



A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Maria Divina Rocha Lima¹

Resumo:

Esta pesquisa, desenvolvida dentro do caráter bibliográfico, tem por finalidade a reflexão acerca da importância do lúdico na educação infantil, na qual a utilização do lúdico, jogos, brincadeiras, atividades essas consideradas fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, se fazem essenciais na discussão pretendida. Objetiva-se, assim, a demonstração do brincar como ferramenta de promoção pessoal, o qual vai além do simples desenvolvimento educacional, configurando-se em efetividade, companheirismo, solução de problemas, interações, além da construção do conhecimento por meio das experiências adquiridas neste processo. Como ponto de partida deste trabalho, adotou-se a concepção de que a educação infantil pressupõe a atividade do brincar, a qual se firma em diversos teóricos, dos quais Winnicott (1982), Vygotsky (1989), Libâneo (2012), Piaget (1989), Kishimoto (2006), que entre outros se perfilham no mesmo sentido. Este estudo confirma a necessidade de inclusão do lúdico no processo educativo infantil que está diretamente relacionado a uma vital característica do desenvolvimento infantil nas áreas da cognição, do afeto, do estabelecimento de vínculos, desde os primeiros momentos de vida de um ser humano, o qual deve ser potencializado na fase escolar por meio do brincar, ferramenta que proporciona o desencadear das capacidades de autoconhecimento, de criatividade, de imaginação. O aprendizado, portanto, de forma efetiva e eficiente, requer a adoção de métodos que conciliem o ensino e a aprendizagem, o que levado para a educação infantil deve ser entendida como uma porta para a inserção do lúdico na contribuição da formação psicossocial e humana do homem.

Palavras-Chave:

Brincadeiras. Educação. Lúdico. Desenvolvimento.

THE IMPORTANCE OF LÚDICO IN CHILD EDUCATION

Abstract:

This research, developed within the bibliographical character, has the purpose of reflecting on the importance of playfulness in children's education, in which the use of play, games, activities considered fundamental for cognitive development, become essential in the intended discussion. A demonstration of play as a personal promotion tool is therefore sought, which goes beyond simple educational development, configuring itself at effectiveness, companionship, problem-solving, interactions, and the construction of knowledge through the experiences acquired in this process. As a starting point for this work, it was adopted the conception that children's education presupposes the activity of play, which is established in several theorists, of which Winnicott (1982), Vygotsky (1989), Libâneo (2012), Piaget (1989), Kishimoto (2006), that among others are in the same direction. This study confirms the need

¹ Especialista em Psicopedagogia. Auxiliar Administrativo na Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). E-mail: divina@ufmt.com.br.



to include play in the educational process of children that are directly related to a vital characteristic of child development in the areas of cognition, affection, and the establishment of bonds from the earliest moments of a human being's life. Be enhanced in the school phase through play, a tool that provides the triggering of the skills of self-knowledge, creativity, and imagination. Learning, therefore, in an effective and efficient way, requires the adoption of methods that combine teaching and learning, which should be understood as a gateway for the insertion of play into the contribution of psychosocial and human man.

Keywords:

Play. Education. Play. Development.

Introdução

O desenvolvimento humano na infância é muito importante, pois é nessa fase de vida que o ser humano vivência experiências que influenciaram sua vida adulta. O ato de brincar colabora para o desenvolvimento da criança na interação com o grupo, pois a criança adquire experiência brincando, sendo, a brincadeira, uma parcela importante da sua vida.

Este trabalho se propõe a estudar sobre a importância do ato de brincar para o desenvolvimento da criança, e também, descrever como o lúdico pode ser entendido como uma ferramenta educativa que deve ser utilizada na educação infantil para proporcionar maior interação entre as crianças. Esta fase deve ser vivida plenamente pela criança, pois através do ato de brincar, ela realiza uma aprendizagem mais eficiente. O brincar estimula a criatividade, a autoestima e, na fase adulta, ela tem mais facilidade em suas relações sociais.

Assim, buscamos analisar como ocorre o processo de construção do conhecimento através dos jogos e brincadeiras, relacionando a importância do lúdico na escola para o aprendizado infantil, com o objetivo de investigar, através das práticas lúdicas, as atitudes das crianças na interação com o grupo.

Neste discurso, é possível dizer que a escola é fruto da necessidade da preservação e reprodução da cultura e do conhecimento humano. A escola mudou e se tornou um poderoso instrumento com novos valores econômicos e sociais. Humanisticamente falando, a escola é lugar de encontro e convivência entre educadores e educandos para o desenvolvimento cognitivo, afetivo-emocional, motor, social e profissional. Porém, essa escola ainda não é a escola ideal, que se trabalha com o lúdico.



A criança, quando se envolve na brincadeira, assume papéis da vida adulta, e isso proporciona que ela faça a mediação entre o real e o imaginário, desenvolvendo relações sociais. Esse fingimento da realidade, proporcionado na brincadeira do faz-de-conta, por exemplo, distingue-se da imitação e constitui-se em uma recriação das percepções da criança acerca dos papéis sociais. Nesta perspectiva, devemos considerar o brinquedo um fator de extrema relevância no desenvolvimento infantil devendo, portanto, ser valorizado no contexto educativo.

Ainda observamos que pensar a educação da criança pelo viés da brincadeira, do lúdico, da criatividade, implica a consideração do desenvolvimento humano especialmente focado nas fases da infância. Dessa perspectiva, buscamos apoio nos estudos e pesquisas desenvolvidos por dois grandes nomes da área: Piaget e Vygotsky.

Piaget sistematizou os resultados dos seus estudos e observações na Teoria do desenvolvimento cognitivo, enquanto Vygotsky investigou a aquisição da aprendizagem observando o comportamento na interação promovida na convivência em grupo, nas relações sociais, estabelecendo a Teoria do sócio-interacionismo. Esses são os pilares teóricos da investigação que constitui o teor desse estudo sobre a importância do lúdico. Sendo assim o presente estudo terá por objetivo demonstração do brincar como ferramenta de promoção pessoal, o qual vai além do simples desenvolvimento educacional, configurando-se em efetividade, companheirismo, solução de problemas, interações, além da construção do conhecimento por meio das experiências adquiridas neste processo.

1 O lúdico e a educação infantil

É na infância que surge a vontade de brincar. A brincadeira, a música, o brinquedo e os jogos trazem o mundo para a realidade infantil, desenvolvendo assim potencialidades e inúmeras habilidades. Nesse novo mundo a criança poderá imaginar, criar, recriar, associar e se descobrir.

De acordo com Weiss (1997), as atividades das crianças são essencialmente lúdicas (e não competitivas) e têm como função primordial a descoberta do mundo que as rodeia, sendo assim, as crianças se desenvolvem brincando. O primeiro objeto referencial para as



atividades lúdicas das crianças é o corpo da mãe e o do pai. É por intermédio deles que a criança vai descobrindo seu próprio corpo.

Vale ressaltar que o brincar deve ser uma atividade livre, repleta de fantasia, momento de se conhecer e de oportunizar a conhecer o outro. O lúdico exerce uma influência positiva em todas as fases do desenvolvimento infantil inclusive dentro das escolas, para elas uma brincadeira é uma necessidade relativamente importante, tanto quanto comer e vestir-se, fazendo parte da essência da infância.

Considerando a história do brinquedo em sua totalidade, o formato parece ter uma importância muito maior do que poderíamos supor inicialmente. Com efeito, na segunda metade do século XIX, quando começa a acentuada decadência dessas coisas, percebe-se como os brinquedos tornam-se maiores, vão perdendo aos poucos o elemento discreto, minúsculo e agradável (WEISS, 1997, p. 21).

Com base na citação acima, a criança quando nasce não sabe brincar, ela precisa aprender, através de interações com os adultos e até mesmo com outras crianças, brincando a criança desenvolve a sua imaginação, aprende a explorar o mundo, amplia sua capacidade de percepção sobre ele e sobre si mesma, aprende a organizar seus pensamentos e seus sentimentos.

Dessa forma, resgatar a ludicidade dentro de um processo educativo é ir a busca da construção de bases para, através de práticas e vivências, possibilitar que este indivíduo modifique seu foco de atenção e consiga enxergar além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e a construção do conhecimento

2 A inserção da didática

Nas considerações de Libâneo (1994, p. 33) “A didática e as metodologias específicas das disciplinas, apoiando-se em conhecimentos pedagógicos e científico-técnicos, são disciplinas que orientam a ação docente partindo das situações em que se realiza o



estudo”. No tocante ao que foi dito, falar do brincar no desenvolvimento da atividade de ensino-aprendizagem, requerer preliminarmente a utilização de uma boa técnica que possibilite o profissional da educação a concreta satisfação do seu intento.

A relação entre brincar e a didática, ainda que ambos não detenham uma relação de causa e consequência, ou melhor, uma relação de dependência mútua, podendo se apresentar como aliados eficientes na construção do ensino. O que se vê nas estruturas de aprendizagem tradicional é o professor na frente de uma sala de aula, transmitindo o conteúdo de forma que conceitos, definições, modelos, exemplos, em suma, um turbilhão de informações são jogadas aos alunos sem nenhum juízo de valor sobre os mesmos.

O rendimento nem sempre se pode dizer que é satisfatório, e por vezes, ao contrário, penoso para com os educandos. A dispersão é potencializada pelos fatores de demasiadas informações que se apresentam como verdadeiro dispensor da atenção, vez que não há um motivo que prenda a atenção de modo que todos se interessem. É primordial que o estudante possa ampliar seus referenciais de mundo e trabalhar, paulatinamente, com todos os recursos disponíveis. Neste contexto, a brincadeira, na educação infantil, faz toda a diferença e aí se perceber quão imperiosa sua coligação com a didática.

Em outras palavras, o docente na realização de sua função deve ter consciência que sua linguagem pessoal não é a mesma de uma criança colocada a sua disposição para o ofício de ensinar. Assim, é preciso estabelecer uma sintonia para com o discente, a qual se dá principalmente pela forma como o professor se porta frente a seu aluno.

Os aspectos da linguagem são fundamentais nesta reflexão por inaugurar um mesmo nível de trocas de ideias. O brincar, por assim dizer, é o modo eficiente pelo qual o intento do docente pode ser perseguido diante de uma estrutura escolar voltada à aprendizagem didática e efetiva.

O educador, preocupado com a assimilação de conceitos que devem fazer parte do repertório intelectual dos seus educandos, deve recorrer às formas pelas quais com maior facilidade a disciplina pode ser lecionada utilizando os objetos que fazem parte da vida cotidiana desses últimos.

Com efeito, a vida de uma criança mesmo que não saiba falar ou caminhar por si só, por exemplo, não pode ficar divorciada daquilo que é próprio dessa fase específica de vida, ou



seja, os brinquedos, as brincadeiras, os instrumentos de diversão por mais variados que sejam devem fazer parte desse contexto.

Isso porque eles são, em geral, as primeiras formas pelas quais as crianças podem desenvolver seu senso de valor sobre formas, obstáculos, habilidades psicomotoras e sensoriais. Neste sentido: “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).

Com efeito, a associação entre a didática e o brincar se faz imperiosa para uma atuação satisfatória do professor em sala de aula. A didática demonstra a habilidade que o professor deve demonstrar no que diz respeito à captura do envolvimento dos seus alunos. Esse envolvimento faz com que a aula se torne mais agradável e o conhecimento seja assimilado com muito mais facilidade.

A escola tem se preocupado com essa inclusão nos mais diversos graus de ensino, cuja finalidade de conciliar ensino e aprendizagem não se torne um encargo ou peso de um trabalho paradigmático. O que se busca é justamente o contrário, que esse processo seja suscetível de diálogo e participação.

A metodologia deve pautar-se em cinco segmentos que são a orientação inicial dos objetivos de ensino e aprendizagem; a transmissão/assimilação da matéria nova; consolidação e aprimoramento dos conhecimentos, habilidades e hábitos; aplicação de conhecimentos, habilidades e hábitos; e por fim, verificação e avaliação dos conhecimentos e habilidades (LIBÂNEO, 1994, p. 97).

Em um primeiro momento, o professor deve incentivar seus alunos a vislumbrarem a importância do componente curricular a fim de que possam se empenhar cada vez mais no ensino. Feito isso, a segurança na transmissão do conteúdo será muito mais viável, por isso haja um plano de fundo colocado como estimulante do ensino.

O fato do processo de aprendizagem está dentro de um contexto subjetivo, ou seja, dentro de um contexto em que o indivíduo seja valorizado pela sua capacidade particular e por meio de uma didática mais participativa. Desta maneira, se torna inviável aplicar um mesmo modelo de prova para todos indistintamente e, a partir daí, medir o grau de aprendizagem. A introdução da didática no processo educativo percorre um caminho de descentralização do saber, o professor, neste sentir, compartilhar de uma forma inclusiva na qual o aluno é o principal protagonista.



Historicamente, os conhecimentos produzidos sobre arte de ensinar caminharam da ênfase no ensino para a aprendizagem, da transmissão de conhecimentos pelo professor para a orientação de atividades para estimular o pensamento e a reflexão do estudante, da importância de planejar contingências de reforço, com o objetivo de alcançar formas específicas de comportamentos, para regular aprendizagens e desenvolver competências nos estudantes. Enfim, o entendimento produzido sobre o ato de ensinar caminhou, historicamente, no sentido de priorizar ora um ora outro elemento que constitui o ato de ensinar (DAMIS, 2010, p. 206).

A escola tem uma abrangência muito maior que de tempos de outrora, esta questiona nos dias de hoje, os parâmetros de aplicação por parte dos professores como meios de se percorrer a didática em sala de aula. A instituição deve primar para que o processo binomial da relação entre ensino e aprendizagem se coloque de forma eficiente com busca de elementos pontuais da vida cotidiana dos seus alunos. Buscar sempre trabalhar com o lúdico para o melhor desenvolvimento na educação infantil.

3 Escola, ambiente de valorização do brincar

Até aqui foi pontuado a escola como espaço no qual as diversidades culturais, sociais, ideológicas, intelectuais e o desenvolvimento do ser se mesclam em um único ambiente, o que demonstra o modo fluído e dinâmico de ser escola como instituição de formação social.

Frisou-se também, a importância da adoção de métodos eficientes no que diz respeito à formação geral que a escola se propõe a oferecer a seus educandos, no qual as contribuições de Libâneo (1994), Damis (2010), Rodari (1982), Farias (2008) e Maluf (2003) se coadunaram a fim de se adentrar com mais suporte fático nesta nova perspectiva.

Com efeito, a recepção de maneira que sedimente esse universo de possibilidades de concepções que se encontram nos limites da escola, não podem ficar alheios a qualquer didática. Não é possível conceber um espaço tão diversificado, cujos entraves e noções individuais surgem de modos que nem sempre podem ser tratados como paralelos, sob uma mesma forma, um mesmo modo de avaliação ou igual foco de atenção a todos.

Desta feita, a escola, entendida como um conjunto de fatores estruturais e humanitários deve estabelecer uma passagem de um arquétipo tradicional cuja valorização



central se encontra no professor, aquele em que o saber reside de maneira absoluta, para um regime que acompanhe as movimentações dos tempos de hoje.

A necessidade de se incluir modos simples e mais próximos da realidade do corpo discente se instrumentaliza na valorização do ser em sua fase de maior importância no que diz respeito à assimilação de conceitos de mundo, o que se traduz nos primeiros anos de vida de um ser humano, ou seja, na infância.

Nos primeiros anos escolares, o processo educativo costuma ser um momento de grandes descobertas. São as quais se verificam nas primeiras palavras ditas, nas primeiras frases que são lidas, no reconhecimento das letras do alfabeto, dos números, nas constantes indagações sobre os objetos, animais, paisagens, entre outros.

Essa assimilação de conceitos ditos de mundo precisa de um meio para que ocorra de modo a se concretizar. Os objetos que favorece são diversos, nos quais os brinquedos são partes, juntamente com as brincadeiras, formas pelas quais a criança tem experiências suficientemente capaz de garantir prazer nesses momentos, o que facilita a associação dos momentos de diversão com o gosto pelos mesmos. É desta maneira que caracteriza a finalidade do brincar para a criança, uma vez que neste ato, esta livre para realizar aquilo que na sua idade é imprescindível. “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).

O brincar, nas concepções do autor citado, é tido como essencial, mas qual o alcance de “essencial”? Este vocábulo se relaciona com o contexto de modo que é tão imperiosa a atividade da brincadeira que não pode ser mitigada ou suprimida da realidade educacional de forma alguma, caracterizando uma verdadeira transgressão ao próprio desenvolvimento social, emocional e, sobretudo, cognitivo da criança de acordo com o pensamento de Maluf.

Nessa acepção, os primeiros momentos de contato entre a criança e os objetos propícios ao brincar já se fazem presentes dentro do seio familiar, no qual "o menor aflora o interesse despertado a partir da curiosidade sobre as formas, cores, tamanhos das coisas. Essa curiosidade uma vez adquirida persiste por toda a vida, ainda que com intensidade distintas, conforme os estudos do psicólogo suíço Piaget" (PIAGET, 1989, p. 48).



A escola tem que integrada a este processo, democratizando, pois, o aperfeiçoamento das habilidades a serem desenvolvidas por meio das brincadeiras, instigando o senso de valor sobre os mais variados conceitos de mundo. Isso poderá dar sustentação para que o senso crítico sobre o mundo se aperfeiçoe de modo mais satisfatório, o que revela que a colaboração social da escola já começa a partir da infância.

Caso contrário, como já foi dito, estar-se-ia mitigando uma fase que necessita de um acompanhamento todo especial, inclusive por parte da escola, lugar em que a formação individual e coletiva sobre os juízos de valores para a vida se mostram mais concretos e de fácil disseminação quando se utiliza técnicas do próprio mundo do educando.

O grande problema dessa desatenção ao brincar se aperfeiçoa nas palavras de Rodari (1982, p. 8) "que desvenda os objetivos deste trabalho educacional chamando a atenção para o fato de que a pedagogia preocupa-se muito mais com a atenção e a memória do que com a imaginação e a fantasia".

Os reflexos desse sistema só posicionam frente às estruturas poderosas de controle social que não tem qualquer intenção de formar cidadãos capazes de imaginar e desenvolver sua criatividade. É perfeitamente viável esse modelo quando se vislumbra nessas habilidades, desenvolvidas principalmente na infância, a potencialidade de transformação da ordem social imposta, e conseqüentemente, no mundo em que se vive.

Nesta tentativa de correção, é preciso ter cuidado para não imprimir juízo de valor sobre a criança, desencorajando-a ser criativa ou a não se manifestar, motivo este que tende a tornar a linguagem pobre.

Nesta senda, percebe-se a importância de associar a inserção de meios que estimulem o brincar, as interações interindividuais, o desenvolvimento sensorial, psicomotor, o que deve ser função do professor. Segundo Maluf (2003, p. 14), o qual atua como mediador dessas formas de atuação dentro de um contexto educacional infantil, fomentando aspectos da criatividade, da linguagem e do estímulo ao desenvolvimento pessoal.

4 A brincadeira na escola



Não é de hoje que se reconhece que a educação infantil deve primar pelo ambiente escolar criativo, ou melhor, espaço que deixe a criança em seu mundo, um mundo lúdico e atrativo, devendo estar atenta as fases de desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança para abordar a melhor maneira de ser eficaz, com relação ao processo de ensino aprendizagem. Como se percebe, a importância do imaginário, do fantasioso, revestido no brincar e principalmente no lúdico, faz parte do processo a ser desempenhado na elaboração de uma educação criativa e participativa.

Weiss (1997, p. 24) destaca de forma pontual a importância desse processo quando aduz “através do brinquedo, a criança inicia sua integração social; aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca. Ela se exercita brincando”.

Vale ressaltar que assim como um atleta necessita da prática constante de exercícios físicos para a manutenção da performance, para conseguir competir com maior desempenho, para ganhar massa muscular, ter melhor resultados frente a um torneio; a criança também necessita de um estímulo constante de lúdico e diversão que se conciliam a formar um conjunto de caracteres inerentes da sua personalidade.

Seguindo esse pensamento, a brincadeira se coloca como proporcionadora de um conjunto de estímulos que devem ser incentivados a fim de perpassar pelas mais diversas áreas internas e pessoais do educando. São algumas delas:

Visuais, quando percebe formas, cores e movimentos; gustativos, quando conhece os objetos pelo contato com a boca; e táteis, quando começa a pegar os objetos, se apercebendo dos diferentes materiais e texturas. Ela repete movimentos, chocalha os brinquedos, aprende a bater um contra o outro, joga-os, sente-se atraída pelo seu barulho ao jogá-los no chão ou na parede. Ela aprimora, portanto, seu aparelho motor: apertar, sacudir, jogar... atos que se realizam com gestos rápidos, lentos e com repetições (WEISS, 1997, p.24).

Conforme exposto acima, as brincadeiras, desta forma, trazem o estímulo à participação, possibilitando normas e funções cujos significados somente reconhecem a própria criança, aquela que explora seu mundo do brincar, seu micro mundo que se expandem continuamente com o desempenho dos jogos e situações que o brincar proporciona.

Uma contribuição que se expõe a partir desse contexto se refere à atuação do educando frente ao necessário estabelecimento de normas e regras que precisam ser observadas no momento dos jogos, das brincadeiras, das diversões. Essa normatização já impõe uma prévia colaboração para com a exigência da realidade social que vivem a partir de



regras e normas estabelecidas. Assim, cria-se frente ao brincar espaços para a representação simbólica da vida social.

Neste sentido, a escola mantém o papel de potencializar a consciência crítica sobre as funções que são consideradas de valia para o estímulo das áreas motora, psicológica, pedagógica, emocional. Em outras palavras percebe-se que, o professor deve estar atento às benesses que a incorporação do brincar, como prática corrente na sala de aula, possibilita aos seus alunos, bem como não negligenciar que sua importância se verifica tanto dentro quanto fora da escola, tanto na parte de desenvolvimento pessoal quanto social ativo na realidade em que vive.

Segundo Weiss (1997, p. 24), "a brincadeira representa uma parte do universo que a criança conhece e explora dentro de suas possibilidades". No entanto, apesar da mesma aprender brincando, esse processo não é constante, mas sazonal, ou seja, há uma fase específica em que se verifica.

Isso é assim, pelo fato de gradativamente, à medida que o desenvolvimento da criança se demonstra satisfatório com o passar do tempo, suas percepções sobre o brincar mudam e transformam-se. Esse divórcio se percebe quando a criança começa a ter horário para brincar, para aprender, como se uma estivesse dissociada da outra, ou quando esta tem que dormir, tem que ir à escola, tomar banho, de maneira regrada.

Wajskop (2005, p.5) se perfilha a concepção de Vygotsky (1989) por aceitar a brincadeira dentro de uma conjuntura social e cultural, relacionada com a maneira de perceber a realidade a partir de fatores disponíveis à criança.

O brincar, numa perspectiva sociocultural, define-se por uma maneira que as crianças têm para interpretar e assimilar o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas. Por causa disso, transformou-se no espaço característico da infância para experimentar o mundo do adulto, sem adentrá-lo como partícipe responsável (WAJSKOP, 2005, p. 5)

De certa forma, as concepções de Winnicott (1995) e Wajskop (2005) se aproximam, pois pensar na atividade de brincar como uma atividade propiciadora do desenvolvimento psicomotor, pedagógico, cultural, é exortar sua necessidade na formação individual que cada homem deve ter.

Vale ressaltar que essa discussão dentro do campo educacional deve ser revista de modo a alcançar os potenciais que o lúdico pode trazer, ensejando cada vez mais a importância da brincadeira na formação e transformação social que se impõe como



emergente, em uma cultura educacional de transição, a qual os meios tradicionais de ensino, marcados pelo pragmatismo cedem espaço para a evidência do lúdico, do brincar na formação pessoal de um cidadão na educação infantil

Assim, é preciso que os novos métodos de ensino se encaminhem conjuntamente de modo a conferir a construção de um indivíduo preparado a enfrentar os desafios que a vida apresenta, ou melhor, montar um arquétipo dos valores importantes para a vida em sociedade.

A imagem da infância é reconstruída pelo adulto, por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança (KISHIMOTO, 2006, p.59).

Se a imagem da infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância. “A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto” (KISHIMOTO, 2006, p. 19).

É possível dizer que a idealização construída na infância em muito se liga ao sentido dado às coisas, objetos, formas, palavras, imaginações, formados na infância, os quais se fixam na memória. Isso evidencia a importância da escola, neste contexto, zelar pela atenção voltada ao brincar, abordando ocasiões de variedade e diversidade de circunstâncias que valorizam o desenvolvimento e a formação do aluno.

A infância, nesta reflexão, pode ser entendida como uma fase em que a adesão a imagens ou representações mais se evidencia, traduzindo, assim, a simulação que este momento proporciona no que diz respeito aos aspectos da cultura, as sentidos dados aos objetos, aos modos de interpretar realidades, modos de conhecimento de si própria, além da indagação com o mundo que convive.

Com isso, o brincar deve pautar-se na busca pelo conhecer, interpretar, e com isso, estimular a curiosidade nas crianças a fim de que estas possam sentir a necessidade de recepcionar o lúdico como um meio de aprendizagem.

As brincadeiras, os brinquedos, os filmes, jogos, músicas são ferramentas que estão disponíveis para que o ensino e a aprendizagem se tornem de valia imensurável dentro da escola que busca valorizar os aspectos internos e externos que guarnecem a formação do indivíduo como ser social em desenvolvimento.



Há que se salientar que a instituição de ensino infantil deve ter de modo claro e bem delineado, que a atividade do brincar dentro de suas perspectivas devem ser ricas e diversificadas, pois a criança consegue ser estimulada a colaborar com o processo a partir do atrativo que a brincadeira apresenta, daí o inevitável sentido do espaço educacional ser múltiplo e amplo as possibilidades de aprendizagem, vez que dissociar o aprender do brincar é insurgir em uma verdadeira falácia. “O brincar deveria funcionar como um eixo importante na educação das crianças, mesmo porque o brincar, o sonhar, e o fantasiar, assim como o aprender, o estudar e o trabalhar, não são coisas independentes, estão entrelaçadas psiquicamente, uma influenciando as outras” (FARIAS, 2008, p. 36).

Fundamental se faz levar essas considerações para dentro do ambiente educacional, funcionando este como ponte para o desenvolvimento social e humano do educando, uma vez que a educação dos novos tempos insurge da necessidade de uma aproximação dos meios envolventes da criatividade, da sensoriedade, do lúdico, conciliados com métodos didáticos e eficientes no processo de ensino.

Coadunam-se as ponderações de Wajskop (2005, p. 28) no entendimento vestido no caráter escolar que deve assumir uma postura baseada no afeto, no ponto de vista social e cognitivo, cuja finalidade principal converge para a brincadeira, para que dessa forma perquirir valores de auto-suficiência e companheirismo. A autora reflete que “organizada em torno da brincadeira infantil, a pré-escola poderia cumprir com a sua função pedagógica, ampliando o repertório vivencial e de conhecimentos das crianças, rumo à autonomia e à cooperação”.

Logo, se verifica um conjunto de fatores que se espelham na brincadeira quanto à realização do efetivo caminho da construção do conhecimento e do desenvolvimento humano, dentro de uma perspectiva que mescla valores e princípios. Sendo assim, o professor como personagem capaz de interferir na formação do aluno deve proporcionar formas eficazes para a construção do lúdico, da imaginação, da criatividade, para fim de desenvolver a capacidade de cada indivíduo em racionar, interpretar e modificar a realidade em que vive.

O ambiente escolar, por sua vez, necessita ser atrativo e proporcionar experiências de mundo nas mais variadas formas de aprendizagem que tem a oferecer, percorrendo os caminhos do lúdico e do brincar na construção de uma personalidade própria por meio das relações de afeto, geracional e de construção dos valores pessoais.



Recorrendo a Winnicott (1995, p. 10), "o brincar deve suscitar na criança a capacidade de um significado que ela mesma atribui aos objetos, devendo a escola participar desse movimento de formação e desenvolvimento do aluno".

Nestes termos, extrai a característica do lugar em que a brincadeira e a experiência cultural se fazem presentes impõe uma relação de compatibilidade com os anseios dos alunos, fazendo com que estes enxergam no espaço educacional um ambiente de experiências do viver, e não tendências herdadas.

7 A brincadeira como aprendizagem

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, na verdade o jogo faz parte da essência de ser dos mamíferos. O jogo é necessário ao nosso processo de desenvolvimento, tem uma função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários (FARIAS, 1995).

Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional a criança (FARIA, 1995).

Segundo Vygotsky (1991), "o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração".

A brincadeira é uma atividade que no processo educativo deve ser considerada como fundamento por colaborar com o processo de desenvolvimento das capacidades cognitivas. É sabido que a busca pelo conhecimento se impõe de maneira muito perspicaz desde os primeiros momentos de vida do homem.

Tal importância é afirmada por Maluf (2009, p. 21) quando diz que "o brincar proporciona aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades básicas de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, e essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo".



Assim, falar de crianças em sua maioria, para não dizer totalidade, requer se até ao desenvolvimento de uma característica comum: o gosto pela curiosidade, ainda mais quando pequenas, fase que impõe a necessidade do tocar, do sentir, do observar a realidade frente aos objetos. Essa busca pelo conhecer é a fonte dos anseios que podem ser explorados por parte da criança, de maneira divertida e lúdica.

Frisa-se que o processo educativo está longe de se transformar em um modelo paradigmático dentro das perspectivas do brincar. Com efeito, isso tem que assim se apresentar pela própria necessidade, tanto da escola quanto do professor, em acompanhar o ato educativo como dinâmico, e que inviável é a sua estagnação, uma vez que fatores aleatórios surgem impossibilitando que isso aconteça.

Há que se alertar que:

[...] é impossível prever o que advirá da trajetória única e intransferível traçada a partir do encontro de cada um com os objetos da cultura. É exatamente esta imprevisibilidade que faz do ato educativo uma tarefa sempre inclusiva, aberta e, por excelência, criativa (FARIAS, 2008, p. 92).

Neste sentir, a atividade educacional por sua característica principal de não linearidade dos processos construtivos exorta para a evidência de formas construtivas diversas, as quais podem ser utilizadas pelo professor nas suas aulas. Dessas atividades, espera-se do educador uma reflexão acerca criatividade, inteligência, motivação, estímulo, desinibição, curiosidade.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras refletem essa necessidade básica da criança para com o despertar se sua própria capacidade sensorial, criativa, teleológica, as quais podem perfeitamente ser abarcadas pelo contexto pedagógico, selecionando a escola como colaboradora desse processo.

Nas lições de Kishimoto (1994) o jogo concebe uma complexidade na sua conceituação por ser compreendido de acordo com os fatores sociais que o circundam, ou seja, em regra o jogo pode ser delineado dentro de uma concepção de regras que direcionam uma brincadeira, cujo objetivo reside na promoção do prazer pela diversão.

No entanto, não é absoluto esse posicionamento, pois conforme a pensadora a brincadeira de arremessar flechas por meio de arcos, pode se revestir numa simples brincadeira infantil ou em simples jogo de quem lança mais longe a flecha. Para as



comunidades indígenas, por sua vez, o lançamento de flechas por crianças não pode ser entendido como um jogo, mas sim como um preparo a vida adulta naquela comunidade.

O processo educativo como bem sabido traceja um caminho que deve ser percorrido em conjunto entre a escola, a família e a sociedade como um todo. O lúdico, por sua vez, assume preponderância no ensino e aprendizagem de crianças já que é conceituado como:

Uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (SANTOS, 2002, p. 12).

O entrave dessa abrangência que o lúdico assume nos brinquedos está diretamente relacionado ao fator do sistema econômico que cria mecanismos de lucrar sobre objetos de tão valor significativo dentro do processo de ensino e aprendizagem. Quando se utiliza um brinquedo, o educador quer possibilitar que a criança crie e recrie as suas convicções de mundo, além de impulsionar a fertilidade que a infância carrega.

Considerações finais

Com base na realização do trabalho foi possível identificar que as atividades lúdicas são uma mídia privilegiada para a aplicação de uma educação que vise o desenvolvimento humano. Apoiada sempre na qualidade do suporte de como planejar, preparar e dirigir atividades lúdicas exitosas, e também na qualidade da mensagem, procurando transmitir para as crianças um conteúdo educacional adequado e desejável. Podendo assim, entrelaçar suporte e mensagem, de forma a produzir um veículo adequado à formação de cidadãos plenos, autoconfiantes, éticos e construtivos.

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamental na aprendizagem, e negar o seu papel na escola é talvez renegar a nossa própria história de aprendizagem. O brincar existe na vida dos indivíduos, embora ao passar dos anos tenha diminuído o espaço físico e o tempo destinado ao jogo, provocado pelo aparecimento de brinquedos cada vez mais sofisticados e pela influência da televisão. Com toda essa questão chegou-se a conclusão da necessidade de se retornar aos estudos dos jogos.



É importante salientar que a escola também deve se atentar para o antigo e prioritariamente arrolado como essencial e principal do ensino: o viés tradicionalmente técnico. A exigência dos dias contemporâneos exige uma formação em que o rigor teórico, o formalismo, a essência profundamente mergulhada no intelectual ceda espaço para um ambiente mais humanizado, ou melhor, em que o conhecimento supere as nuances puramente formal e rigorosa de um saber medido a partir de fórmulas, conceitos e posições prontas e acabadas.

A escola que vive essa mutação frente a esse equilíbrio é o que se pode denominar de escola de transição, a qual de uma passagem longa e sensível aos novos aspectos cognitivos importantes da aprendizagem, visa propor oportunidades de crescimento pautados em uma tendência contemporânea de inclusão do lúdico dentro da escola por meio de formas que em tempos de outrora eram deixados reclusos ao ambiente familiar como os brinquedos, as brincadeiras, os jogos, as diversões de modo geral.

A importância do brincar no ensino infantil é mais bem delineada a partir do modo como o professor orienta sua aplicação na sala de aula. Em outras palavras, a didática de ensino deve propiciar uma forma pela qual o aluno sinta prazer nas atividades lúdicas propostas, sendo este fator fundamental para que o desenvolvimento cognitivo em suas extensões mais íntimas, como a capacitação para a linguagem, a estruturação do pensamento, a percepção de detalhes dos objetos colocados a sua disposição e a articulação entre vivência cotidiana e imaginária.

Sendo assim, o lúdico, a brincadeira, os brinquedos, os jogos são partícipes integrantes do processo de aquisição do saber, além de desempenhar papel fundamental na construção das características de formação nas esferas humana e social. Separar a criança em fase de apropriação das experiências do lúdico, no qual o brincar está inserido, é uma forma de interferir negativamente na construção do próprio indivíduo como ser transformador social.

Constata-se que a criança que brinca na escola fica disposta a aprender e vivenciar a escola como seu segundo lar; além disso, a brincadeira não pode deixar de ser livre ou ser livremente aceita, já que sem um determinado nível de liberdade ou aceitação voluntária, não existe nem atitude de brincadeira nem brincadeira propriamente dita, assim, como também, não existem possibilidades de aprendizagem significativa.



REFERÊNCIAS

DAMIS, O. T. Arquitetura da aula: um espaço de relações. In: DALBEN, S. I. L. F. et al. (org.). **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. 818p.

FARIAS, A. G. **O brincar na psicanálise e na educação**. Cuiabá: ed UFMT, 2008.

FARIA, A. R. de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. Ed. Ática, 3ª edição, 1995.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação/ Tizuko Morchida Kishimoto. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

MALUF, A. C. M. **Brincar**: prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

PIAGET, J; INHELDER, B. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

RODARI, G.. **Gramática da fantasia**/ Gianni Rodari. Tradução de Antonio Negrini. São Paulo: Summus, 1982.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

VYGOTSKY, L.. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar da educação infantil**. Cad. Pesq. São Paulo n.92, fev 1995.

WEISS, L.. **Brinquedos & engenhocas**: atividades lúdicas com sucata / Luise Weiss. São Paulo: Scipione, 1997

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora LTDA, 1995.