

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS DE FORMA INCLUSIVA

PLAYING IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: THE USE OF GAMES AND PLAY INCLUSIVELY

Luandson Luis da Silva ¹

Damião Cavalcante do Nascimento ²

RESUMO

Este trabalho apresenta algumas concepções educacionais a respeito da ludicidade na educação infantil de forma inclusiva, estando ancorado nas fundamentações metodológicas de alguns autores como: Almeida (1974); Barbosa (2006); Bossa (2007); Medeiros (2000); Negrini (1994); Piaget (1979); Velasco (2006); Vygotsky (1989), entre outros, além de documentos legais e diretrizes educativas. O nosso objetivo consiste em analisar o papel do professor frente a educação infantil por meio da ludicidade nos estabelecimentos de ensino contribuindo para a inclusão. O trabalho justifica-se pela necessidade de apresentar no meio acadêmico produções que versem sobre esta temática. Compreende-se a ludicidade como um processo multifacetado de desenvolvimento da aprendizagem, que necessita a todo tempo de um envolvimento didático repleto de atividades diversificadas, além de jogos e brincadeiras infantis na ótica do educar, cuidar e do brincar, para que aconteça uma educação de qualidade.

Palavras-chave: Educação Infantil; Ludicidade; Forma Inclusiva.

ABSTRACT

This work presents some educational concepts about playfulness in early childhood education in an inclusive way, being anchored in the methodological foundations of some authors such as: Almeida (1974); Barbosa (2006); Bossa (2007); Medeiros (2000); Negrini (1994); Piaget (1979); Velasco (2006); Vygotsky (1989), as well as legal documents and educational guidelines. Our objective is to analyze the teacher's role in early childhood education through playfulness in educational establishments contributing to inclusion. The work is justified by the need to present in the academic environment productions that deal with this theme. Playfulness is understood as a multifaceted process of learning development, which requires at all times a didactic involvement full of diversified activities, in addition to children's games and games from the perspective of educating, caring and playing, so that an education of quality.

Keywords: Child education; playfulness; Inclusive Form.

¹ Doutorando do Curso de Doctorado en Ciencias de la Educación da Universidad de la Integración de las Américas (UNIDA-PY), professorluandsonluis@gmail.com ;

² Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB - PB, damião.cavalcante@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem caráter bibliográfico e apresenta fundamentações teóricas relevantes a tema do trabalho intitulado “O Brincar por meio do Lúdico na Educação Infantil de forma Inclusiva” por isso realçamos em seus capítulos concepções educativas de extrema relevância para o meio acadêmico de maneira reflexiva e construtiva perante uma educação inclusiva.

Este artigo tem como objetivo geral, analisar a atuação do professor perante a educação infantil, por meio da ludicidade nos estabelecimentos de ensino de forma inclusiva. Dessa forma, este trabalho se justifica pela necessidade de apresentar no meio acadêmico algumas produções que versam sobre a temática abordada pelo título do trabalho explicitado anteriormente.

Nesse sentido, no contexto educacional compreende-se a ludicidade como um processo multifacetado no desenvolvimento das aprendizagens, que necessita a todo tempo de um envolvimento didático repleto de atividades diversificadas, além dos jogos e brincadeiras na infância precisamos olhar para o educar o cuidar e o brincar, para com isso as crianças desenvolverem-se integralmente, dessa forma é necessário fazer-se a inclusão desses indivíduos, pois as crianças são sujeitos históricos.

Nesse ínterim, devemos analisar todo o processo de ensino e aprendizagem com cautela, pois durante esse processo a criança desenvolve suas capacidades afetivas, cognitivas e motoras, e qualquer deslize pode afetar seu desenvolvimento durante a educação infantil, sendo assim é preciso muita atenção, além de oferecer os cainhos necessários ao seu desenvolvimento é muito importante.

Percebemos que o desenvolvimento infantil se dá por áreas e em determinado momento a criança pode estar em diferentes níveis de desenvolvimento físico, mental, sensorial e motor e certas funções estão mais amadurecidas que outras. Nesse momento o professor deve estar atento e preparado para analisar todo o processo de ensino aprendizagem tendo uma abordagem teórica condizente com a realidade dos educandos, enfatizando as técnicas de aprendizagem e o desenvolvimento como prioritário para a ação educacional.

Nesse contexto, o trabalho está ancorado nas fundamentações metodológicas de alguns pesquisadores tais como: Barbosa (2006); Piaget (1979); Almeida (1974); Bossa (2007); Medeiros (2000); Velasco (2006); Negrini (1994); Vygotsky (1989), além de documentos legais e diretrizes educacionais importantes para o fazer pedagógico e a inclusão, tentando responder a seguinte questão problema: A utilização dos jogos e brincadeiras de forma lúdica proporciona a inclusão?

Perante essa concepção, artigo está estruturado da seguinte forma: primeiramente discutimos na parte inicial a introdução, na segunda abordaremos a metodologia da pesquisa, e seguida fundamentação teórica, continuando com a discussão, seguido das considerações finais e referências.

METODOLOGIA

Nos procedimentos metodológicos deste trabalho segue um paradigma bibliográfico, dado que foi priorizado a análise da teoria de várias literaturas, portanto, em uma pesquisa de natureza bibliográfica, visando à otimização deste trabalho.

De acordo com Medeiros (2000, p. 40):

A pesquisa bibliográfica é caracterizada pela utilização de fontes secundárias, ou seja, pela identificação e análises dos dados escritos em livros, artigos de revistas, dentre outros. Sua finalidade é colocar o investigador em contato com que já se produzia a respeito do seu tema de pesquisa.

Desta maneira, para fazer um bom projeto, todo pesquisador deve estar atento aos seguintes requisitos básicos: formular o problema, enunciar as hipóteses, definir os termos do problema e das hipóteses, estabelecer as bases teóricas e a relação existente entre a teoria, analisar formulação do problema e enunciado das hipóteses, observar consequências para o fato real e teórico se as hipóteses serão aceitas ou não, se forem refutadas.

Segundo Gil (2002), a pesquisa é de caráter bibliográfico, possibilita entendermos como vem ocorrendo a pesquisa no âmbito educacional, de acordo com esse pesquisador: “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científico” (Gil, 2002, p. 44).

Os dados para análise serão resultantes de pesquisa feitas em periódicos científicos, leitura de artigos já publicados em sites online com por exemplo no Google Acadêmico e na Revista SciELO.

BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE FORMA INCLUSIVA

Entendemos que as brincadeiras são muito importantes para o desenvolvimento das crianças, sem elas o desenvolvimento fica incompleto. Nesse sentido as crianças precisam do lúdico inclusivo para se desenvolverem integralmente e garantirem seu espaço na sociedade contemporânea que resguarda os direitos legais da criança por meios das legislações vigentes de nossa sociedade.

A Constituição Federal de 1988 assim como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, (LDBEN) estabelecida pelo nº 9.394/1996, como um direito subjetivo as crianças de zero a cinco anos e ficou definida que a educação infantil, primeira etapa da Educação Básica terá como objetivo basilar o desenvolvimento integral das crianças em todos os aspectos que será completado pela ação familiar como também da comunidade. Desse modo, o uso do lúdico na educação de modo inclusivo faz todo sentido e está resguardada por Lei.

Haja vista, o artigo 30 da (LDBEN) Nº 9.394/1996 preconiza que a educação infantil será oferecida em creches ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade, bem como em pré-escolas para as crianças entre quatro e cinco anos de idade, sendo que estas crianças devem ser tratadas com todo o respeito, carinho e amor possíveis.

Sendo assim, no Referencial Curricular para Educação Infantil (RCNEI) integra uma série de documentos elaborados pelo Ministério da Educação atendendo as determinações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, preconizando o atendimento para as crianças e a inclusão delas em uma educação de qualidade e que garanta seus direitos subjetivos.

Observa-se que os RCNEI foram realizados diante de um longo debate nacional, com a



participação de professores e diversos profissionais que atuam diretamente com crianças, e com a educação contribuindo de forma significativa na orientação da prática pedagógica incluindo a tríade em que necessitará ser realizado o trabalho educacional Infantil que é o cuidar, educar e brincar, logo a ludicidade ganha destaque e permeia por todo o processo de ensino/aprendizagem das crianças, e em especial na fase inicial de suas vidas.

Entendemos que o lúdico é uma ferramenta motivadora da aprendizagem dos alunos, por isso de extrema importância, assim a forma como os conteúdos são trabalhados através do lúdico se tornam mais atrativo e agradável para os alunos. Dessa feita, o lúdico pode auxiliar na intervenção psicopedagógica aperfeiçoando a ação docente na sala de aula, tornando as atividades prazerosas. Somente assim, ela pode experimentar as possibilidades do amadurecimento, livre da ansiedade ou do medo que inibem sua ação. De acordo com Negrini (1994), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que “quando a criança vem à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”. (Negrini, 1994, p. 20).

Nesse sentido, a aprendizagem significativa é o meio pelo qual as crianças se apropriam dos saberes práticos e concretos, saberes estes que lhe acompanharam por todo o percurso escolar fundamental ao desenvolvimento psíquico. A interação com seus pares e adultos também facilitará as aprendizagens.

Percebe-se que desde o nascimento a criança vai gradativamente ampliando suas formas de lidar com o meio ao seu redor e vai construindo significados para suas ações e para experiências que vivem. Com isso, a aprendizagem procede do meio social e cultural, dando suporte para o professor traçar perfil individual e coletivo do aluno e da localidade onde a escola está inserida.

Entretanto, entendemos que não se deve colocar a responsabilidade do processo de aprendizagem único e exclusivamente sobre os ombros do professor, ele de toda maneira não será o único responsável pelo sucesso ou fracasso do processo educativo, embora seja de extrema importância sua ação como profissional. Dessa forma, as famílias tem um papel fundamental para que as crianças sejam incluídas nos processos educacionais e tenham seus direitos garantidos e resguardados.

Desse modo, cabe também às famílias, aos amigos, aos colegas, enfim, cabe a sociedade se responsabilizar e dividir com o professor a formação das crianças em cidadãos conscientes dos deveres e direitos que tem, proporcionando uma sociedade onde todos sejam inclusos em todos os espaços sociais.

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Percebemos que o lúdico pode facilitar a visão da relação da criança sobre o social, ainda pode promover o resgate das influências culturais e, por sua vez, torna a escola como um ambiente de resgate cultural, de valorização social, de inclusão, de reprodução do conhecimento adquirido em gerações passadas, além de transpor a emoção do imaginário infantil no cotidiano escolar.

O lúdico tem um papel muito amplo na educação e vai além de alargar as habilidades psicomotoras do indivíduo, através da ludicidade as crianças aprendem novas informações (conhecimentos) de forma interligada, usando a criatividade individual ou até mesmo coletiva. Dessa feita, a ludicidade tem como atributo a experiência vivenciada de forma integral como a aquisição de atitudes, hábitos, conhecimentos que são válidos e importantes para sua vida diária e seu desenvolvimento afetivo, psicológico, entre

outros. Quando as crianças se expressam através de brincadeiras, vivenciando o momento presente a partir de orientações e intervenções de um adulto dando suporte às suas necessidades de interação, isso permite aumentar profundamente as suas potencialidades, dessa forma a experimentação de desafios de forma saudável, cuidadosa, faz com que elas se sintam seguras de si, com isso a interação com as demais crianças é promovida, aprendendo e ensinando ao mesmo tempo.

Professores, educadores precisam entender que a brincadeira como atividade na Educação Infantil precisa ser parte do desenvolvimento das crianças, pois assim a ludicidade poderá contribuir no desenvolvimento das crianças de maneira mais saudável possível. Desse modo, é indispensável que o educador perceba no educando possibilidades de crescimento na medida que se desenvolva no ambiente escolar, para isso estabelecer relações com o mundo a sua volta e sua realidade a partir de suas experiências é importante, uma vez que se faz necessário superar os entraves que muitas vezes vivenciamos.

A ludicidade também realiza a intersecção das experiências pessoais com as do outro. Vivemos num mundo de relações e, por isto, realizamos atividades com outras pessoas. E o que vivenciamos com as outras pessoas, o que aprendemos através da troca de conhecimentos, sentimentos etc., se revela nas nossas vivências. E nesse processo vamos amadurecendo, crescendo, progredindo. (Bacelar, 2009, p. 65).

Cada um tem determinadas condições, nesse contexto, a partir das suas características e personalidade, as experiências e maturidade vão surgindo na vida de cada um em todo momento na prática do professor como também do discente, principalmente no caso da Educação Infantil. O respeito deve ser fomentado, pois cada criança deverá presar por atitudes de respeito ao outro. Por isso, poder se expressar de forma autêntica, aceitando as diferenças, se reconhecendo e as outras crianças buscando entender o jeito próprio de cada um de aprender e relacionar-se é fundamental, por isso é preciso muita atenção e cuidado para com cada criança e seu desenvolvimento.

Assim sendo, o lúdico acontece de maneira natural e espontânea, o imaginário, o fazer acontecer, a criatividade, o faz de conta é por tudo isso que a aprendizagem significativa acontece através de uma perspectiva de aprendizagem prazerosa e objetiva onde a criança se dispõe a construir o conhecimento de forma inconsciente, porém, diversificada e isso facilita a sua aprendizagem

Compreendemos que o professor tem um papel fundamental como mediador do conhecimento, ele exerce apenas a função de intermediar o processo e observar as brincadeiras que podem facilitar à assimilação do que é proposto e a evolução dos aspectos cognitivos de seus alunos. A atividade acaba por ser prazerosa por não impor limites e regras abstratas, assim as próprias crianças vão aprendendo as regras do jogo e enriquecendo os seus conhecimentos, portanto aprendendo e ensinando ao mesmo tempo. Segundo Velasco (2006): “Para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas. Para surgir basta uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão”. (Velasco, 2006, p. 56).

Desse modo, o brincar permite que as crianças se desenvolvam por completo por este fazer parte desta fase vida e é neste tipo de atividade que as crianças aprendem porque as atividades lúdicas promovem de forma significativa novas experiências afetivas, cognitivas e sociais dentro de um ambiente escolar saudável e acolhedor.

O brincar facilita a compreensão da realidade, pois imita o real, esta de atividade cria experiência

envolvendo a participação do indivíduo exigindo dele a criatividade, a percepção lógica, além do desafio mental de traçar estratégias para chegar à resolução e conclusão das atividades propostas pelo professor.

O desenvolvimento humano é um processo longo e gradual de mudanças, no qual o indivíduo constrói ativamente a partir das relações que estabelece com os ambientes físicos e sócias. Jean Piaget (1979), na sua teoria do desenvolvimento, defende a ideia de que:

O desenvolvimento tem base genética, caráter Universal e independente da aprendizagem. Para aprender, a criança precisa estar pronta, isto é, ter uma maturação biológica para a aquisição de informação de acordo com esta prontidão. A criança que não estiver pronta, não tem repertório para aprender questões além do estágio cognitivo em que se encontra. Para Piaget, a lógica abstrata só se desenvolve mais tarde, já na idade escolar. Exigir sua utilização antes disso seria inútil e até prejudicial. (Piaget, 1979, p. 24).

Todos os aspectos do desenvolvimento estão interligados, exercendo influência uns sobre os outros, tornando-os dependentes a ponto de não ser possível a estimulação por área dessa forma o estímulo deve ocorrer de simultaneamente. Dessa forma, a ludicidade, é muito importante em sala de aula, melhorando as relações entre os alunos, contribuindo para o desenvolvimento do conhecimento, afetividade, de forma positiva no ensino aprendizagem.

Assim, uma criança, ao realizar seus primeiros passos, está alcançando um progresso físico, porém nele se encontram envolvidas qualidades como, persistência, autoconfiança e curiosidade, bem como conceitos quanto à distância, firmeza dos objetivos utilizados como apoio, etc. Percebe-se que esse avanço ocorreu após várias tentativas em que todos os aspectos citados foram envolvidos numa cadeia de ação e reação.

Segundo Vygotsky (1989, p. 123):

Ele privilegia o ambiente social em que a criança nasceu. Para ele, variando o ambiente, o desenvolvimento também mudará. Assim, esse teórico, não aceita uma visão única universal de desenvolvimento humano. Vygotsky considerava que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo.

Nesse contexto, as crianças são seres em transformação e toda experiência que adquire em seu desenvolvimento pessoal e escolar, é preciso compreender que cada criança é única e por isso é necessário olhar para cada um e entender que ela precisa ser incluída na escola de forma a trazer seus aspectos socioculturais à tona.

Por isso, as atividades infantis são essencialmente lúdicas (e não competitivas) e têm como função primordial a descoberta do mundo que as rodeia. Dessa forma, a criança se desenvolve brincando, e o primeiro objeto de referência para estas atividades é o corpo da mãe e do pai, é através deles que a

mesma se descobre e vai adquirindo as primeiras noções de equilíbrio e segurança. Com o passar do tempo, a criança utiliza-se de símbolos e regras em seus jogos, transformando objetos, redefinindo suas funções.

Conforme Piaget (1979): “O desenvolvimento é visto como um processo maturacional que ocorre antes da aprendizagem, criando condições para que esta ocorra. Precisa haver um determinado nível de desenvolvimento para que certos tipos de aprendizagem sejam possíveis”. (Piaget, 1979, p. 28).

É sabido que os jogos evoluem na criança de acordo com a idade e logo nos primeiros meses de vida predomina os jogos de exercício sensório-motor, que consistem na repetição de gestos e movimentos simples, com valor exploratório; do segundo ao sexto ano de vida, o jogo simbólico, ou seja, jogo de ficção, imaginação ou imitação; e por volta dos sete anos a doze anos, o jogo de combinações sensório-motor, intelectuais e regulamentadas, quer por um código transmitido de geração em geração, quer por acordos momentâneos.

Perante a perspectiva desenvolvimento o teórico Piaget afirma “que o desenvolvimento acontece a certos estágios hierárquicos, que decorrem do nascimento até se consolidarem por volta dos 16 anos”. A ordem destas etapas ou estágios seriam inevitáveis a todos os indivíduos e assim distribuída.

Diante dos incentivos dos psicopedagogos as escolas buscam incentivar seus docentes a empregar os Jogos, a ludicidade, como ferramenta didática cotidiana para implantação da estratégia do aprendizado das crianças, incluindo elas no processo de aprendizagem. Com isso, o lúdico deve ser utilizado de maneira didaticamente atraente, transformando as brincadeiras costumeiras das crianças em atividades rotineiras voltadas para o aprendizado.

A MOTIVAÇÃO E A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras sempre tiveram um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel primordial em seu desenvolvimento. Desde os povos mais antigos aos mais modernos, todos tiveram e ainda têm seus modos de brincar e isso se diferencia de sociedade para sociedade.

O homem sempre manifestou uma tendência lúdica e o ato de jogar pode ser considerado tão antigo quanto sua existência, visto que o brincar vem acompanhando sua evolução, sendo modificado com o passar do tempo e acompanhado a mudança das sociedades e das culturas atuais, por isso brincar faz parte da natureza do ser humano.

A presença de jogos, brincadeiras possibilita o aumento de habilidades se fazendo muito importante, com isso o docente precisa agir como mediador trazendo ferramentas lúdicas para a prática pedagógica como forma de incluir os alunos. Para Santana (2020, p. 8), a ludicidade é necessária na educação, pois:

São atividades que possibilitam também o desenvolvimento das funções cognitivas, relações pessoais e interpessoais, o preparo da criança para a vida adulta, bem como favorece a interesse com outras crianças, uma vez inserida nos contextos da educação infantil, atribui significado pedagógico.

Todavia, quando a criança vai para a escola, ela tem um conhecimento prévio, ela já aprendeu, em sua casa, aquilo que a torna apta para iniciar o tipo de aprendizagem mais sistematizada que a escola propõe. Essa aprendizagem realizada em casa depende da confiança que a criança tem na aceitação e na proteção dos pais, visto que cada qual tem seus conhecimentos de mundo que é transmitido pela família.

Segundo Bacelar (2009, p. 26), o lúdico é muito importante e vai além de uma simples brincadeira, visto que.

O lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização. Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal. Assim, a ludicidade, como uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira.

Percebemos que tanto os jogos como as brincadeiras são muito importantes para as crianças e seu desenvolvimento e a escola se torna espaço fundamental. A idealização dos brinquedos pela criança e seu imaginário se tornam concretos. Entretanto, o docente precisa ter em mente que os jogos e as brincadeiras são deveras importantes para a construção das aprendizagens das crianças.

A motivação pode ser interna quando leva o indivíduo a buscar e superar o feedback recebido em função do que faz para enfrentar esses desafios repercutindo em seu conceito sobre sua competência, suas habilidades, sua eficácia e, portanto, em sua capacidade para iniciar ações relevantes para sua vida.

O interesse dos pais, bem como o próprio aluno, forma uma mescla de agentes diretamente ligados à aprendizagem, pois, ambos anseiam pelo sucesso escolar. Os pais devem ajudar seus filhos em todas as fases da escolarização, fazendo um acompanhamento frequente e buscando extrair o que aprendeu na escola de modo que o ajude a aplicar conhecimentos na rotina do cotidiano.

O psicopedagogo é aquele professor que no ambiente escolar faz a ponte entre a família e a escola para que haja harmonia e participação dos responsáveis na escolarização dos filhos.

Para Barbosa (2006, p. 123):

A Psicopedagogia é a área que está em parceria com a família e a escola para enfrentar desafios relacionados com o processo de aprendizagem, procurando compreender as dificuldades; o que se aprende; o processo ensino/aprendizagem e agir sobre estes aspectos de forma a proporcionar o avanço da prática educativa.

É inerente salientar que além do distanciamento de algumas famílias da escola outro problema que afeta a aprendizagem na Educação Infantil é a indisciplina, está além de atrapalhar o adiantamento de alguns alunos, cria uma barreira na relação professor e aluno interferindo diretamente na aprendizagem e no êxito escolar de toda uma sala de aula. Isto não quer dizer que o aluno indisciplinado



tenha dificuldade em aprender, mas deixa o espaço escolar (sala de aula) uma verdadeira desordem principalmente na relação professor-aluno.

As escolas têm que incentivar seus docentes a utilizar o Jogo, a ludicidade, como ferramenta didática cotidiana para implantação da estratégia de ensino e aprendizagem das crianças, uma vez que isso contribui com o aprendizado.

O lúdico deve ser utilizado de maneira didaticamente atraente, transformando as brincadeiras costumeiras das crianças em atividades rotineiras voltadas para o aprendizado. A escola e o docente vão engrandecer o processo de aprendizagem. E esta ferramenta já deve ser utilizada a partir da proposta pedagógica, dos planos de aulas, para com isso a inclusão seja efetivada.

Nesse contexto, explorando os significativos dos jogos, tanto os lógicos como os afetivos, e integrando-os a outras formas de atividades simbólicas, como forma inclusiva principalmente a linguagem oral e a escrita formal, a aprendizagem tende a tornar-se prazerosa, gostosa, mantendo o aluno efetivamente antenado às aulas e principalmente mantendo-os responsáveis, fieis e voltados para o seu crescimento educacional de modo a ter ganhos significativos para a sua formação de mundo e de saberes.

Afinal, segundo as afirmações de Almeida (1974, p. 25) Os jogos não são apenas como uma forma de desabafo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. Entende-se que a partir do jogo e brincadeira as crianças vivenciam o real e imaginário entrelaçados, fazendo com que suas relações em sala de aula se tornem mais aconchegantes.

Desse modo, os jogos no contexto educacional só podem ser situados corretamente a partir da compreensão dos fatores que colaboram para uma aprendizagem efetivamente ativa, onde a criança é sujeito histórico cultural com saberes diversos.

É significativo perceber que, muitas vezes, jogos de regras modificadas sendo utilizados em salas de aulas, com a finalidade de transmitir e fixar conteúdo de uma disciplina, de uma forma mais agradável e atraente para os alunos se torna muito importante.

Entretanto, mais do que o jogo em si, o que vai promover uma boa aprendizagem é o clima de discussão e troca com o professor, permitindo tentativas e respostas divergentes, ou alternativas, tolerando os erros, promovendo a sua análise e não simplesmente corrigindo-o ou avaliando o produto final, a interação e a aprendizagem através de jogo tornam-se prazerosa, o aprender brincando é uma das maneiras mais eficazes para ensinar, visto que através das brincadeiras visões de mundo podem ser estabelecidas.

Entendemos que em sua maioria a correção e avaliação podem, muitas vezes, trazer desconforto e insegurança ao professor, por isso, ele tenda a usar os jogos como outras propostas que potencialmente ativam as iniciativas dos alunos - quanto pesquisas ou experiências de conhecimentos físicos - de modo ilimitado e direcionado, não apenas como recurso de exploração e constituição dos conhecimentos novos, mas tudo deve ser programado, planejado para com isso os objetivos da aprendizagem seja alcançado.

Dessa feita, outro fato interessante a ser elencado é que nas Escolas Infantis, muitas vezes o lúdico não é trabalhado como estratégia de aprendizagem, mas apenas como atividade recreativa, sem conteúdo educacional, tornando o ambiente escolar com pouca perspectiva para o aprendizado através das brincadeiras.

Nesse caso existe a necessidade premente de descobrir a seriedade do lúdico na educação,

como recurso fundamental para alcançar potencialidades latentes nos alunos, nesse sentido se faz importante trabalhar a atividade com a faixa etária correspondente à criança que está sendo atendida na escola ou outro espaço que dê tais condições.

Portanto, deve-se nomear, a brincadeira de modo adequado e referente à época de vida da criança, trabalhando o seu desenvolvimento motor, cognitivo e emocional a partir das necessidades lúdicas necessárias também ao atendimento das suas necessidades pessoais, sociais e científicas. Com isso, cabe aos professores terem interesse pelo uso do lúdico de forma que contribua para a obtenção e enriquecimento dos conhecimentos de forma apropriada.

A REALIDADE EDUCACIONAL E OS JOGOS E BRINCADEIRAS: ASPECTOS DA CONTEMPORANEIDADE EDUCACIONAL PERANTE OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS

Na atualidade, excepcionalmente muitas instituições da educação infantil se prendem a atividades arcaicas e conservar-se com uma metodologia ultrapassada pelo tempo com atividades repetitivas, e em muitos casos descontextualizadas, tendo apenas como finalidade primordial o aumento da coordenação motora através de treinamento manual de objetos e conceitos memorizados.

Entende-se, no entanto, que essa metodologia não é ideal para o desenvolvimento pleno da criança que necessita de métodos que favoreçam seu aprendizado, conduzindo o aluno para um caminho que o proporcione conhecimentos e capacidades intelectuais por meio do envolvimento em jogos e brincadeiras. Segundo Fontana, Cruz (1997, p. 115):

Brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, negociar, transformar-se. Na escola, o despeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária.

Nos processos de inclusão, os conhecimentos das crianças os jogos e as brincadeiras são capazes de conferir sentidos desiguais aos elementos, pois ambos desenvolvem na criança a sua competência de abstração e relacionamento com o próximo e ao passo que isso acontece elas começam a agir, interagir, raciocinar e relacionar-se de forma distante do que vê, ou do que se ouve falar, pois sua astúcia sobre os objetos referidos foi transformada.

De acordo com Lima (2006), no Brasil, ainda há muito a se trilhar, visto que a educação inclusiva está sendo estabelecida aos poucos. No entanto, ainda é preciso muitos investimentos, para que a sociedade seja preparada para a inclusão, como afirma:

O processo de inclusão traz muitas implicações e, por isso, ele é desafiador e pleno de possibilidades para os educadores e os educandos. Tem sido mantida a perspectiva de investimentos nas capitais, em detrimento das regiões mais pobres e do interior dos estados. Entendemos que a sociedade está construindo um processo inclusivo,



mas ainda produz exclusão. Há um movimento para incluir e obstáculos à inclusão. Essa situação pode ser alterada com o avanço do humanismo, do conhecimento da diversidade e das possibilidades humanas. (Lima, 2006, p. 34).

Sendo assim, conforme as ideias de Oliveira (2002), os processos que utilizam os jogos na construção de conhecimentos são fundamentais para o ensino e o desenvolvimento pleno na infância. Com isso, o jogo e a criança andam unidos ocasionando conhecimento na, e carregando consigo formas de brincadeiras, saberes e conceitos que renovam no cotidiano escolar dia a pós dia a cada geração.

Nesta propositura, entende-se que as escolas que utilizam os jogos os brinquedos e as brincadeiras diariamente em suas atividades acadêmicas, acabam desenvolvendo o cunho lógico, físico das crianças com base no processo de construção de conhecimentos com base no lúdico, propiciando a sociabilidade, e a inventividade, quanto a formulação e a reformulação de concepções sobre as vivências que cercam cada criança, assim são inclusas e uma sociedade bem mais dinâmica.

OS JOGOS E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O emprego da ludicidade na Educação Infantil é essencial e quando se junta a construção dos jogos e das brincadeiras por parte das crianças, acaba oferecendo novos horizontes com um material dinâmico e apropriado, em um espaço com estrutura para serem realizadas as brincadeiras, permitindo o desenvolvimento das capacidades sociais, imaginativas, e criativas, dentro do processo de organização mental da criança que a todo tempo utiliza da curiosidade na busca constante de construir novos conhecimentos, se incluir e ser aceita, como coloca Almeida (2003, p. 60):

Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.

Nesta perspectiva, a prática pedagógica deverá investir se munindo de jogos e brinquedos para garantir a estabilização entre o esforço e o prazer nas brincadeiras de forma instruída e didática. Para que aconteça um ensino lúdico, os docentes precisam a todo tempo se especializar e encontrar-se dispostos para fazê-la dentro dos espaços escolares para que a criança sinta gosto no ato de estudar e de buscar os saberes num processo construtivo, participativo e desafiador nas escolas.

De modo geral, é preciso recuperar o verdadeiro sentido da palavra “escola”: lugar de alegria, prazer intelectual, satisfação. É preciso também repensar a formação do professor, para que reflitam cada vez mais sobre a sua função (consciência histórica) e adquira cada vez mais competência, não só em busca do conhecimento teórico, mas numa prática que se alimentará do desejo de aprender cada vez mais para poder transformar. (Almeida, 2003, p. 64).

Os jogos são ferramentas indispensáveis à educação infantil e o docente necessita valorizá-los com a emprego de procedimentos lúdicos com a garantia de um desenvolvimento pleno e continuado, introduzindo na vivência escolar cotidiana, pois sempre irá existir uma ligação forte entre infância, jogos, brincadeiras, brinquedos e educação, pois os mesmos auxiliam no processo de desenvolvimento intelectual, cultural, emocional e afetivo, favorecendo a autonomia, a responsabilidade e a sociabilidade.

A possibilidade de apropriação de conhecimentos se faz presente, nas interações sociais, desde que a criança vem ao mundo. Sendo assim, menosprezar a capacidade de elaboração subjetiva de cada ser humano ou a responsabilidade de instituição de educação infantil frente à gama de conhecimentos que serão colocados à disposição das crianças significa, no mínimo, empobrecer o universo infantil. (Oliveira, 1996, p. 26).

Assim que nasce a criança começa a interagir de diferentes formas no ambiente em que se estabelece e vive. Com isso, assim que a mesma passa a frequentar uma escola que trabalha com a modalidade da Educação Infantil, ela se submete a experiências diversificadas de interação em diferentes níveis dos indivíduos a preparando para o processo de interação dela com o meio e com as pessoas, servindo também para inclui-la nesse novo sistema social.

A INTERAÇÃO DOS INDIVÍDUOS POR MEIO DOS BRINQUEDOS

A interação ocorre com o meio e outros indivíduos e repartir o mesmo ambiente e trabalhar com brincadeiras com diversas crianças, o conhecimento vai-se construindo, apesar de existirem ainda nas escolas a constituição do conhecimento de forma individual e social.

Hatano (1993, p. 163), em seus escritos, acaba criticando a forma rígida da construção individual e social dos conhecimentos ao destacar os pontos positivos da adoção de práticas didáticas e posturas mais flexíveis que contribuem com o aprendizado das crianças:

[...] o conhecimento é individualmente construído não é ignorar o papel das outras pessoas no processo de construção. Similarmente, enfatizar o papel das interações sociais e/ou com os objetos na construção do conhecimento, não desmerece a crucial importância da orientação a ser dada pelo professor.

Assim sendo, o processo de interações sociais que envolvem as crianças e suas funções psicológicas de percepção das coisas de modo categorial, as mensagens guardadas e transmitidas pela memória e pela lógica da imaginação criadora, trabalham no processo sócio interacional da aprendizagem, que por meio da educação e do desenvolver de atividades didáticas, proporcionam o desenvolvimento que nos permite a aprendizagens, a interações constantes.

No entanto para acontecer a intercâmbio educativo é preciso ensinar de maneira agradável propondo as crianças brincadeiras e jogos, para fixar a atenção da criança pelo objeto, ou seja, o brinquedo



nos processos de construção de conhecimento. Vale salientar, que a instituição que trabalha com a Educação Infantil deve sempre que possível fazer previamente o planejamento, e acompanhamento do processo educacional e avaliar as interações cotidianas de maneira pedagógicas e reflexivas.

Perante esses conceitos, a interação é um meio que exige de todos os sujeitos que compõem a educação os procedimentos de intervenções, que devem buscar unir as diversas formas de conhecimentos proporcionados pelas brincadeiras, pelos jogos e brinquedos, promovendo experiências de maneira interacional e lúdicas incluindo todos nesse processo.

APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS

Percebeu-se que a brincadeira de forma inclusiva, além de promover a autoestima das crianças, auxilia a vencer as dificuldades das aprendizagens, trazendo uma metodologia diferenciada no processo de aquisições de novos saberes com criatividade e o aprimoramento de conhecimentos prévios dos alunos.

Segundo consta Oliveira (2002), as brincadeiras é primordial para o desenvolvimento das crianças pequenas que ainda se encontra no processo de desenvolvimento psicológicos da memória auxiliando-as a ter capacidade de se expressar com diferentes meios trabalhando a linguagem, a imagem, e os argumentos perante as confrontações que se constituem em situações corriqueiras que em alguns casos tratam da estrutura sócio emocional e afetividade.

Observou-se que brincar leva a criança a imaginar concepções e estratégias, as ajudando a viver no mundo competitivo, trazendo vitórias e derrotas como ensinamentos na construção de afeições, e nas explorações de habilidades ajudando as crianças a assumir seus vários papéis enquanto protagonista da construção de capacidades cognitivas, nas interações, bem como inclusivas.

Observamos no campo das brincadeiras que os existem disparidades nos tipos de jogos, mas todos tendo como finalidade principal o desenvolvimento da logicidade, por isso trabalhar as relações de competitividade perante as atividades lúdicas, com o auxílio de brinquedos, utilizando de recursos para a alocação de conhecimentos e construção de atividades não só em salas de aula, mas em ambientes que é possível trabalhar com o corpo através de ritmos musicais e movimentações em todo o corpo é importante. Cabe ressaltar que esse método provoca na criança o ânimo para aprender, e vivenciar de forma constante o que se aprendeu dentro das afinidades entoada entre o meio e o indivíduo.

Constatou-se que muitos estudiosos da temática abordada apontam a seriedade do jogo infantil como meio inovador para a educação e no desenvolvimento nas crianças e suas características diversificadas proporcionadas com o auxílio das atividades lúdicas.

Brincando e jogando a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo- a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade (Rizzi & Haydt, 1987, p. 15).

Nesses moldes, o processo educativo deve-se buscar a atitude mais profícua para o aprendizado,



dependendo da realidade local, no intuito de favorecer nas crianças a interação motivadora de forma que a ludicidade garanta a sua felicidade, aprendizado, prazer, e satisfação de forma equilibrada proporcionando o desenvolvimento pessoal, físico, motor, cognitivo, e acima de tudo o psicológico infantil.

Entendemos que nas brincadeiras e jogos a criança ordena e reordena tudo que está ao seu redor, garantindo saberes e experiência construídas pelos valores e atitudes, presentes no meio que as cercam. O indivíduo que participa de brincadeiras e jogos é também um ser que reage, sente, pensa e repensa, aprende se envolvendo de maneira física, mental e social.

Conforme esta concepção, propõe-se que cada vez mais ocorram jogos e brincadeiras nos meios educativos e sejam implantados aos conteúdos escolares diários, permitindo a inclusão da criança a uma aprendizagem de modo satisfatória. Com isso, a Educação ganha espaço e lugar prazeroso para quem ensina e quem aprende.

O brinquedo faz com que a criança pense e desenvolva suas capacidades criadoras. Com seus amigos, estabelece contatos sociais, ampliando seu campo de atuação, vivenciando atitudes diferentes e avaliando suas possibilidades como participante de um grupo. O brinquedo tem importância decisiva no desenvolvimento, contribuindo positivamente para realização de cada criança (Sampaio, 1984, p. 17).

Percebe-se que a educação na modalidade infantil, tem como objetivo o pleno desenvolvimento integral das crianças, em todos os seus aspectos sejam eles físicos, psicológicos, morais, intelectuais e social, que juntos com o apoio das famílias como também da comunidade escolar garantem a implementação de práticas culturais, que permeiam a criança e o local na qual ela se inclui e está inserida durante o cotidiano.

Nesse sentido, quando a criança tem contato com os jogos nas primeiras fases de sua educação que é muito importante, ela terá um desenvolvimento mais amplo. A Educação Infantil como a primeira fase de contato da criança no meio educacional tem a capacidade de acordar no indivíduo o anseio pela realização de atividades e jogos em conjunto com a disciplinas didáticas obrigatórias. No entanto, isso depende da formação docente e do interesse da criança que traz consigo muita alegria.

Percebemos que a utilização dos jogos na educação infantil proporciona ao docente uma nova forma possibilitar conhecimentos para as crianças que necessitam de condições e propostas pedagógicas que ajudem na conferência de símbolos e conhecimentos. Nesse sentido se cria significados diversos que se desenvolvem garantindo ao ser humano um pensamento racional pelo fato de utilizar o brincar como ferramenta.

Os jogos, são elemento promotores das aprendizagens, do desenvolvimento das crianças e também da inclusão, pois as práticas escolares colocam em prática os saberes adquiridos nas brincadeiras e nos jogos, mediante a situações de conflitos existentes, no qual o docente deve criar meios para ocorrer brincadeiras na sala de aula de forma lúdica, onde todos possam participar ativamente.

Seguindo essa concepção, o professor precisa estar ciente das orientações a serem dadas as crianças e auxilia-las a como utilizar os brinquedos, estimulando-as a participarem das brincadeiras, como também partilharem das experiências. Assim elas não se sentiram pressionadas a participar das atividades curriculares.

Segundo Kishimoto (1996), os jogos tem a função didática de trabalhar com base no lúdico os diferentes processos de ensino de maneira divertida e prazerosa, permitindo as crianças participarem de algumas tarefas de forma não forçada e sim através da motivação. Com isso, podemos dizer que, o jogo é um meio que aprimora, estabelece saberes e a educação ocorre de forma lúdica. Desse modo, os desafios da sociedade contemporânea educacional é trazer aos alunos momentos problematizadores partindo de um trabalho pedagógico calcado no pensamento lógico e no prazer de estudar, fazendo assim a inclusão de todos.

Constatou-se, portanto que o desenvolvimento das crianças só acontece quando todos os entes escolares que compõem a Educação Infantil trabalhem em prol de uma educação com mais equidade, que juntos devem buscar alcançar metas planejadas. Com isso, as crianças necessitam de orientações técnicas para que ocorra o aprendizado, pois ganhar e a perder faz parte do caminho, e quando ganhar nunca menosprezar os perdedores e sabendo perder sem se achar inferior ou sentindo-se diminuído, deixar prevalecer o respeito e a amizade pelo adversário numa relação social de interação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com estas observações que fizemos, ficou explicitado o saber sistematizado e a importância de se utilizar os jogos, os brinquedos como também as brincadeiras na Educação Infantil de forma inclusiva, pois esses mecanismos didáticos facilitam a aprendizagem dos alunos. Com base na pesquisa podemos afirmar que, por meio de jogos, as crianças aprimoram sua atenção, sua afetividade, sua interação, sua concentração aumentam, compondo elementos imperativos à sua vida futura se sentindo incluída nos espaços sociais.

Per meio dos jogos, dos brinquedos e conseqüente as diversas brincadeiras, a criança na educação infantil encontra certo apoio para vencer suas dificuldades quanto a aprendizagem, para isso o professor deve buscar uma nova forma de ensinar, aperfeiçoando a sua relação com as pessoas e com o mundo a sua volta.

Ao jogar e brincar, o educando se desenvolve, envolvendo prazerosamente no qual percebe-se em seu olhar um seu sentimento de deleite e emoção. Nessa lógica, é somente a partir das brincadeiras e jogos que as crianças passam pelo processo de desenvolvimento até adquirir por meio da experiência os valores e conhecimentos.

Dessa forma, é necessário que os professores mudem as práticas docentes tradicionais e incrementem os jogos, os brinquedos e as brincadeiras como solução metodológica para ensino e aprendizagem inclusiva, pois os mesmos criam uma atmosfera de admiração, e conseqüentemente acabam acionando e ativando as funções neurológicas e físicas, incitando o pensamento e as partes físicas do corpo.

REFERÊNCIAS

Almeida, P. N. (1974). *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. (9a ed.), Loyola.



- Almeida, P. N. (2003). *Educação lúdica: prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola.
- Bacelar, V. L. E. (2009). *Ludicidade e educação infantil*. Salvador: EDUFBA. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/23789>. Acesso em: 21 de set. de 2021.
- Barbosa, L. M. S. (2006). *Psicopedagogia: um diálogo entre a psicopedagogia e a educação*. Curitiba: Bolsa Nacional do Livro.
- Bossa, N. A. (2007). *A Psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática*. Artmed.
- Brasil. (1996). *Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. MEC/SEF.
- Brasil. (1998). *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. MEC/SEF.
- Fontana, R., & Cruz, N. (1997). *Psicologia e trabalho pedagógico*. Atual.
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar Projetos de Pesquisa*. (4a ed.), Atlas.
- Hatano, G. (1993). Time to Merge Vygotskian and Constructivist Conceptions of Knowledge Acquisition. In: Forman, E.; Minick, N. e Stone, C. (Eds.) *Contexts for Learning: Sociocultural Dynamics in Children's Development*. New York: Oxford University Press.
- Kishimoto, T. M. (1996). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez.
- Lima, P. A. (2006). *Educação Inclusiva e Igualdade Social*. São Paulo: Avercamp.
- Medeiros. J. B. (2000). *Redação científica: A prática de fichamentos, resumos e resenhas*. (4a ed.), Atlas.
- Negrine, A. (1996). *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Prodil.
- Oliveira, Z. M. R. (1996). *Educação infantil: muitos olhares*. (3a ed.), Cortez.
- Oliveira, Z. M. R. (2002). *Educação Infantil: fundamentos e métodos*. Cortez.
- Piaget, J. (1979). *A Construção do real na criança*. Zahar.
- Rizzi, L., & Haydt, R. C. C. (1986). *Atividades lúdicas na educação da criança: subsídios práticos para o trabalho na pré-escola e nas series iniciais do 1. grau: livro do professor*. Ática.
- Sampaio, V. R. C. (1984). *Creche: atividades desenvolvidas com a criança*. EBM.
- Severino, A. J. (2007). *Metodologia do Trabalho Científico*. Cortez.

Velasco, C. G. (2006). *Brincar: o despertar psicomotor*. Rio de Janeiro, RJ: Sprint Editora.

Vygotski, L. S. (1989) *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

