerar cada gesto, cada contribuição e até mesmo cada recusa da criança em participar ou interagir. Cada criança tem uma cultura, uma dinâmica, um ritmo e uma identidade que reflete diretamente na forma como ela se comporta e executa as atividades propostas Yavorski (2019). Desta forma, compreende-se que mesmo com a utilização de recursos lúdicos como jogos e brincadeiras cada criança irá apresentar uma forma de conceituar aquela proposta, e isto faz parte do processo de aprendizado (YAVORSKI, 2019).

Entender como a criança interage com diferentes didáticas implica na compreensão da infância e suas características, estas características gradativamente tornam-se resultados passíveis de serem mensurados pelo profissional de educação Machado e Nunes (2015). O brincar pode resultar em um aprendizado

pontual, este será único e insubstituível na formação da criança e mais importante ele é o precursor de novos aprendizados, novas realizações para esta criança (SANTOS, 2021).

Para que de fato os jogos lúdicos contribuam para o desenvolvimento integral destas crianças é pertinente torná-las agentes atuantes e construtivos, ou seja, para as atividades considera-se a prerrogativa de que as crianças sejam referências entre si e percebam o aprendizado como uma aquisição a ser compartilhada assim como fazem no ambiente doméstico Yavorski (2019). Esta estratégia pode contribuir para que sintam-se confortáveis em dividir sensações e resultados que são comportamentos característicos da infância.

Compreende-se que o trabalho lúdico pode perpassar por dificuldades e obstáculos tanto para o educador quanto para a criança, visto que trata-se de seres biológicos, com certa imprevisibilidade e que podem apresentar comportamentos de frustrações e receios (BATISTA E FERNANDES, 2015).

Complementando esta afirmativa Gumieri e Treviso (2016) afirmam que as crianças precisam ser conduzidas a vivenciarem estes momentos como um processo de amadurecimento pois nas atividades lúdicas elas precisam entender o tempo do outro, a vez do outro em participar e associar essas regras à normalidade das relações que está estabelecendo.

O estado emocional da criança precisa ser acompanhado efetivamente na escola, pois a criança além de reproduzir comportamentos no ambiente doméstico está formulando outras formas de responder aos novos estímulos que está recebendo Yavorski (2019). Isto justifica-se pelo fato de que uma atividade lúdica não irá surtir necessariamente de forma assertiva, dada relevância da presença de um adulto mediador pois esta brincadeira ou pode ficar descontextualizada ou até mesmo não contemplar a intenção do aprendizado para aquela criança.

Quando há uma discrepância entre a brincadeira, a manipulação dos objetos com fins didáticos e a intenção da criança com o meio a proposta da ludicidade pode não ser contemplada e esta criança não progredir em seu desenvolvimento e ter mais frustrações por não conseguir executar as atividades como as demais do que realizada por estar participando (YAVORSKI, 2019).

2.2 As contribuições dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo da criança

O brinquedo vem tornando-se uma ferramenta educativa essencial para o aprendizado da criança visto que pode-se observar nele a intencionalidade no processo de escolarização. A nível físico e estético o brinquedo pode ser para um adulto um objeto, já para a criança pode ser associado a uma extensão do que sua mente registra. Neste tocante pode haver uma contribuição assertiva destes objetos para atrair e despertar o interesse da criança em participar (KISHIMOTO, 2011).

A inclusão dos jogos e brincadeiras a nível educativo pode permitir a intermediação do aprender através do brincar Santos (2021). As interações e manipulações que a criança pode desenvolver podem evidenciar a habilidade dela em observar, reproduzir e otimizar diferentes expressões de comportamentos.

O brincar não estimula apenas a criança a mover objetos e o corpo, mas também pode estimular uma fala mais sofisticada que seria a oralidade Silva (2016). Uma comunicação mais efetiva através das brincadeiras pode ser contemplada em brincadeiras de ciranda e contação de pequenas histórias em que elas mesmas podem reproduzir trechos, sons e situações inerentes àquela brincadeira. A comunicação verbal tanto pode ser estimulada quanto pode ser observada nestes momentos de jogos e brincadeiras lúdicas (SILVA, 2016).

O processo de alfabetização é o precursor do desenvolvimento escolar de cada aluno independente de suas habilidades, pois projeta-se a valorização destas e a descoberta de novas Gumieri e Treviso (2016). Para que de fato coexista essa contribuição espera-se um planejamento de estratégias proporcionais a estes alunos e que haja de fato uma afirmação na aquisição de conhecimentos que em algum momento da vida esta criança fará o resgate dessas aquisições para solucionar outros desafios inerentes ao seu aprendizado (SANTOIA, 2021). Estas afirmativas precisam de fato ser uma das reflexões da educação infantil visto que os meios para a implementação da escolarização, alfabetização e letramento perpassam continuamente por mudanças didáticas que buscam favorecer o aprendizado infantil.

A escola para a criança é um universo totalmente diferente daquele a que ela estava habituada. A formalização dos processos do aprender precisam ser

dispostos mediante didáticas pensadas para beneficiá-las e de fato os jogos e brincadeiras podem ser este caminho pois é algo palpável às suas percepções e compreensões Cruz e Cruz (2016). A brincadeira lúdica e pedagógica implica na conquista de estágios de aprendizado e que precisa seguir uma sistematização sem que nenhum deles seja negligenciado pois considera-se principalmente o amadurecimento cognitivo da mente infantil (CRUZ E CRUZ, 2016).

Desta forma, para a implementação e avaliação dos jogos e brincadeiras como fatores contribuintes para o aprendizado não há métodos pré estabelecidos mas sim reflexões voltadas às necessidades individuais e coletivas que estas crianças tem de aprender Freitas (2015). As crianças sempre terão peculiaridades no aprender, estas podem ser conceitos, receios e ideias.

Quando o mediador permite que a criança se aproprie do que ela acredita ser pertinente para aquele momento tende a valorizar este interesse e naturalmente sentindo-se valorizada a criança tende a sentir-se mais estimulada em participar, e isto qualifica o aprender para a educação infantil Santos (2021). O lúdico é consideravelmente importante para o desenvolvimento integral da criança, mas para isto é preciso a presença e interação com um adulto, a criança precisa sim observar o comportamento de outras crianças, mas ela também busca no adulto novas referências, orientações e segurança em ser participativa (SANTOS, 2021). Com a presença de um adulto mediador a criança pode aprofundar o conhecimento que está sendo adquirido naquele momento de interação. As trocas de experiências podem valorizar possibilidades de novas descobertas, Uma pintura por exemplo, pode e precisa ser executada de formas diferentes mediante as particularidades daquela criança, para ela esta informação tende a permitir que ela busque novas estratégias para lidar com aquela experiência e se expressar (YAVORSKI, 2019).

Então, esta informação direcionada do educador de que há novas possibilidades de executar uma tarefa pode ser um considerável estímulo para que a criança pense, problematize e busque resultados e ela assim possa avançar mais um estágio nas diferentes formas de aprendizado oriundas das atividades lúdicas como os jogos e brincadeiras Barreto (2015). Desta forma, enquanto brinca a criança teoriza um conceito e busca na prática torná-lo resoluto, configurando assim premissas

importantes à educação infantil.

Assim, através dos jogos e brincadeiras a criança pode amadurecer seus sentidos, envolver-se, criar expressões e interpretações próprias, conceitos estes que são indispensáveis na construção de sua identidade, sociabilidade, afetividade, criticidade, que são preceitos que espera-se observar no processo de escolarização na educação infantil.

3- Metodologia

O presente estudo se caracteriza como revisão integrativa, de caráter teórico e descritivo. Foram incluídos no estudo artigos originais referentes à importância do brincar para o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil até o ano de 2021. Adotou-se como instrumento para coleta de dados na pesquisa bibliográfica que segundo Gil (2008) é desenvolvida a partir de materiais já elaborados constituído de livros e artigos científicos.

O trabalho inclui artigos qualitativos os quais atenderam aos seguintes critérios: (1) Conceitos sobre a infância, (2) Importância da ludicidade nas didáticas pedagógicas, (3) Relevância histórica dos jogos pedagógicos enquanto atividades lúdicas mediadas. Há a intenção de compreender a relevância dos jogos lúdicos para o aprendizado da criança bem como são pensados, atribuídos e avaliados aos processos de ensino. Artigos sem dados claros foram excluídos da revisão.

A busca foi realizada na base de dados eletrônicos SciELO Brasil, Biblioteca Digital Paulo Freire, PERIÓDICOS e LILACS. Os artigos que preencheram os critérios de inclusão foram avaliados independentemente do periódico. A seleção dos descritores utilizados no processo de revisão foi efetuada mediante uma combinação dos seguintes termos: Infância, Ludicidade, Aprendizado, Educação Infantil. Todos os tempos foram identificados no título e/ou resumos dos artigos. Este procedimento teve como objetivo não só filtrar os resultados, mas também cruzar os principais termos para obter o máximo de estudos possíveis.

4 Resultados e discussões...

BIBLIOGRAFIA

- BARBOZA, Letícia; VOLPINI, Maria Neli. **O faz de conta: simbólico, representativo ou imaginário**. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 2 (1): 1-12, 2015. Disponível em: <http://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/35/06042015200208.pdf>
- BATISTA, M.V. da S., FERNANDES, R.P.P. (2015). **O uso do lúdico e da arteterapia no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa e no desenvolvimento das habilidades de leitura e produção textual**. XIX Congresso Nacional de Linguística e Filosofia. CiFEFiL, Rio de Janeiro.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GUMIERI, Francielly Aparecida; TREVISIO, Vanessa Cristina. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil**. Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro-SP, 3 (1): 66-80, 2016.
- MACHADO, J. R. M.; NUNES, M. V. da S. **Recreação e psicomotricidade**. In.: AWAD, H. Z. A.; PIMENTEL, G. G. de A. (Org.). Recreação total. Várzea Paulista, SP: Fontoura, 2015.
- YAVORSKI, Rosely. **A arte-terapia na educação infantil com crianças que apresentam dificuldade de aprendizagem**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 12, Vol. 04, pp. 05-24. Dezembro de 2019.
- SILVA, Sheila Mara Da. **Motricidade e educação infantil**. (Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Licenciatura em Pedagogia). Chapecó. 2016.
- SANTOS, Elizete Alves dos. **Jogos e brincadeiras e processo de aprendizagem da criança na educação infantil**. (Trabalho de Conclusão de Curso Pedagogia, da Escola de Formação de Professores e Humanidades, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás). Goiânia (2021). Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1766/1/ELIZETE%20GRAVA%20C3%87%C3%83O%20REPOSIT%20C3%93RIO.pdf>
- BARRETTO, Elba S.S. **Políticas de formação docente para a educação básica no Brasil: embates contemporâneos**. Revista Brasileira de Educação, v. 20, n. 62, p. 679-701, jul.-set. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v20n62/1413-2478-rbedu-20-62-0679.pdf>.
- CARVALHO, D.M.; ARAÚJO, S.C.F.; PINHEIRO, F.V.R.; DIAS, L.S. **Educação Infantil: desafios e perspectivas**. Paraná: PUCPR, 2015.
- CRUZ, Rosimeire Costa de Andrade; CRUZ, Silvia Helena Vieira; SILVA, Kátia Cristina Fernandes (Org.). **Práticas pedagógicas na Educação Infantil – Vol. II**. João Pessoa: Editora Imprell, 2016.
- FREITAS, Luiz Carlos de. **Não há base para discutir a base. Avaliação Educacional** – blog do Freitas, 18 out. 2015.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- PIAGET, Jean. **A ludicidade construindo a aprendizagem de crianças na educação infantil**. Portal Educação, São Paulo, 2003.