

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Larissa de Souza Alencar

Graduanda em Educação Física,
Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS

Luiz Felipe Gama Pereira

Graduando em Educação Física,
Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS

Celemar Lopes de Barros

Licenciatura Plena em Educação Física – UNIMES;
Esp. em Psicomotricidade Psicopedagogia – Faculdade de Medicina do ABC
Docente das Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS

Carlos Alberto Lopes Filho

Mestre em Educação – UEMS;
Docente das Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo principal discutir a relevância do lúdico na Educação Infantil e no processo de ensino/aprendizagem bem como na elaboração do planejamento pedagógico escolar com a intenção de possibilitar a maior integração da Educação Física com as outras disciplinas de forma que favoreça a aprendizagem da criança. A metodologia de pesquisa configura-se como pesquisa bibliográfica que tenha à relevância da atividade lúdica, quanto aos objetivos trata-se de uma pesquisa descritiva na medida em que estabelece relações entre a realidade e objeto observado, no caso desta pesquisa a questão do lúdico na educação infantil, na tentativa de justificar o jogo e a brincadeira, como instrumentos pedagógicos nas escolas regulares. Prevê ainda na redação que o ensino precisa assegurar ao educando currículos, métodos, técnicas, recursos educativos e organização específica para atender suas necessidades. Contudo, não basta apenas incluir, é fundamental garantir a qualidade de vida para esse sujeito no ambiente escolar. Diante das leituras pode-se notar que o brincar é terapêutico e pedagógico, facilita a aceitação e a aproximação dos indivíduos, que brincam juntos criando um clima de harmonia, facilitando a comunicação e estabelecendo a alegria da convivência, superando desafios e dificuldades por meio de um espírito lúdico.

PALAVRAS-CHAVE: ludicidade; educação infantil; educação física.

1 INTRODUÇÃO

O lúdico é elemento essencial na educação infantil promovendo o desenvolvimento de crianças. Tal afirmação foi decisiva para os questionamentos que delinearão esta pesquisa. Assim, tratar de um tema tão importante para a educação infantil além de sanar tais questionamentos, é um momento de reflexão para a prática pedagógica dos professores inseridos na educação infantil.

A sociedade contemporânea chega com uma série de transformações e mudanças bastante velozes na vida das pessoas. Isso acontece pelas aglomerações

nos centros urbanos, consumismo agressivo, espaços públicos de lazer cada vez mais reduzidos. Além disso, os avanços tecnológicos fazem com que as pessoas não se empenhem nas atividades que exigem concentração estática em que o corpo do sujeito não é visto, pois geralmente, encontra-se paralisado na frente de uma máquina tornando-se uma extensão da mesma. Essa postura comportamental dificulta o relacionamento com outros indivíduos e ocasiona muitos problemas sociais (REDIN, 2001).

Seguindo esta aglomeração ocorre mais uma mudança no meio familiar a liberdade e autonomia das mulheres, se ausentar do meio familiar para ajudar na renda, pois o consumo obriga o sujeito a cada vez mais precocemente enfrentar o mercado competitivo e até mesmo a própria escola vê-se com uma excessiva preocupação em preparar esse sujeito para esse mercado. Além do avanço da tecnologia, jogos eletrônicos que se aproximam cada vez mais da realidade, reconstruindo pessoas, objetos e situações com extrema perfeição, tornando-se muito sedutores e viciando as crianças que passam muitas horas envolvidas nessas atividades (LÜCK, 2002).

Desta forma, a educação propõe uma proposta pedagógica que oportuniza um encontro saudável, por meio do contexto lúdico, provocar um interesse maior por parte dos alunos na construção do conhecimento.

A educação deve despertar do desejo em estar na escola, participar, sentir-se ator principal do processo de aprendizagem, ser acolhido, olhado e ouvido dentro de um espírito de ludicidade. Deve conduzir o sujeito para o exercício de valores, princípios virtudes, conduta humanitária, democrática e solidária que se faz pertinente nos tempos atuais (KAMI; DEVRIES, 1991).

É por meio do lúdico que se encontra sentido na vida e nas possibilidades do sonho, criação e ação são permitidos e estimulados, promovendo a aproximação de fato com variadas linguagens de aprendizagem. Desta maneira, o professor de ensino infantil deve perceber que o corpo tem potencial pedagógico, buscando, para sua prática pedagógica encontrar subsídios teóricos que sustentem o planejamento de ações, que se façam presentes no processo de uma educação integral, desafiadora e plena, reintegrando o ser na sua totalidade e contemplando uma postura de vivência da brincadeira. Dessa forma, a criança será levada a experimentar sentimentos de aventura e cooperação, onde as descobertas precisam

ser compreendidas e comemoradas a cada novo encontro educativo, estimulando o desenvolvimento intelectual, motor, físico e social da criança (SHEVIN, 1992).

2 OBJETIVOS

Esta pesquisa tem como objetivo geral discutir a relevância do lúdico na educação infantil no processo de ensino/aprendizagem. Para atender a este objetivo geral estabeleceram-se como objetivos específicos os seguintes tópicos: conceituar ludicidade; caracterizar o brincar e por fim estabelecer a relação entre o lúdico e a educação física.

3 MATERIAL E MÉTODOS

O método de pesquisa configurou-se como uma pesquisa bibliográfica. Foram selecionados textos encontrados na biblioteca das Faculdades Integradas de Três Lagoas – FITL/AEMS, e também periódicos e trabalhos de conclusão de cursos dispostos online nos sítios virtuais google acadêmico, scielo e biblioteca brasileira de teses e dissertações <ibict>.

4 LUDICIDADE E CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

É preciso compreender os conceitos do termo lúdico, as correntes teóricas que sustentam estas ideias, e os autores que buscam aprofundar o assunto, com a finalidade de compreender o emprego do lúdico no cotidiano escolar da Educação Infantil a partir da verificação das atividades desenvolvidas, levando em conta regularidade da aplicação, sistematização, planejamento das atividades e sua intensidade (LÜCK, 2002).

O verbete lúdico, segundo o dicionário vem do latim *ludus* e traduz-se por jogo, brinquedo, divertimento, passatempo, relativo ao jogo enquanto componente do comportamento humano (LAROUSSE apud FERNANDES, 2001) ressalta que criança ao se envolver no jogo, na atividade, sente a necessidade de partilhar com o outro, de dividir com o amigo. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões, testando limites e propondo desafios (FERNANDES, 2001).

Conforme LÜCK (2002), com o brincar e jogar, a criança tem oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional e social, tais como: a afetividade, o hábito de permanecer concentrada, e ainda outras habilidades perceptuais e/ou psicomotoras. Pois, o brincar torna-se a criança operativa. Desta maneira, a criança aprende com mais facilidade e dificilmente esquecerá o conteúdo que foi passado, guardará em sua memória para o resto da vida e também terá incentivo em ensinar aos seus colegas, aprendendo cada vez mais, conseguindo se socializar com o próximo (LÜCK, 2002).

Tal definição de lúdico veste-se com a fantasia da brincadeira, do jogo, da competição e da cooperação mesmo se apresentando com certo antagonismo. As vivências de acontecimentos lúdicos caracterizam-se pelo impulso em direção às conquistas de resultados sonhados. Desta maneira, a construção do conhecimento, caracteriza-se por encontrar algo que num primeiro momento está obscuro. Há o fascínio de encontrar a pessoa escondida, no jogo de esconde-esconde. Neste caso, os jogadores exercem papéis interdependentes, opostos e cooperativos (KAMII; DEVRIES, 1991).

Teixeira (1995) aponta que o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo.

A ludicidade aciona as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve (TEIXEIRA, 1995).

A ludicidade precisa reconquistar um espaço nas salas de aula, pois sendo este lugar de encontro de pessoas com suas singularidades, no momento em que estão descobrindo muitos conhecimentos, com relação à vida e o mundo, começando uma caminhada que marcará profundamente a sua história, as inter-

relações entre os indivíduos, seus sentimentos, afetos e sonhos, precisam ser legitimados, buscando a superação da fragmentação e do isolamento (REDIN, 2001). Dessa forma, o processo lúdico do jogo, se inter-relaciona com todas as forças da imaginação criativa do sujeito, que nesse momento se permite vivenciar os mais variados papéis e os mais variados conhecimentos.

A concepção de criança é uma noção historicamente construída e conseqüentemente vem mudando ao longo dos tempos, não se apresentando de forma homogênea nem mesmo no interior de uma sociedade e época. Assim é possível que, por exemplo, em uma mesma sociedade existam diferentes maneiras de se considerar as crianças pequenas dependendo da classe social a qual pertencem, do grupo étnico do qual fazem parte (FERNANDES, 2001)

A criança como todo ser humano, é um sujeito social histórico e faz parte de uma organização familiar que esta inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também o marca. A criança tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, apesar da multiplicidade de interações sociais que estabelece com outras instituições sociais (FERNANDES, 2001).

O papel profissional observar a criança e tentar conhecer forma, expressões, comportamentos e valorizar as suas peculiaridades dentro do contexto social. A criança ao ser reconhecido em suas potencialidades sente-se mais confiante e bem aceito consegue fazer suas escolhas, tomando decisões apropriadas e sempre mantendo a autoconfiança. Portanto, existem estudos que apontam a ludicidade como instrumento pedagógico de grande significado e valor social que oferece diferentes possibilidades educacionais em todos os processos de ensino e aprendizagem seja motora, intelectual e social. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporciona a criança em especial, estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática (LÜCK, 2002).

A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. O

uso de práticas lúdicas adequadamente conduzidas se revela de grande importância para a construção do conhecimento de meninos e meninas (NUNES, 2004).

“O auxílio prestado à criança em suas atividades de aprendizagem é válido, pois aquilo que a criança faz hoje com o auxílio de um adulto ou de outra criança maior, amanhã estarão realizando sozinha”. Desta forma, o autor enfatiza o valor da interação e das relações sociais no processo de aprendizagem (VYGOTSKY, 1989 apud NUNES, 2004).

Para que uma criança aprenda é necessário que se respeitem várias integridades, como o desenvolvimento perceptivo-motor, perceptivo e cognitivo, e a maturação neurobiológica, além de inúmeros aspectos psicossociais, como: oportunidades de experiências, exploração de objetos e brinquedos, assistência médica, nível cultural (NUNES, 2004).

Piaget analisa o desenvolvimento infantil em suas diversas etapas, ou seja o indivíduo apresenta o comportamento inteligente, os esquemas motores correspondendo, no plano da inteligência corporal, as representações mentais ou pensamentos no plano da inteligência conceitual (PIAGET, 1977 apud FREIRE, 2004).

Portanto, para se adaptar ao mundo, resolver problemas, para agir sobre mundo, o sujeito constrói movimentos corporais específicos, dirigidos para um fim e orientados por uma intenção de esquema de ação. Como a criança não desenvolve ainda o privilégio humano de apresentar por imagem suas experiências práticas, é nesta primeira fase de desenvolvimento em que, por absoluta necessidade formam-se todas as possibilidades básicas de movimento corporal (FREIRE, 2004).

Entretanto, a educação no mundo em que vivemos, pensada de forma concreta, tem que usar os mecanismos e ferramentas provenientes da ciência e do progresso humano, deve ser reflexiva, analítica e pensar o mundo e seus próprios processos com o apoio da filosofia e da história; tem que se assumir como instituição politizada, atuante e engajada e abandonar a falsa neutralidade que acomoda fraquezas e submissão e, para complementar, deve aliar-se nunca de forma incondicional, ou seja, tendo sempre o necessário espaço para compreender, criticar e sugerir mudanças em seus pares, como: nas artes, nas mídias e na cultura em geral para mostrar-se mais atualizada, preparada e fortalecida diante dos dilemas que se colocam no mundo em que vivemos (NUNES, 2004).

De acordo Wallon (1966), o elemento fundamental para o trabalho com a cultura de movimentos são as ações motoras infantis encontra-se contagiadas pela emoção. Assim, qualquer proposta motora, desde que lúdica e significativa, desencadeia interjeições de alegria e contentamento entre as crianças (MATTOS; NEIRA, 2006).

O lúdico é recurso pedagógico no desenvolvimento psicomotor na Educação Infantil a utilização de atividades lúdicas na escola precisa ser de contribuição para uma melhoria nos resultados obtidos pelas crianças. Portanto, a concepção do lúdico como recurso pedagógico direcionado ao desenvolvimento psicomotor da criança surge entre os aspectos relacionados a interação da criança com o meio em que vive e, nesse sentido, ao conhecer o perfil da criança (NUNES, 2004).

Enfim, atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem pratica, que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quanto está praticando alguma atividade lúdica. Assim, é preciso que na condição de professor se reconheça a importância e a coerência que a ludicidade traz na representação da criança.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos que o desafio do lúdico e fazer a criança se movimentar de forma que aprenda no seu espaço e ambiente, mediante o assunto proposto de aprendizagem, construa ações, assimile o respeito às regras, a clareza de comunicação, o fortalecimento do vínculo afetivo entre o grupo, consiga desinibir-se, adquirir confiança, ser solidário compreensão os limites dos outros.

De fato a proposta lúdica central consiste no brincar no espaço educativo que inclui e recebe a todos, que articula a convivência tolerante com as diferenças, liga-se nessa rede, onde no do encontro humano, cada momento é único, subjetivo e singular.

Podemos dizer que a educação evoluiu ao longo dos anos, que os pesquisadores pretendem sempre buscar linha de construção de ensino, sendo

assim, equiparada a uma educação livre, na qual, a intenção e fazer a criança protagonista do seu conhecimento e suas ações seja acertos ou erros o conhecimento que a criança já traz consigo e a realidade vivida, são linhas de ensinamento ao professor e os colegas de turma.

REFERÊNCIAS

FERNANDES, A. O Saber em Jogo. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FREIRE, J. B. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física. Scipione. São Paulo, 2004.

KAMII, Constance; DEVRIES, Rheta. Jogos em Grupo na Educação Infantil: Implicações na teoria de Piaget. São Paulo: trajetória Cultural, 1991.

LÜCK, H. Pedagogia Interdisciplinar: Fundamentos teóricos metodológicos. 1ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

MATTOS, M. G.; NEIRA, M. G. Educação Física Infantil: construindo o movimento na escola. 6ª edição. Phorte. São Paulo, 2006.

NUNES, A. R. S. O lúdico na aquisição da segunda língua. Disponível em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigospapers/ludicolinguas.htm>. Acesso em 25 ago, 2018.

REDIN, E. O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca. 3ª ed. São Paulo: Mediação, 2001.

SHEVIN, M. S. Celebrando a Diversidade, Criando a Comunidade: O currículo que honra as diferenças, baseando-se nelas. Baltimore: Paul H. Publishing Co. 1992.

TEIXEIRA, C. E. J. A ludicidade na escola. São Paulo: Loyola 1996 (1995).