

A MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM E O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

HÉLIS CRISTINA ALVES DE LIMA

Mestranda em Ciências da Educação, pela Universidade Interamericana - Paraguay, Asuncion, Especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa pela Universidade Gama Filho – UGF. Graduada em Letras pela Faculdade de Educação, Ciências e Letras de Iguatu – FECLI. Servidora Pública do Município de Cedro/CE, helis.lima@edu.ce.senac.br;

RESUMO

Brincar é uma ação de suma importância para o crescimento e desenvolvimento da criança. É através do brincar que elas desenvolvem o ato de comunicar-se, e aprendem a se inserirem em um contexto social. O presente estudo busca mostrar a importância do brincar na aprendizagem, com o objetivo de coletar dados a respeito da importância do brincar como facilitador da aprendizagem no contexto escolar. A metodologia utilizada se dá através de pesquisas bibliográficas, descritiva, qualitativa sobre o referencial de vários artigos publicados relacionados ao tema, a fim de alcançar os objetivos proposto. Entende-se que os educadores ao planejar as atividades, passem a organizar e estruturar o espaço de forma a estimular nas crianças a vontade de competir, cooperar, brincar e, principalmente aliar a teoria e a prática no repasse e na assimilação dos conhecimentos. Conclui-se que, o brincar faz com que as crianças passem a se relacionar com seu pares de forma que eles possam criar e recriar, fantasiar e fazer com que seu aprendizado possa se desenvolver, crescer e criar várias possibilidades de vivenciar um mundo imaginário.

Palavras-chave: Brincar. Crianças. Aprendizagem. Educação Infantil

INTRODUÇÃO

Brincar é uma ação de suma importância para o crescimento e desenvolvimento da criança. É através do brincar que elas desenvolvem o ato de comunicar-se, e aprendem a se inserirem em um contexto social.

Ao se trabalhar com jogos e brincadeiras nas salas de aula, busca a facilitar a construção do conhecimento de forma prazerosa e trazendo para ao dia a dia a ludicidade, deixando o ensino mecânico e cansativo de lado (HOLANDA, 2012).

Ao utilizar brincadeira e jogos nas atividades educativas o educador traz para dentro do contexto da sala de aula vivências que são capazes de beneficiar toda a comunidade educacional, além de desenvolver de forma intelectual cada educando, sem que seja necessário abandonar a fantasia, imaginação o brinquedo e os jogos que fazem parte do universo infantil (HOLANDA, 2012).

Entende-se que é através do brincar que as crianças aprendem e trabalham diversas culturas, vivências e histórias. Torna-se necessário frisar que o mundo atual tem a tecnologia nas mãos de cada criança, e assim elas entram cada vez mais em um processo de amadurecimento precoce, diferentemente de antigamente que os pais e até as próprias crianças precisavam confeccionar brinquedos para seus momentos de brincadeiras e descontração, fazendo com que cada um desses momentos fosse prazeroso e divertido.

No entanto, considerando a ideia de que a brincadeira é a atividade mais séria da criança, ao associar o conhecimento da cultura, juntamente as diferenças individuais como o tempo e limite de cada um, a ação cognitiva traz sentidos e sensibilidade a criança.

Essa se torna a ponte de equilíbrio entre o mundo imaginário e o real, o jogo e a construção do conhecimento vão sendo gradativamente redimensionados na prática educativa do aluno, sendo impossível não associar o lúdico com o processo de construção de conhecimento.

Para realizar a pesquisa, foi tomado por base o seguinte problema: Como o brincar na educação infantil pode contribuir para o crescimento e o desenvolvimento da criança na educação infantil?

Justifica-se a escolha de tal tema, porque o brincar reflete a maneira que a criança, ordena, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo ao seu modo. Podendo ela expressar suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos novos que vão incorporando a sua vida, utilizando

uma das qualidades mais importantes do lúdico, que é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar solução.

A relevância do presente estudo busca mostrar a importância do brincar na aprendizagem, com o objetivo de coletar dados a respeito da importância do lúdico como facilitador da aprendizagem no contexto escolar.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada na pesquisa se dará a partir de pesquisas bibliográficas, descritiva, qualitativa sobre o referencial de vários artigos publicados relacionados ao tema, a fim de alcançar os objetivos elencados.

Na realização desse estudo utiliza-se a pesquisa bibliográfica, que segundo GIL (2012, p. 40) “tem a finalidade de colocar o investigador em contato com o que já se produziu a respeito do seu tema de pesquisa”. Compreende-se que é vasta a quantidade de estudos já publicados, dando uma segurança para a pesquisa e sobretudo reforçando o estudo.

Tão importante quanto à técnica da pesquisa bibliográfica, é a pesquisa descritiva porque descreve as características de um objeto de estudo. Para GONSALVES (2015, p. 69) “não está interessada no porquê, mas nas fontes do fenômeno, preocupa-se em apresentar suas características”.

Ainda segundo GONSALVES (2015, p. 69): “tem abordagem qualitativa por preocupar-se com a compreensão, com a interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão às suas práticas, o que impõe ao pesquisador uma abordagem hermenêutica”. Ou seja, busca-se a interpretação dos fatos ou textos descritos.

Os principais teóricos que fundamentam esta pesquisa são: Gonsalves (2015); Oliveira (2000); Santos (2002); Silva (2010); Vygotsky (1998) e Zanluchi (2005), dentre outros.

Educação Infantil

A educação infantil passou por diversas mudanças, sendo que com a Constituição Federal de 1988 vários foram as inovações para essa modalidade de ensino, dentre elas a oferta da Educação Infantil em creches e pré-escolas, sendo um dever do Estado e direito de toda criança. Para dar subsídio a Constituição Federal, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDBEN 9394/96, apoiada na CF, estabelece que a educação infantil é a primeira etapa da Educação Básica.

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBEN nº 9394/96, Art.29:

A Educação Infantil é conceituada como a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996).

Entende-se que é de extrema importância essa etapa da educação infantil, pois é através desse processo inicial, que as crianças criam seus costumes, valores, por conta das primeiras relações sociais. A LDBEN Nº 9394/96, intitula a instituição de ensino infantil que visa atender as crianças de 0 a 3 anos de idade de Creche e Pré-Escola a instituição que atende crianças de 4 a 5 anos de idade.

O reconhecimento da Educação infantil com o início do processo de educação básica das crianças, se ratifica dentro do contexto das políticas públicas e assim coloca uma visão bastante focada na práxis pedagógica, onde apresenta o rompimento de um processo assistencialista e abre caminho para a complexidade da primeira infância dos sujeitos (TELES, 2015).

A LDBEN Nº 9394/96 em seu art.30, relata que: “a Educação Infantil será oferecida em: I – creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II- pré-escolas, para as crianças de 4 (quatro) a 5 (cinco) anos de idade.”

Os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - RCNEI, publicados em 1998, compostos de 03 volumes, trazem metas de qualidade que buscam levar às crianças do desenvolvimento integral e uma formação cidadã. Estes servem como um guia para a educação, com objetivos, conteúdos e com orientações didáticas; sendo apresentados por idade para as crianças de 0 a 03 anos e de 03 a 06 anos (GOBBATO, 2016).

As Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil – DCNEI, de 17 de dezembro de 2009, buscam assegurar a autonomia das escolas e de sua proposta pedagógica. Nesse sentido, as instituições são estimuladas a montarem seus currículos dentro das áreas de conhecimento e dos conteúdos que acham mais adequados para cada grupo de educandos.

Nesse sentido, as DCNEI fazem com que as instituições de educação infantil se organizem de forma a observar que:

educar a infância na contemporaneidade é o grande desafio, pois diz respeito a algo muito difícil de alcançar quando

se está submetido à lógica escolar de ensino: aprender a enfrentar a imprevisibilidade das mudanças nos modos de agir e interagir com outros no mundo porque implica também estar disponível para lidar com os sonhos, em lidar, simultaneamente, com o cotidiano visível e com a ordem do invisível. (BARBOSA; RICHTER, 2013, p. 1)

Entende-se que, a educação precisa ser organizadas não de forma individual, com submissão ou conformismo, mas sim visando garantir os direitos das crianças e assim serem capazes de descobrir e conhecer o mundo através das brincadeiras, atividades e trocas dentro das mais variadas relações (GOBBATO, 2016).

Ainda que os avanços cheguem nas instituições através da teoria, os desafios são inúmeros, sobre tudo no campo da prática educacional. Os educandos são seres em constante fase de crescimento, que são capazes de agir, interagir, descobri e transformar o mundo. Entende-se que, é na infância que o brincar torna-se essencial. É na Educação infantil que as brincadeiras se destacam, trazendo o brincar para o seu dia a dia.

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. É nesse momento inicial que a criança desenvolve uma serie de capacidades importantes, como a imaginação, memória, criatividade e etc. (OLIVEIRA, 2000).

O sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. Ou seja, é nessa perspectiva que a brincadeira infantil se torna um processo de aprendizagem privilegiada para a formação e constituição do sujeito (VYGOTSKY, 1998).

Nesse sentido entende-se que a brincadeira é:

como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes (VYGOTSKY,1998, p. 97).

Diante disso, as brincadeiras nesse processo de aprendizagem permitem uma liberdade de expressão que tira das crianças situações de estresse e estimula o desenvolvimento da inteligência e dos padrões morais.

Para ZANLUCHI (2005, p. 89), “quando brinca, a criança prepara-se para a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.”

Atualmente, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são grandes aliados para propiciar momentos de aprendizagem à criança, pois dá suporte durante as atividades lúdicas, sendo capaz também de desenvolver a criatividade e a imaginação. Deste modo, o autor russo e psicólogo Lev Semynovitch Vygotsky (2007, p. 122) possibilita esta compreensão em relação ao brinquedo quando enfatiza que:

[...] a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente [...].

Kishimoto (2003) ao defender o jogo na educação, afirma que seu benefício está na possibilidade de motivar a exploração em busca de resposta, e não oprimir quando se erra. O professor de educação infantil tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, fazendo com que a criança não fique constrangida quando erra. Pois o professor tem que passar segurança para a criança, demonstrando sucesso no processo da aprendizagem. Desse modo, compreende-se que ao utilizar jogos educacionais nas atividades escolares, o professor contribui muito para a evolução da criança, porque tais jogos são facilitadores do processo de ensino aprendizagem, uma vez que eles levam a criança a construir novos saberes, desenvolvendo suas habilidades.

O jogo proporciona que a criança brinque e aprenda ao mesmo tempo, fazendo com que possa despertar o seu interesse para aprender de uma maneira satisfatória. Sendo assim, os jogos educacionais são vistos como motivadores para as atividades infantis, porque a criança só aprende se estiver motivada. A infância é também a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação e renovação. Ainda complementa que a infância é portadora de uma imagem de inocência: de

candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura Kishimoto (2003).

Vygotsky (2007) enfatiza também que não é por acaso que uma criança se depara com situações imaginárias, ao contrário, é uma manifestação natural em relação a situações que a ela são restritas. Uma observação a ser apresentada sobre o brinquedo é sua utilização que vai ao encontro com aquilo que mais gosta de fazer, pois isto lhe dá prazer e possibilita criar e recriar regras. Portanto, para melhor compreensão os Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil enfatizam que:

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. (BRASIL, 1998, p. 27).

É possível perceber que a todo momento a criança assimila diversas situações utilizando-as durante ações lúdicas, reproduzindo histórias que ouviu, cenas tanto do mundo real quanto do imaginário que assistiu, podendo ser facilmente simuladas pelos brinquedos que visam facilitar e motivar as representações do imaginário, promovendo as encenações que querem vivenciar.

Para Piaget (1975), os jogos de regras seguem um padrão para a moralidade humana, afirmando ser por causa de três razões sendo elas:

Em primeiro lugar representam uma atividade interindividual necessariamente regulada por certas normas que, embora geralmente herdadas das gerações antigas possa ser modificadas pelos membros de cada grupo de jogadores, fato esse que explica a condição de legislador de cada um deles. Em segundo lugar, embora tais normas não tenham em si um caráter moral (e envolve questões de justiça e honestidade). Finalmente tal respeito provém de mútuos

acordos entre os jogadores e não mera aceitação de normas impostas por autoridades estranhas à comunidade de jogadores. (PIAGET, 1975, p. 49).

Esse tipo de jogo desenvolve a cidadania, definindo um padrão ético e moral a ser seguido ao longo da vida social, vivemos em uma sociedade arbitrária, pois ao longo da vida somos submetidos a respeitar regras, e sermos conscientes dos direitos e deveres.

Piaget (1975) também aponta essa categoria em sua linha de pesquisa, que é o jogo de construção, em que a criança cria algo. Esta última situa-se a meio caminho entre o jogo e o trabalho, pelo compromisso com as características do objeto. Tais modalidades não se sucedem simplesmente acompanhando as etapas das estruturas cognitivas, pois, tanto o bebê pode fazer um jogo de exercício, como também uma criança poderá fazer sucessivas perguntas só pelo prazer de perguntar.

Pode-se dizer que Piaget (1975) considera o jogo de construção por fases, iniciando na fase sensório motor, pré-operacional e subsequente. Ganhando novos significados nessas etapas. Portanto, os jogos acima definidos por Piaget têm a intencionalidade no desenvolvimento físico e mental da criança. Como exemplo ao jogar xadrez realiza o esforço mental, já em um jogo de futebol exige mental e o físico. Diante disso, pode se constatar que lúdico, além de ser considerado um método de ensino aprendizagem, traz diversão para as crianças e também para os adultos, é uma boa maneira para se distrair, brincar juntos, fazer com que ele seja muito importante para todos nós, não um passatempo ou bobagem, mas sim algo que esteja sempre nos desenvolvendo.

O uso do lúdico e os benefícios das brincadeiras na Educação Infantil

É através do lúdico que a criança constrói seu próprio mundo, dá evolução aos pensamentos, colaborando sobremaneira no aspecto social, integrando-se na sociedade.

A palavra ludicidade que vem do latim *ludus* e significa brincar. Onde neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, tendo como função educativa do jogo o aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo (SANTOS, 2002).

Santos (2002, p. 12) relata que a ludicidade é:

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.”

Portanto, entende-se que a ludicidade tem ganhado bastante espaço no processo de aprendizagem na educação infantil, e é através da brincadeira de forma lúdica que a criança potencializa a construção de seu conhecimento.

A criança que brinca demonstra sentimentos de alegria e felicidade e estar sempre em harmonia em qualquer lugar que se encontra, pois não há barreiras de comunicação diante dos desejos de encontrar novas habilidades sendo um diálogo valioso para a aquisição do conhecimento (ARAUJO, 2016).

Por sua vez, a brincadeira pode ser utilizado como ferramenta de ensino e aprendizagem com o objetivo de desenvolver a criança através das brincadeiras mediada pelo professor. O professor deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. Sendo assim, cabe aos professores a tarefa de mediar brincadeiras como forma de educar (ZANLUCHI, 2005).

O processo de aprendizagem e ensino devem ser construídos, estando sempre ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, utilizando-se sempre de ferramentas adequados para sua idade, sempre com o objetivo de acompanhar o aprendizado infantil. Os RCNEI (BRASIL, 1998, p. 23, v.01) relatam que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Nesse contexto, o professor é peça de extrema importância, educar não é apenas referências nas informações passadas, mas sim em ajudar a criança na tomada de consciência de si mesmo.

A escola necessita de recursos financeiros para comprar recursos didáticos voltados para as atividades lúdicas, esse apoio é fundamental para que

o professor possa ter variedade de opções na elaboração de seus planos de aula e trabalhar de acordo com os objetivos de aprendizagem.

A qualidade do ensino depende do apoio do setor público e disponibilidade de recursos, mas isso ainda é uma das dificuldades enfrentadas por muitas instituições de ensino, e conseqüentemente demanda uma quantidade de material pedagógico maior, para atender a quantidade de alunos existente dentro da escola. Diante desta situação resta aproveitar ao máximo o pouco que tem para aproximar dos padrões de ensino exigido.

[...] fatores internos e externos ao ambiente escolar, os quais influenciam no efetivo uso de alguns materiais didáticos. Dentre estes aspectos, os mais relevantes são: a quantidade insuficiente de materiais didáticos ao grande número de alunos por turma; a falta de pré-requisitos dos alunos, o pouco interesse dos alunos; o excesso de “burocracia” na escola para Humanidades e Inovação v.7, n.8 – 2020 a disponibilização dos materiais didáticos no momento em que são solicitados pelos professores ou alunos; a falta de tempo para a reflexão sobre a prática docente, bem como sobre os critérios e objetivos relacionados ao uso de determinado material didático. (FISCARELLI, 2017, p. 5)

No entanto, percebe-se que, a sala de aula deve estar preparada para receber o professor como também o aluno, proporcionando assim um ambiente propício para a realização das brincadeiras tendo em vista que o professor é o mediador principal e deve estar preparado para trabalhar as brincadeiras.

Para Santos, Costa e Martins (2015, p.9), o professor da educação infantil e do ensino fundamental devem incluir as brincadeiras como ferramenta de ensino e aprendizado, pois se sabe que as crianças são movidas pelas brincadeiras, que desperta suas alegrias, curiosidades e desejos em conhecer coisas novas.

O professor é apto a identificar suas dificuldades e interferir de maneira positiva, de forma a promover situações favoráveis à aprendizagem e essa situação pode vir através da brincadeira (CARARA, 2017).

As brincadeiras se tomam atraentes e prazerosas, pois é através delas que se representam um dos principais instrumentos para o estímulo da aprendizagem das crianças, fazendo com que elas passam frequentar as aulas com mais interesse e vontade de participá-las.

Através do processo de ludicidade que a criança adquire conhecimentos, não de forma repetitiva, mas trazendo a participação para o contexto e,

assim compreendendo o saber e criando sua realidade através de uma visão individual dentro do coletivo.

Nos primórdios da sociedade, percebe-se que as atividades de sobrevivência tinham um papel lúdico, onde as crianças aprendiam por meio da repetição e/ou imitação das atividades. Esses momentos eram repassados através das gerações (TEIXEIRA, 2012)

Na Grécia Antiga, Platão (427 – 348) afirmava que os primeiros anos das crianças deveriam ser ocupados com jogos, pois estes possuíam influência na formação do caráter e na personalidade de cada criança (TEIXEIRA, 2012).

Como o passar do tempo, percebeu-se que os jogos e brincadeiras são compreendidos como uma ferramenta auxiliadora do desenvolvimento da criança.

O jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, a manifestação espontânea e natural do mundo intuitivo, imediatamente provocada por uma necessidade anterior. Por isso, quando brinca, a criança, está imersa em um mundo de alegria, contentamento, paz e harmonia, proporcionados pelo brincar espontâneo. (FROEBEL 2001, apud TEIXEIRA 2012, P.38).

Nos dias atuais, percebe-se que os jogos de antigamente eram mais ricos e estimulantes, pois buscavam desenvolver a imaginação, socialização e o conhecimento, o que o transforma em uma metodologia dentro das ações educativas que trazem fácil assimilação e prazer em aprender.

É necessário frisar que o lúdico surgiu por meio de raízes folclóricas, que são provenientes dos negros, índios e portugueses. Estes momentos surgem através das brincadeiras e jogos tradicionais populares, das cantigas de roda e o versos que fazem parte de todo contexto cultural brasileiro (TEIXEIRA, 2012)

Atualmente, a tecnologia abundante e com uma facilidade extrema para acessar seus recursos, os jogos de madeira e papel são facilmente substituídos pelos jogos eletrônicos. Enquanto que, as brincadeiras ao ar livre que eram ricas em interação e socialização entre as crianças, tornaram-se cada vez mais escassas.

Nesse sentido, as cidades se tornam cada vez mais tomadas por prédio, e o distanciamento dos momentos de socialização nas ruas e praças ficam cada vez mais escasso. O grande acervo de jogos e brinquedos com que as novas tecnologias trazem diariamente, as brincadeiras antigas veem se perdendo no tempo e dando lugar aos brinquedos e jogos eletrônicos.

Quando professores ou familiares apresentam jogos e brincadeiras que existem a socialização, elas se encantam e são incentivadas com suas regras e ensinamentos.

No entanto, torna-se necessário que seja feito um equilíbrio entre os jogos e brincadeiras que são acumuladas ao longo do tempo, e os que vem sendo construídos e socializados com as crianças no contexto escolar (COLHANTE et al. 2012).

Os jogos e as brincadeiras são ótimas formas de ensinar, no entanto, necessita que o educador utilize estas ferramentas para trabalhar o aprendizado fazendo com que os educandos sejam incentivados a aprender novas formas de brincar e aprender.

Independente da época, cultura e classe social, o brincar deve fazer parte da vida das crianças, pois elas vivem em um mundo de fantasias, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem.

As contribuições do brincar para o desenvolvimento das crianças

O conjunto e práticas desenvolvidas com as crianças se caracteriza com as brincadeiras como ferramenta de aprendizado isso deve ser aplicado na sala de aula. As brincadeiras devem assumir um caráter de intervenção sobre a realidade, no qual as crianças possam pensar sobre o que realizam, elaborar novas ideias, validar informações e produzir novos referenciais, algo que é próprio da infância e que deve ser garantido por meio de uma atuação pedagógica que preze pela curiosidade, pelo imaginário e por uma aprendizagem que seja entendida enquanto um processo criativo. Daí a importância de se pensar a formação do educador como mediador de um diálogo que se estabelece entre a criança e a cultura de sua época (ALMEIDA e FERREIRA, 2018).

Contudo, as brincadeiras colocadas de forma correta traz novas ideias, valida informações e passa a produzir novos referenciais. As brincadeiras e os jogos envolvem as crianças de maneira a proporcionar alegria e o prazer durante o momento da ludicidade, tornando-se uma alternativa importante para o processo de ensino e aprendizagem (FERREIRA, 2014).

As respostas obtidas através dos planejamentos executadas para trabalhar com a ludicidade são basicamente instantâneas, pois é através dela que se ensina e principalmente aprende de forma livre, descontraída e

motivadora. Nesse sentido, as atividades são maneiras de aprender/ensinar despertando no educando o prazer por aprender (FERREIRA, 2014).

A capacitação faz com que os professores possam possibilitar através das aulas com conteúdos práticos e atrativos, onde podem trazer o educando a participar das atividades sugeridas e assim, buscar um melhor desenvolvimento dentro da cada habilidade (FERREIRA, 2014).

Durante as atividades de brincar, através de ações planejadas, torna-se viável a possibilidade de diagnosticar problemas como valores morais, comportamentos dentro dos diferentes ambientes, conflitos emocionais e cognitivos, ideias e interesses (SOUZA, 2015).

Nesse sentido, o educador possui um papel de orientar, dirigir e facilitar as atividades lúdicas, pois é através dos momentos de ludicidade as crianças são responsáveis por seu aprendizado e por suas brincadeiras (SOUZA, 2015).

Torna-se necessário que os educadores ao planejar as atividades, passem a organizar e estruturar o espaço de forma a estimular nas crianças a vontade de competir, cooperar, brincar e, principalmente aliar a teoria e a prática no repasse e na assimilação dos conhecimentos.

O lúdico possibilita o desenvolvimento de princípios e regras que trazem a criança uma visão de mundo, compreensão, fundamentos e ordem. Essa vivência na escola e fora dela podem ocorrer de forma a agregar conhecimento e espaços para interagir (SILVA, 2011).

A ludicidade apresenta-se de forma significativa no que se relaciona com o comportamento e o convívio social, visto que, ele passa a atuar na esfera individual e coletiva, comportando-se como elemento de intensidade e envolvimento entre teoria de regras e prática de desenvolvimento, passando assim a estabelecer conexões e mobilizando as estruturas fundamentais para o desenvolvimento e aprimoramento das emoções, cognição e a afetividade (DIAS, 2013).

A intensidade que as atividades lúdicas trazem na vida do educando, trazendo influências que acarretam resquícios para toda a sua vida, e assim se interessam e necessitam destas atividades para desenvolver e descobrir como ser individual e social (SILVA, 2011).

Ao indicar por uma atividade prática com jogos educativos, o professor deve deixar claro seus objetivos. A prática do jogo pode ser realizada como instrumento didático para facilitar o entendimento da criança, podendo estimular o desenvolvimento de determinada área ou promover aprendizagens específicas.

Os jogos são fundamentais para desenvolver diversas habilidades no homem, principalmente nas crianças, que estão em processo de formação. As atividades dos jogos em grupo desenvolvem as relações sociais e a orientação espacial.

Piaget (1971), que verificou esse impulso lúdico já nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor, do segundo ao sexto ano de vida, predomina a forma de jogo simbólico; e se manifesta, a partir da etapa seguinte, a prática do jogo de regras. Segundo Piaget, existem três formas básicas de atividade lúdica que caracterizam a evolução do jogo na criança de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem.

As estratégias de jogo, para ser aplicado em sala de aula, deve promover situações interessantes e desafiadoras no que tange à solução de problemas, permitir aos aprendizes uma auto avaliação quanto ao seu desempenho e garantir a participação ativa de todos.

De acordo com Araújo (2016), cabe ao educador explorar e adaptar as situações cotidianas do educando às atividades escolares, mas, para isso, é de suma importância que domine as ideias e os processos que deseja trabalhar, a fim de que o aluno possa construir seu próprio conhecimento e, mais do que isso, tenha consciência de que os jogos e as atividades que propuser são meios para atingir seus propósitos, e não fins em si mesmo.

Além disso, as estratégias usadas pelo educador deve propor regras em vez de impô-las, permitindo que o aluno as elabore e tome decisões; promover a troca de ideias para chegar a um acordo sobre as regras; permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação; motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança; e contribuir para o desenvolvimento da autonomia nos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É na infância que as crianças adquirem estruturas e habilidades para aprimorar as capacidades que serão trabalhadas ao longo de seu processo de vida, quer seja ela de forma positiva ou negativa, dentro de um contexto onde este indivíduo esteja inserido em determinado período.

O brincar desenvolve integralmente as crianças, e fazem com que elas passem a conhecer o mundo em que encontra-se inserida. Nesse sentido, o brincar não deve ser visto apenas como diversão e descontração, mas sim como um momento de educar, se socializar e construir sua personalidade.

Para que o brincar ocorra de forma satisfatória, é necessário a presença de um profissional que busque favorecer e promover a interação, na busca de planejar, organizar e executar ambientes onde o brincar possa acontecer de forma estimular a competitividade e as atitudes cooperativas. Pois é o educador que cria na criança e em seu imaginário a vontade de brincar, pois busca facilitar a aprendizagem.

Conclui-se que, o brincar faz com que as crianças passem a se relacionar com seu pares de forma que eles possam criar e recriar, fantasiar e fazer com que seu aprendizado possa se desenvolver, crescer e criar várias possibilidades de vivenciar um mundo imaginário. Enquanto que, as instituição e ensino passem a reconhecer o papel do professor como um mediador de atividades, passando a possibilitar ao educando situações que envolvem aprendizagens significativas, e assim podem constatar que os jogos e as brincadeiras, são instrumentos mediadores dentro de um processo didático pois, tornam-se importantes ferramentas no desenvolvimento dos objetivos e habilidades que cada nível necessita.

Dentre toda essa constatação, entende-se que o brincar traz para a educação um momento de ludicidade onde passa a desenvolver de forma afetiva e cognitiva os educandos, buscando assim avançar na promoção de uma evolução integral de jovens e crianças.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ana Raquel Silva; FERREIRA, Victor Silva. A importância do brincar no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem. **Revista de Pós-graduação Multidisciplinar**, São Paulo, v. 1, n.5, p. 115-126, 2018. Disponível em: <http://www.fics.edu.br/index.php/rpgm/article/view/801/738> Acesso em: 02/10/2021

ARAUJO, Maria Betânia Francisca de Albuquerque. **Jogos Educativos Para Dispositivos Móveis Ao Alcance Da Aprendizagem Significativa No Processo De Ensino-aprendizagem**. 2016. Dissertação (Mestrado) – Ciência da Computação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/21054> Acesso em: 02/10/2021.

BRASIL, LDB. Lei 9394/96. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm . Acesso em: 02/10/2021.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

COLHANTE, Carolina Cardoso et al. **Resgatar o brincar tradicional**: uma contribuição à formação de professores. Disponível em: <http://doceinfancia2.blogspot.com.br/2013/03/ola-pessoal-estamos-disponibilizando.html.pdf>. Acesso em: 23/09/2021

CREMONINI, M. W. Brincadeira de faz-de-conta na educação infantil: reflexões a partir da ação pedagógica. Chapecó, 2012.

FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira. Material didático e prática docente. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.l.], v. 2, n. 1, p. 31-39, dec. 2007. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/454/333> Acesso em: 06/10/2021

GOBBATO, Heliana Lia Tissiani. A educação infantil brasileira no contexto das políticas educacionais: do direito à obrigatoriedade. In: SEMINÁRIO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE POLÍTICA E ADMINISTRAÇÃO DA EDUCAÇÃO, 4, 2016, Joaçaba. Anais do... Joaçaba, SC: Unoesc, 2016. p.85-110.

GONSALVES, E. P. **Iniciação à Pesquisa Científica**. São Paulo: Alínea, 2015.

GONZAGA, R.R.N. **A importância da formação lúdica para professores de educação infantil**. Revista Maringá Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SILVA, Antônio Carlos Ribeiro Da. **Metodologia da Pesquisa Aplicada à Contabilidade**: Orientações de Estudos, Projetos, Artigos, Relatórios, Monografias, Dissertações, Teses. 3. Ed. São Paulo: Atlas, 2010.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**/Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira -2. Ed. RJ: Wak Editora, 2012.

VYGOTSKY, L.S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Tradução: Zóia Prestes. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais. ISSN: 1808-6535 publicada em Junho de 2008. p. 23-36.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.