

JOGOS E BRINCADEIRAS: UM ESPAÇO PARA O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Messiane Ferreira Arraba¹

Jaelyne Suelen da Fonseca²

Jessica Figueredo de Lima³

Keller Caroline da Silva⁴

Vivianne Augusta Pires Simões⁵

ARRABA, M. F.; FONSECA, J. S. da; LIMA, J. F. de; SILVA, K. C. da; SIMÕES, V. A. P. Jogos e brincadeiras: um espaço para o lúdico na educação infantil. **EDUCERE** - Revista da Educação, Umuarama, v. 14, n. 2, p. 259-271, jul./dez. 2014.

RESUMO: Os jogos por propiciar ótimos benefícios ao corpo e a mente da criança, ajuda a desenvolver o nível intelectual de memorização, atenção e observação. Auxilia também no raciocínio lógico, permitindo a criança ver o mundo com uma visão mais real do que ele proporciona. Entende-se que o jogo é de suma importância para o processo de interação e aprendizagem das crianças, pois em seu sentido geral é um conjunto de atividades físicas ou mentais que não possui um objetivo imediato definido. Por conta disso, este estudo busca identificar a importância das atividades físicas e mentais dentro do ambiente Educacional, destacando os principais conceitos e benefícios do lúdico na educação infantil. O estudo ainda busca identificar como o lúdico pode interferir como fator social e cultural na vida de crianças e educadores por meio de uma pesquisa realizada na área de educação infantil no noroeste do Paraná.

PALAVRAS-CHAVE: Crianças; Lúdico; Educação infantil.

¹Acadêmica do Curso de Pedagogia: e-mail: messiane_14@hotmail.com

²Acadêmica do Curso de Pedagogia: e-mail: jae_suelen@hotmail.com

³Acadêmica do Curso de Pedagogia: e-mail: jefiguereado91@outlook.com

⁴Acadêmica do Curso de Pedagogia: e-mail: kellercustodio@hotmail.com

⁵Mestre em Educação pela UFU- Universidade Federal de Uberlândia. Professora da Unipar- Sede Universidade Paranaense E-mail: vivianne@unipar.br

GAMES AND PLAYTIME: A SPACE FOR THE LUDIC IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT: Games provide great benefits for the body and mind of the child. They help develop the intellectual level of memorization, attention and observation. It also aids in logical reasoning, allowing the child to see the world with a more real view than what it provides. It is understood that games are of paramount importance for the process of interaction and learning of children, since, in a general sense, it is a set of physical or mental activities that has no immediate goal set. For this reason, this study seeks to identify the importance of physical and mental activities within the educational environment, highlighting key concepts and benefits of games, playtime and toys in kindergarten. The study also seeks to identify how the playful factor can interfere with social and cultural life of children and educators through research in the area of early childhood education in the Northwest of Paraná.

KEYWORDS: Children; Ludic; Early education.

JUEGOS Y DIVERSIONES: UN ESPACIO PARA EL LÚDICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

RESUMEN: Los juegos ofrecen grandes beneficios para el cuerpo y la mente del niño, ayuda a desarrollar el nivel intelectual de memorización, atención y observación. También colabora en el raciocinio lógico, lo que permite al niño a ver el mundo con una visión más realista de lo que ofrece. Se entiende que el juego es muy importante para el proceso de interacción y aprendizaje de los niños, pues en su sentido general es un conjunto de actividades físicas o mentales que no tienen un objetivo inmediato definido. Como resultado, este estudio busca identificar la importancia de las actividades físicas y mentales en el entorno educativo, resaltando los conceptos y beneficios del lúdico en la educación infantil. El estudio también busca identificar cómo el lúdico puede interferir en el factor social y cultural en la vida de niños y educadores, a través de una encuesta realizada en el área de la educación infantil en el noroeste de Paraná.

PALABRAS CLAVE: Niños; Lúdico; Educación infantil.

INTRODUÇÃO

A educação lúdica permite à criança ver o mundo com uma visão mais real do que ele proporciona. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança desenvolve a capacidade de se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. A infância é a idade das brincadeiras, pois acreditamos que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses e necessidades. O ser humano no decorrer de sua vida descobre e aprende coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive.

Por conta disso este trabalho traz como estudo a importância das atividades físicas e mentais dentro do ambiente Educacional, em tem como objetivo principal destacar os principais conceitos e benefícios do lúdico na educação infantil. O trabalho ainda tem como objetivos secundários estudar os conceitos de jogos e brincadeiras, com foco em seus benefícios e no que proporcionam às crianças que os praticam. Foca também o papel do brinqueado quando envolvido na prática do lúdico.

A pesquisa ainda estuda como o lúdico pode interferir como fator social e cultural na vida de crianças e professores inseridos na área da educação infantil, divulgando o resultado obtido mediante uma pesquisa realizada pela acadêmica Messiane Ferreira Arraba, do curso de Pedagogia – UNIPAR na área de educação infantil no noroeste do Paraná. O trabalho possui como característica a pesquisa exploratória e descritiva, pois parte de um estudo de caso e de conceitos já estudados por diversos pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento.

LÚDICO: OS PRINCIPAIS CONCEITOS E BENEFÍCIOS

O brincar se destaca como uma das inúmeras atividades pedagógicas aplicadas nas áreas de ensino infanto-juvenil, portanto é de suma importância que esteja inserido na didática de cada professor, pois é uma atividade na qual a criança demonstra interesse de forma natural e desenvolve percepções de acordo com sua inteligência. Segundo Maluf (2003, p. 76) [...] “brincar é um aspecto fundamental para se chegar ao desenvolvimento integral da criança”.

A palavra lúdico vem do latim Ludu, cujo significado é brincar.

Esse conceito este, tem se mostrado presente ao longo de anos, como uma prática que se dá em relação ao lugar e ao contexto histórico e social que a criança encontra-se inserida.

Em pleno século XXI, encontram-se diferentes formas de brincar, devido aos grandes espaços geográficos culturais que fazem do brincar uma estratégia capaz de desenvolver métodos de aprendizagem, promover diferentes tipos de conhecimentos com aspectos culturais, além de incorporar cada vez mais as brincadeira no planejamento didático. Essas brincadeiras estão presentes nas vidas das crianças, devido o poder de imaginação e criação que cada criança possui.

O lúdico pode ser compreendido como prática natural na vida das crianças, por fazer parte do seu dia a dia, definindo-se como atividades espontâneas e prazerosas. As brincadeiras são consideradas universais, pois estão na história da humanidade, ao longo de anos, fazendo parte da cultura de diversos países e de povos diferenciados.

Conforme figura abaixo pintada pelo artista realista alemão Hans Thoma 1839-1924 (Crianças brincando de roda - Der Kinderreigen, óleo sobre tela, 115 x 161 cm) – 1872), dos estudiosos apontam que a prática do brincar já existe há anos, devido à quadros e esculturas existentes que expressam tal atividade, que hoje estão plenamente ligadas ao desenvolvimento infantil.



Fonte: Pintura de Hans Thoma (1872).

Segundo Piaget (1998) [...] “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”, propiciando assim a desenvoltura da prática educativa em relação ao ambiente em que se encontra.

JOGOS: CONCEITO E IMPORTÂNCIA

O jogo é de suma importância para o processo de interação e aprendizagem das crianças, pois em seu sentido geral é um conjunto de atividades físicas ou mental que não possui um objetivo imediato definido. Assim o jogo pode facilitar o entendimento de conteúdos que inicialmente são considerados extremamente impossíveis de se executar. Piaget diz que o jogo é [...] “um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo o lugar onde se consegue transformar o jogo a iniciativa da leitura ou da ortografia, [...] as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes” (PIAGET apud ALMEIDA, 1978. p.17).

Os jogos também propiciam ótimos benefícios ao corpo e a mente da criança, ajudando a desenvolver o nível intelectual de memorização, atenção e observação, além de ajudar no raciocínio lógico, fato esse que se concretiza ainda mais quando a criança ganha o jogo, pois ganhar e perder envolve satisfação e autorrealização em que implica melhor empenho de cada uma nas atividades exercidas, sendo na escola ou não.

O jogo não pode ser visto de modo simplista, como uma mera ação de nomear, [...] “significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, vinculada pela língua quanto instrumento de cultura dessa sociedade” (FREITAS, 2001, p.12).

A autora ainda afirma que o [...] “jogos e brincadeiras, despertam o interesse do aluno proporcionando assim um melhor desenvolvimento no fator biológico, emocional, psicomotor, social, simbólico dentre outros, formando assim pessoas, participantes, conscientes e críticas” (FREITAS, 2001, p.13).

De acordo com Brougère (1998, p.97) o jogo é;

[...] um ato criativo e livre que emana do indivíduo e não da

sociedade, seja através das regras preestabelecidas ou de uma organização. Essa situação criativa está ligada a sua posição intermediária entre o objetivo e o subjetivo, que remete os fenômenos transicionais (BROUGÈRE 1998, p. 97).

Já Huizinga (1938), diz que jogo é:

[...] uma ação ou atividade voluntária, realizada dentro de certos limites fixados no tempo e no lugar, seguindo uma regra livremente consentida, mas completamente imperiosa, com um fim em si mesma, acompanhada de um sentido de tensão e de desfrute e da consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1938, apud MURCIA, 2005, p. 19).

De acordo com os autores Brougère e Huizinga, a figura a seguir mostra que o jogo além de ser uma atividade livre, é uma forma de expressar a criatividade e suas ações, a fim de uma melhor interação social, formando pessoas críticas e capazes conviver com os demais.



Fonte: A parte Lúdica das coisas (abr. 2010), by AUGUSTO UNICID.

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: CONCEITO E IMPORTÂNCIA

Perante a ideia de que os jogos ajudam as crianças a desenvolver a parte física e a parte psicológica, ressalta-se ainda a importância das brincadeiras e o uso de instrumentos como no caso os brinquedos. Para compreender essa diferença, Santos (1997, p. 27) conceitua brinquedos e brincadeiras como:

[...] significações opostas e contraditórias: a brincadeira é vista ora como ação livre, ora como atividade supervisionada pelo adulto. O brinquedo expressa qualquer objeto que serve de suporte para brincadeira livre ou fica atrelado ao ensino de conteúdos escolares (SANTOS, 1997, p.27).

Já Maluf (2003) diz que o brinquedo além de ser um objeto, é a ferramenta essencial no processo de ensino-aprendizagem capaz de proporcionar felicidade ao mesmo tempo. Já a [...] “brincadeira refere-se, basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido do objeto de brincar” (FRIEDMANN, 1996, p. 12).

Para Rosa e Nisio (2002, p. 41) [...] “as brincadeiras favorecem ainda a formação da personalidade, agindo diretamente na cooperação do grupo e na participação coletiva, não impedindo, de forma alguma, que uma ou mais crianças se sobressaiam com êxito”. As autoras ainda ressaltam que [...] “quando há interesse pelo que está sendo ensinado, a criança canaliza suas energias para aquilo que está sendo apresentado e faz com que automaticamente a disciplina aconteça”.

Borba (BORBA, 2006, p. 38 apud ALMEIDA, 2009, p. 17) acrescenta que:

É importante enfatizar que o modo próprio de comunicar do brincar não se refere a um pensamento ilógico, mas a um discurso organizado com lógica e características próprias, o qual permite que as crianças transponham espaços e tempos e transitem entre os planos da imaginação e da fantasia explorando suas contradições e possibilidades. Assim, o plano informal das brincadeiras possibilita a construção e a ampliação de

competências e conhecimentos nos planos da cognição e das interações sociais, o que certamente tem consequências na aquisição de conhecimentos nos planos da aprendizagem formal (BORBA, 2006, p.38 apud ALMEIDA, 2009, p. 17).

A figura abaixo exemplifica o que já foi supracitado por Santos (1997, p. 27):



Fonte: Mari Martins (dez. 2011), by Atemporal (Saúde, Psicologia, Literatura...).

Portanto, brincadeiras e brinquedos estão extremamente ligados, favorecendo a formação da personalidade individual e social da criança.

O LÚDICO COMO FATOR SOCIAL E CULTURAL

Froebel (FROEBEL apud ALMEIDA, 1978. p. 17) no decorrer de suas pesquisas expõe que [...] “a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, autoexpressões e participação social às crianças”, já Dewey concebe que [...] “o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança” (DEWEY apud ALMEIDA, 1978. p. 17).

Segundo Carvalho (2007, p. 3):

As culturas infantis são constituídas por um conjunto de for-

mas, significados, objetos, artefatos que conferem modos de compreensão simbólica sobre o mundo. Ou seja, brinquedos, brincadeiras, músicas e histórias que expressam o olhar infantil, olhar construído no processo histórico de diferenciação do adulto. Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria.

Segundo Wajskop (2007, p. 25):

A criança desenvolve-se pela experiência social nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos alunos.

Sendo assim, conclui-se que o brincar promove ações sociais e culturais, devido à mistura de etnias diferentes, com costumes diferentes, fazendo com que o ambiente em que a criança se encontra pareça o mais natural possível.

PLANEJAMENTO DIDÁTICO E O LÚDICO

De acordo com Almeida (2011, p. 38) [...] “o trabalho docente na construção do conhecimento pedagógico não se deve ignorar as dimensões profissionais e pessoais do mesmo”. Portanto, a formação profissional também é muito importante para desenvolver o lúdico. Uma pesquisa realizada no período diurno no CEMEI (Centro Municipal de Educação Infantil) de Pérola – PR, pela acadêmica Messiane Ferreira Arrabal, do curso de pedagogia – UNIPAR revela que de cada 10 professores entrevistados, 2 não tiveram formação superior em Educação Infantil.

Kramer (1996, p. 19) assevera que:

É preciso que os profissionais de educação infantil tenham acesso ao conhecimento produzido na área de educação infan-

til e da cultura em geral para repensarem a sua prática [...] para que possam mais do que “implantar” currículos ou “aplicar” propostas à realidade da creche/pré-39 escola em que atuam efetivamente participar da sua concepção, construção e consolidação (KRAMER apud MEC/SEF/COEDI, 1996, pág. 19).

Por outro lado, a pesquisa também revela que na percepção dos professores, as crianças ao desenvolverem atividades desse teor, passam a desenvolver a própria socialização, assim aprendem a conviver com os demais. Segundo resultados da pesquisa, as brincadeiras dirigidas são as que mais ajudam no desenvolvimento dentro e fora da sala de aula. Apesar das brincadeiras serem iguais, os interesses são diferenciados, outro fato interessante é que a maior demanda entre os diversos tipos de brinquedos, é por brinquedos modernos, fato decorrente dos diversos meios de comunicação que influenciam o consumismo, levando crianças e até mesmo seus próprios pais a trocarem os brinquedos artesanais por eletrônicos.

Para os professores entrevistados, a prática do lúdico possibilita a criança desenvolver a boa imaginação e interpretação, além disso o incentivo é fundamental para que brincadeiras antigas e brinquedos saudáveis, ainda façam parte das propostas pedagógicas. Avalia-se que no âmbito familiar o lúdico é negligenciado devido a correria do dia a dia, a bagunça, a gritaria e a sujeira que muitas crianças fazem quando estão brincando. Sendo assim, pais e responsáveis, deixam de praticar o lúdico juntos a seus filhos, fazendo com que o único momento que as crianças encontram para brincar é no ambiente escolar.

Ao analisar o planejamento escolar dos professores, observa-se que o brincar na educação infantil é o caminho mais fácil e rápido para se alcançar objetivos almejados e que por meio dessa prática, as crianças passam a interagir mais e melhor com o grupo no qual estão inseridas.

Por outro lado os professores apontam que as brincadeiras podem influenciar algumas reações diferenciadas em relação ao comportamento, expressando sentimentos como: alegria, ansiedade, egoísmo, carinho, podem também provocar rejeições, birras, euforia e agitação.

Com a pesquisa pode-se observar que os professores possuem em seu cronograma de atividades, horários destinados principalmente a prática do lúdico, variando entre 2h e 2h e 30 min. diárias e que a maioria

das crianças participam das atividades dirigidas sem levantar questionamentos. Nota-se também que são constantes os pedidos de alunos para com os professores em relação às brincadeiras, no que se refere a mais tempo e mais atividades, pois na visão de uma criança, toda brincadeira e todo tempo é pouco quando se brinca.

Os professores também questionam que há espaço suficiente para o brincar, mas por outro lado não há brinquedos que supram a necessidade de todas as crianças, e que muitas vezes isso é motivo de revolta entre os alunos. Outro fato interessante é que as crianças têm livre acesso a brinquedos feitos com materiais recicláveis, sendo que na maioria das vezes elas mesmos são responsáveis pela confecção destes.

Ressalta-se também que além de brinquedos didáticos, os professores utilizam outras atividades como, por exemplo: peças teatrais, fantoches, músicas e pinturas, em busca de diversificar e quebrar a monotonia de fazer sempre a mesma coisa.

Sendo assim, conclui-se com base no conceito de Brougère, (1998, p. 58) que:

O educador pode compreender seus alunos, observando seus jogos, ou utilizar, na falta de algo melhor, os jogos coletivo e tradicionais para não esquecer a educação do corpo; aliás, isso pode ser feito durante a recreação. Recreação e artifício didático são, pois, as duas grandes direções que orientam a relação entre jogo e educação. O paradigma de um jogo fútil, oposto ao trabalho, não é questionado. Essas análises e propostas e as observações que delas resultam preparam um novo olhar sobre o jogo. O educador se vê forçado a observar o jogo de seus alunos, a conhecê-lo melhor a fim de poder utilizá-lo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, conclui-se que o brincar está sendo cada vez mais adaptado pelos profissionais da rede de ensino infantil, principalmente dos que atuam em classe iniciantes. Professores e demais colaboradores estão cada vez mais, buscando desenvolver atividades com a finalidade de promover reações diferenciadas, no que se refere ao comportamento e aprendizagem das crianças, em que elas possam expressar sentimentos e

emoções que são facilmente observados a olho nu, atividades consideradas impossíveis.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 6. ed. São Paulo: Loyola, 1978.

ALMEIDA, V. S. S. de. **Contribuições pedagógicas dos jogos para a aprendizagem**. 2011. Disponível em: <<http://www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/MONOGRRAFIA-Virginia-Soraia-Sousa-de-Almeida.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2012.

BROUGÉRE, G. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FREITAS, R. M. O. de. **Brincadeiras e jogos no espaço do recreio**. Belém: Universidade da Amazônia, 2001.

FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender (o resgate do jogo infantil). São Paulo: Moderna, 1996. 128 p.

KRAMER, S. Currículo de educação infantil e a formação dos profissionais de creche e pré-escola: questões teóricas e polêmicas. In: BRASIL. MEC/ SEF/COEDI. **Por uma política de formação do profissional de educação infantil**. Brasília-DF: MEC, 1994.

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

MURCIA, J. A. M. et al. **Aprendizagem através dos jogos**. Porto Alegre: Artmed, 2005. 123 f.

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

RODRIGUES, L. M. **A Criança e o brincar**. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro – UFRRJ/Decanato de Pesquisa e Pós-Graduação –

DPPG, Rio de Janeiro, 2009.

ROSA, A. P.; NISIO, J. di. **Atividades lúdicas**: sua importância na alfabetização. Curitiba: Juruá, 2002. 128 f.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

Recebido em: 20/11/2013

Aprovado em: 03/11/2014