

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Pedro Thiago Chagas de Souza¹; Ana Carolina Santos da Silva²; Milena Cosmo da Silva³.

Universidade Católica de Pernambuco, Pedrothiagomih@gmail.com

Universidade Católica de Pernambuco, ana_carolina_santoss@hotmail.com

Universidade Católica de Pernambuco, silva.milena0412@gmail.com

Resumo:

Durante a infância, as crianças vivem várias situações, passando por diversas etapas do seu desenvolvimento, onde cada etapa desse desenvolvimento, lhe proporcionam novas experiências e aprendizado. Nesse contexto, o lúdico se faz essencial, visto que a formação do caráter da criança irá acontecer de maneira salutar e agradável. O presente estudo, tem um caráter de relato de vivência e pesquisa bibliográfica, como objetivo de apresentar algumas características da atividade lúdica no processo de desenvolvimento da criança. O trabalho demonstra que com a ludicidade, as crianças desenvolvem sua percepção de mundo, construindo e desconstruindo a todo momento seus pensamentos em relação a este. Construindo então um caráter próprio e conhecendo e aprendendo a aceitar a existência do próximo, através das relações sociais. Desenvolvendo não somente a sociabilidade, como também conhecimentos que irão estimular o aspecto cognitivo, motor, linguagem e tantos outros. Deste modo, fica evidente a importância do lúdico na vida da criança, podendo através deste adquirir aspectos, valores e atitudes que farão parte do seu caráter durante toda a vida da criança.

Palavras-chave: Lúdico, Desenvolvimento, Educação.

INTRODUÇÃO

A brincadeira é sobretudo o principal modo de expressão realizado na infância, assim como também representa uma atividade de suma importância para que se possa estabelecer a criança como um sujeito cultural.

Para PIAGET (1971), o lúdico está totalmente atrelado ao desenvolvimento, para ele, a criança necessita brincar para poder crescer.

É, portanto, que através da imersão em ambientes lúdicos que a criança realiza seus desejos, descobre mundos ao seu redor, sendo de extrema significância a imersão da criança em atividades que viabilizem e encorajem o seu desenvolvimento, levando em conta aspectos tais, como; linguagem, afetivo, social, motor. Fazendo com que o lúdico possa então, desta maneira colaborar de forma considerável para o desenvolvimento geral, ajudando na aprendizagem e descomplicando o processo de socialização, comunicação e construção do pensamento.

A ludicidade não se apresenta apenas como um jogo, ela possui diversas categorias, podendo ser apresentadas de diversas formas para as crianças, dependendo do contexto que se quer trabalhar e os objetivos que se pretende atingir. Portanto, as brincadeiras e jogos devem permitir às crianças momentos de raciocínios e elaboração de estratégias, fazendo com que elas descubram diversas possibilidades para o que se está querendo no momento. Ou seja, a brincadeira além de proporcionar momentos de interação e prazer aos que dela participam, deve estar baseada em situações-problemas, estimulando assim diversos aspectos. (CEBALOS; MAZARO, 2011)

Deste modo, o lúdico para o desenvolvimento das crianças é de grande valor, acarretando benefícios, tanto na esfera social, como na física e também no intelectual.

REFERÊNCIAL TEÓRICO

Kishimoto (2002, p. 62) afirma que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se

contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

Kishimoto (2010), afirma ainda, que o lúdico vai garantir a criança um desenvolvimento bastante harmonioso, onde o objeto dos jogos ou brincadeiras, se torna por si só, o objeto concreto daquela atividade. Garantindo para este a integração de diversos saberes, assim como também o desenvolvimento da mentalidade, simplificando assim a compreensão da realidade.

Santos (2012), afirma também que o lúdico consiste basicamente em satisfazer a criança, trabalhando com o real, o concreto, tocando, deslocando, montando e desmontando. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento da brincadeira é considerado importantíssimo, pois ajuda no desenvolvimento cognitivo e facilita a aprendizagem e a interação entre os colegas.

De acordo com Dohme:

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, liderança seja solicitada ao exercício de valores ético e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (DOHME, 2.003, p, 113).

Um recurso metodológico riquíssimo é usar o lúdico de forma a fazer a criança brincar com a fantasia, a criança constrói uma ponte no tempo, repetindo o passado vivendo o presente e projetando o futuro, transitando entre o mundo inconsciente e a realidade, pois fantasia e realidade se complementam. (SANTOS, 2012)

Freinet (1998), também faz referência às práticas lúdicas, mas não apenas ao exercício praticado, pois para ele qualquer exercício poderia ser desvirtuado.

Para Freinet a dimensão lúdica é:

"(...) um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina". (FREINET, 1998, p.304).

MATERIAL E METODOS

O material usado se consistiu na utilização de fantasias dos personagens característicos da peça da chapeuzinho vermelho. Fantasia do lobo mal; Fantasia da chapeuzinho; Fantasia do caçador; Fantasia da vovó e a Fantasia do palhaço.

Figura 1: Personagens da peça.



Autor: Tânia Nery

Figura 2: Personagens da peça.



Autor: Tânia Nery

A ação foi realizada numa escola particular de educação infantil, onde cerca de 1h antes das 15h, começou-se a ser montado a área para apresentação, assim como a preparação e caracterização dos personagens.

As 15h, as crianças já estavam apostas nos seus lugares, onde a peça teve início com o narrador (Palhaço) fazendo algumas brincadeiras com as crianças, com relação a pesa, afim de que elas comessem a entrar no clima teatral.

As 15;30 iniciou-se a peça, com duração de cerca de 30mn, onde no decorrer da dramatização as crianças puderam também interagir com os personagens, através das perguntas do narrador (palhaço) que perguntava constantemente o que deveria acontecer na cena seguinte.

As 16h teve o encerramento da peça e brincadeiras com as crianças e distribuição de lanche.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diversas pesquisas ressaltam que é durante os primeiros anos de vida, que acontece a assimilação de conhecimento por parte das crianças, desenvolvendo habilidades e hábitos, assim como também suas capacidades, suas qualidades e seus valores que serão carregados por eles ao decorrer de toda sua vida. É neste ponto que se destaca a importância da atividade lúdica nesse período da vida da criança que ocorre o desenvolvimento das esferas cognitivas, motoras e afetivas que serão amplificadas através do trabalho em diversas atividades, desde que, estimuladas.

Durante as atividades algumas crianças chegaram a se assustar com o lobo mal, pois é nessa fase que a criança começa a diferenciar o real do imaginário. Atividades lúdicas como a do teatro integra o pensamento com a realidade, que trará a criança, aos poucos, a revelação do que é o real e do que é fruto apenas dos seus pensamentos. Através dessas vivências que serão construídos esquemas cognitivos que serão muito importantes no decorrer do seu desenvolvimento

Figura 3: Socialização com os alunos



Autor: Pedro Thiago

Figura 4: Voluntária e aluna



Autor: Pedro Thiago

É na brincadeira que as crianças conseguem internalizar, ou seja, assimilar conceitos e experiência de vivência, fazendo com que a capacidade de brincar propicie às crianças um espaço onde estas possam resolver problemas, através dos seus esquemas cognitivos.

Problemas estes que eram constantemente criados através das perguntas do narrador (palhaço), quando questionava às crianças sobre o que se deveria acontecer após determinada cena, e era exatamente nesse momento que a criatividade delas entrava em cena, representando os seus pensamentos através da fala, indicando o que se deveria acontecer na cena seguinte,

forçando os personagens a se adequarem à realidade imaginada pelas crianças ao decorrer de toda a apresentação.

Segundo Cebalos e Mazaro (2011) O brincar é um ato social que permite uma comunicação através de gestos, mesmo que não haja comunicação verbal. É no brincar que a criança tem a oportunidade de expressar o que está sentindo ou necessitando, é através das brincadeiras de faz de conta que ela constrói o seu mundo imaginário situado em experiências vividas.

Através das brincadeiras é que as crianças podem manifestar determinadas habilidades que não seriam esperadas, de acordo com sua faixa de idade. Segundo VIGOTSKY (1998), a partir dessa manifestação de habilidades cria-se o conceito de “zona de desenvolvimento proximal” que consiste na distância entre aquilo que a criança consegue e sabe fazer sem o auxílio de um adulto e o que é capaz de realizar com a ajuda de um adulto ou uma criança mais velha, que depois realizará sozinha. (apud, CEBALOS; MAZARO, 2011)

Figura 5: Voluntária e crianças



Autor: Pedro Thiago

Essa situação ficou bastante evidenciada quando ao se assustarem, as crianças mais velhas se aproximaram das menores e começaram a dizerem para elas não terem medo, pois eram apenas um lobo mal de faz de conta.

É nesse aspecto que a ludicidade representa um grande recurso a ser utilizando, seja ele um jogo, ou no teatro, podendo favorecer tanto os processos que estão em formação, como outros que serão completados. Ainda se pode analisar a importância da ludicidade no desenvolvimento infantil e de reforçar a contribuição na aprendizagem, visto que os jogos e as demais atividades lúdicas são atividades próprias da infância, sendo estas desenvolvidas tanto

em seu aspecto individual quanto coletivo, contribuindo dessa forma com a socialização através das relações com o seu eu e tudo que o cerca.

Ainda segundo Cebalos e Mazaro (2011) O brincar está estritamente ligado ao fator social, pois é um meio utilizado pela criança para que ela possa relacionar com o ambiente físico e social no qual está inserida, despertando assim sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e habilidades motoras, cognitivas ou linguísticas, além de permitir expressar as diferentes expressões vivenciadas em seu contexto sociocultural.

As brincadeiras levam as crianças para mundos muitos distantes, mundos estes criados pela própria criança, um mundo de fantasia, e é através das suas experiências com esses mundos imaginários que as crianças começam a encontrar sentido para sua vida, é nas brincadeiras que ideias se concretizam e que as experiências são construídas e também desconstruídas, e reconstruídas mais uma vez e tantas vezes mais quanto a criança quiser e forem necessárias. Todas as experiências vivenciadas são levadas para as brincadeiras e percebidas na realidade.

Nesse sentido, quando a criança está brincando, ela leva com ela as mais diversas emoções, que terá ao longo do tempo e das experiências, a formação de sua personalidade. E através desta, deixa para trás limitações, onde principalmente na primeira infância, desenvolve esquemas que para conseguir superar dificuldades e enfrentar desafios que surgirão ao longo do desenvolvimento até o final de sua vida.

Brincando, as crianças aprendem a cooperar com os “amiguinhos”, a obedecer às regras, a respeitar, a acatar a “autoridade”, a assumir responsabilidade, a dar oportunidade aos demais, enfim, a viver em sociedade (ROJAS 2006).

Segundo FREIRE (1997), as brincadeiras têm grande significado no período da infância, onde de forma segura e bem estruturada pode estar presente nas aulas de ciências, matemática, português, entro da sala de aula e no dia a dia. O que a criança aprende quando pequena, serve de base para uma aprendizagem superior.

Através deste trabalho, percebe-se que a atividade lúdica intervém de maneira significativa no processo de desenvolvimento e aprendizado da criança. As brincadeiras, jogos e peças teatrais são agradável, motivadoras e enriquecedoras, o que viabiliza o aprendizado de diferentes habilidades, como também contribui de maneira explícita para o desenvolvimento cognitivo e para o raciocínio infantil de modo geral.

CONCLUSÃO

Percebe-se, portanto, que o lúdico é essencial para o desenvolvimento das crianças, em todos os aspectos, visto que as atividades lúdicas são consideradas como um espaço positivo à promoção do aprender, sendo estas mais atraentes para às crianças devido a seu período de desenvolvimento

É na infância que a criança está começando a desenvolver suas potencialidades, então, oportunizar momentos educativos, envolvendo brincadeiras prazerosas, como contação de histórias e peças teatrais, faz com que a criança se sinta à-vontade para usar sua imaginação, sendo esta, um excelente instrumento para construção do conhecimento infantil. Pois é através das atividades lúdicas que a criança constrói e reconstrói suas experiências e aprendem a trabalhar melhor seus sentimentos e emoções. Sendo então através das brincadeiras que as crianças conseguem balancear suas inquietações decorrentes de seu mundo, construindo então sua própria marca pessoal, sua personalidade. O brincar é o jeito do qual as crianças procuram formas de se desenvolverem, e assim, fazer com que ela possa desenvolver a consciência corporal e expressar-se por meio deste e de várias outras formas também.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CEBALOS, Najara Moreira; MAZARO, Renata Arantes. **Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil**. [S.l.], p. 1-10, nov. 2011. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd162/atividade-ludica-como-meio-de-desenvolvimento.htm>>. Acesso em: 10 set. 2018.

DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelo**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

FRINET, Célestin, **Pedagogia do Bom Senso**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREIRE, J.B. **Educação do corpo inteiro: Teoria e pratica da educação física**. São Paulo: Scipione, 1997. (Pensamento e ação no magistério).

INET, Célestin, **Pedagogia do Bom Senso**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

KISHIMOTO, M.T(Org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuco Morchiba, **Jogo, brinquedo e a educação**.4.ed.São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Znanh, 1971.

ROJAS. L. **O lúdico:** Hora de ensinar x hora de brincar, Disponível em :
<http://www.anped.org.br>. Acessado no dia 10 de setembro de 2018.

SANTOS, Jossiane Soares. **O lúdico na educação infantil.** Paraíba, p. 1-16, jan. 2012.
Disponível em: <<http://www.editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/ludico.pdf>>.
Acesso em: 12 set. 2018.

VIGOTSKI, L.S **A formação Social da mente:** O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998. (Psicologia e Pedagogia).