

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO: O BRINCAR NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sandra Mieko Makimoto (UFMS)

sandramakimoto@hotmail.com

Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra (UFMS)

rosana.cintra@ufms.br

Comunicação Oral

Prática Pedagógica e sua Relação com a Teoria

Resumo

Este artigo tem por objetivo demonstrar a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento infantil e na educação como uma metodologia que possibilite prazer e significado ao processo de aprendizagem na instituição de Educação Infantil. No segundo tópico abordaremos a importância da contação de histórias nas práticas pedagógicas e por último um relato de experiência envolvendo a contação de história. Foram realizadas pesquisas bibliográficas alicerçadas nos fundamentos de autores como Kishimoto (2010) Vigotski (2003) e Sarmiento (1997). A literatura é fundamental para o desenvolvimento, abre os horizontes, amplia o conhecimento, enriquece o vocabulário, disciplina a mente, cria hábitos e possibilita conhecer historicamente a humanidade. É importante também promover na criança o gosto pelas palavras e o deleite pela leitura.

Palavras-chave: educação infantil; ludicidade; atividades lúdicas.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO: O BRINCAR NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sandra Mieko Makimoto (UFMS)

sandramakimoto@hotmail.com

Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra (UFMS)

rosana.cintra@ufms.br

Comunicação Oral

Prática Pedagógica e sua Relação com a Teoria

Introdução

As atividades lúdicas como estratégia capaz colaborar no processo de ensino e aprendizagem da educação infantil, sabendo da importância dos jogos e brincadeiras e do universo lúdico para a criança, que é capaz de trazer para os ambientes educacionais, principalmente a sala de aula, como espaço para desenvolver tais atividades e o professor como mediador.

Através da contextualização entre o conteúdo que se pretende trabalhar e uma atividade lúdica, é possível acreditar no trabalho em educação sem haver a dissociação entre o brincar e o aprender. A contextualização do conteúdo trabalhado em jogos e brincadeiras pode ser uma estratégia para a construção de uma prática pedagógica através do ato de brincar sem que o professor separe a hora de “ensinar” e a hora de “brincar”.

Cintra (2014) afirma que pesquisas apontam a importância do lúdico para o desenvolvimento do educando. Assim, é imprescindível que o educador se revele como um mediador, utilizando uma metodologia que contemple a brincadeira, a imaginação e o jogo como fator de aprendizagem, valorizando o tempo em que a criança se encontra,

sob uma ótica que considera a análise da forma de como os homens se relacionam com os meios de produção e como a sociedade se organiza a partir de suas relações e contradições, pois não temos como analisar a criança descontextualizada do meio em que ela vive.

Segundo Kishimoto (2010) a criança desde muito pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário. Todo o período da educação infantil é importante para a introdução das brincadeiras.

A ludicidade constitui um traço fundamental das culturas infantis. Brincar não é exclusivo das crianças, é próprio do homem e uma das suas atividades sociais mais significativas. Porém, as crianças brincam, contínua e abnegadamente. Contrariamente aos adultos, entre brincar e fazer coisas sérias não há distinção, sendo o brincar muito do que as crianças fazem de mais sério. (SARMENTO, 1997, p.14)

As diversas possibilidades de utilizar o lúdico como fator motivador nas atividades pedagógicas propiciam aprendizagens prazerosas no qual a criança desenvolva capacidade criadora em sua formação, para que isso ocorra o mediador ser considerado a faixa etária da criança e seu nível de desenvolvimento, respeitando sempre que cada criança tem seu tempo.

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. (KISHIMOTO, 2010, p. 01)

Ainda segundo Kishimoto (2010) o brincar é excelente recurso para observação dos interesses e ações da criança. Pelo brincar, a criança evidencia saberes e interesses, além de propiciar condições para aprendizagens incidentais.

É na brincadeira que a criança pode pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano, resignificando. A criança faz da brincadeira um meio de comunicação, de prazer e de recreação e, muitas vezes, nesse momento há a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. É necessário que haja uma capacidade de criar e aprender e a brincadeira constitui um dos meios que pode levar a criança a um crescimento cognitivo imensurável.

O momento lúdico deve ser uma ação intencional e para que essa ocorra de maneira agradável e efetiva é necessário que o profissional da Educação Infantil utilize diversos recursos como jogos, brinquedos, histórias, músicas, brincadeiras, teatros... Todas as atividades devem contemplar o desenvolvimento integral da criança, considerando aspectos como a criatividade, o vocabulário, a imaginação e fazendo sempre uma ligação com as competências e habilidades proposta pelo Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil - RCNEI.

Para se desenvolver, portanto, as crianças precisam aprender com os outros, por meio dos vínculos que estabelece. Se as aprendizagens acontecem na interação com as outras pessoas, sejam elas adultos ou crianças, elas também dependem dos recursos de cada criança. Dentre os recursos que as crianças utilizam, destacam-se a imitação, o faz-de-conta, a oposição, a linguagem e a apropriação da imagem corporal. (RCNEI, 1988, p. 22, v.2)

O RCNEI traz o movimento, a música, o teatro e outras formas de linguagens artísticas que proporcionam um enriquecimento cultural para as crianças. Um dos desafios é fazer valer isso nas instituições que muitas vezes dão valor apenas a aprendizagem da leitura e da escrita, se esquecendo das múltiplas linguagens que as crianças devem ter contato.

Pensando no tempo em que as crianças permanecem na instituição deve ser ofertadas situações inovadoras e desafiadoras, que permitam diferentes oportunidades para que cada uma tenha a oportunidade de explorar adequadamente um novo meio ou situação – e isso significa tentar explorar as experiências com palavras, assim como por meio do brincar. (MOYLES, 2002, p.57)

É a partir do ato de brincar que as crianças tem a oportunidade de desenvolver e de construir a inteligência criativa, de ampliar as fantasia, seus pensamentos, e a buscar por respostas e resoluções para os problemas que surgem no cotidiano. Brincando a criança se desenvolve integralmente. Ela experimenta, descobre, inventa e confere suas habilidades. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

Os professores que atuam na Educação Infantil devem considerar o lúdico como estratégia para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança. Portanto, é responsabilidade do professor preparar-se para ensinar seu aluno por meio de formas mais dinâmicas e prazerosas, e assim, proporcionar uma educação de qualidade, oportunizando a brincadeira, a fantasia desenvolvendo a aprendizagem.

O uso do lúdico na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças, que façam com que o aprendizado aconteça dentro do seu mundo, das coisas que lhe são importantes e naturais de se fazer, que respeitem as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio (DOHME, apud SCHULTZ, MULLER E DOMINGUES, 2006, p.04).

Como discute Dohme, ao utilizarmos um jogo, uma brincadeira, como recurso pedagógico, permitimos que a criança participe da sua aprendizagem, transformando o momento de aprender em um exercício de descoberta, de pesquisa, de reflexão, de troca de experiências, de diálogos e de novas ideias sobre como o aprender, pode e deve ser um momento agradável. Portanto, é preciso garantir que a criança, além de casa, comida, carinho, tenha também garantido o direito de brincar.

Um dos direitos descritos na Declaração Universal dos Direitos da Criança (aprovada na Assembleia Geral das Nações Unidas em 1959), no artigo 7º, ao lado do direito à educação, enfatiza o direito ao brincar. “Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantir a ela o exercício pleno desse direito.” Mas o que temos visto são crianças sentadas nas cadeiras enfileiradas, onde o corpo permanece imobilizado, sendo apenas objeto de manipulação dos educadores. A magia do brincar se restringe apenas à hora do recreio, pois ainda existe certa dificuldade do adulto em entender a importância do lúdico, como se as brincadeiras e os jogos devessem ocupar apenas o lado de fora da sala.

Contação de estória: As práticas pedagógicas por meio da ludicidade.

A contação da estória Chapeuzinho Vermelho foi trabalhada em um Instituto de Educação Infantil de Campo Grande Mato Grosso do Sul. A partir da leitura da estória

foram desenvolvidas praticas pedagógicas interdisciplinares, como teatro de dedoches¹, motivando as crianças a usarem a criatividade interpretando os personagens, lhe dando vozes e movimentos, recontando a estória, utilizando a sua imaginação.

Em outro momento as brincadeiras e os movimentos livres foram realizados na área verde, parte externa da escola, lá as crianças brincaram de Lobo Mau, cantando na roda a música do Seu lobo. Nessa brincadeira uma criança é escolhida para ser o Lobo enquanto as outras na roda cantam: Vamos passear na floresta, enquanto seu Lobo não vem... Ta pronto Seu Lobo?

A criança que foi escolhida como Lobo, responde que está fazendo alguma atividade... Na terceira vez que é perguntado ele corre atrás das crianças que estão na roda, a criança que for pega será o próximo Lobo.

Quando o educador coloca as crianças em situações que são renovadas constantemente “o jogo os obriga a diversificar de forma ilimitada a coordenação social de seus movimentos e lhes ensina flexibilidade, plasticidade e aptidão criativa como nenhum outro âmbito da educação”. O jogo com regras oferece ao educando a socialização, a expressão do prazer, a forma natural de trabalho, além de ser uma preparação para a vida. (PROENÇA, 2011 apud VIGOTSKI, 2003, p.173)

Num próximo momento em linguagem matemática desenvolvemos atividades com os números 6 e 7, as crianças teriam que completar a trilha da casa da Chapeuzinho Vermelho levando-a até a casa da vovó. No desenho da trilha foram colocados também os numerais já apresentados a eles. Apenas uma criança conseguiu desenvolver a atividade, as outras tiveram muita dificuldade para concluir a atividade, mais todos coloriram com criatividade.

Naquele contexto o conhecimento sistematizado era precoce, a professora regente informou que seriam trabalhados esses números no planejamento da semana seguinte e pediu para lembrar os numerais anteriores, mas houve a mesma dificuldade com os numerais anteriores e, as crianças não conseguiram concluir a atividade proposta.

A atividade que a criança consegue resolver autonomamente, sem o auxílio de um mediador, caracteriza o nível de desenvolvimento real. Quando a criança não consegue resolver uma ação sozinha, necessitando da ajuda de outra pessoa mais experiente, encontramos o

¹ São fantoches dos personagens confeccionados em feltro usados nos dedos para contação de estória.

nível de desenvolvimento proximal ou potencial. Hoje, o educador deve se ater no entendimento da relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem que a criança é capaz de alcançar. (PROENÇA, 2011 apud VIGOTSKI, 2003, p.176).

Foram também ensaiadas com as crianças as músicas “Pela estrada a fora” e “Sou o Lobo Mal”, no primeiro momento para conhecerem a música, foi cantado bem devagar para elas, depois o áudio das músicas e então cantamos juntos, pedindo para acompanhar, logo já estavam cantando sozinhas. Também foi proposta uma coreografia das músicas que foi apresentada no dia da culminância para todas as salas de Educação Infantil.

A arte e seus universos de metáforas e símbolos criam realidades imaginárias que permeiam e influenciam diretamente as vivências cotidianas, vividas, concretas. Não podemos separar os mundos vividos, percebidos e imaginados, mas considerá-los como campos das tramas do mundo e que, atravessados em nossos corpos, se descortinam nos corpos que dançamos. (MARQUES, 2010, p. 182)

Foi produzido também um livro coletivo da estória da Chapeuzinho Vermelho, onde foram distribuídas folhas impressas com cada parte da estória, para que pintassem livremente, colocando o seu nome na folha, para que depois identificássemos qual parte da estória cada criança produziu. Depois foram ordenadas em sequência as cenas da estória, para que tenham uma noção de começo, meio e fim.

Há diferentes gêneros de histórias que encantam as crianças. “As histórias do mundo encantado dos contos de fadas, de reis, bruxas e super-heróis contêm expressões que marcam sua estrutura, como “Era uma vez”, “Depois”, “E viveram felizes para sempre”. O começo, o meio e o fim proporcionados por esse gênero de literatura auxiliam a criança a ampliar narrativas. Ao agregar a natureza lúdica no recontar histórias, a livre expressão de experiências, vivências e formas de ver o mundo penetra nas narrativas infantis. (KISHIMOTO, 2010, p.07)

A penúltima atividade foi o reconto da estória no cenário da casa da vovó da Chapeuzinho Vermelho, a intenção era que usassem os palitoche² dos personagens pintados pelas crianças na aula anterior para recontar a estória. O cenário foi feito sobre a mesa em que eles faziam as atividades diárias, nela foi colocado um tecido verde, com árvores feitas com balas Jujubas, e no centro uma casinha feita de bolachas e chocolates.

O resultado foi além do esperado, as crianças contaram através dos palitoche toda a estória, criando as falas das personagens interpretando as vozes, cantando as

² São as figuras dos personagens que foram pintados pelas crianças e colado em palitos de picolé.

músicas. O que nos chamou a atenção foi a participação em todo momento de uma das crianças que quase não interagiu nas atividades da professora regente, durante as atividades lúdicas propostas ele estava sempre junto à turma e mostrava-se muito feliz.

Segundo Kishimoto (2010) “nas atividades coletivas, é preciso prever não só a diversidade, mas também a quantidade de materiais e brinquedos para que todos possam participar. Nessas atividades, a crianças têm oportunidade de ampliar contatos sociais”.

Com essa brincadeira trabalhamos a afetividade, a socialização, o esperar a vez, o respeito, a autonomia, a criatividade das crianças privilegiando suas ações, de forma lúdica propiciamos a elas um aprendizado significativo e prazeroso, ao criarmos um cenário que depois da brincadeira pôde ser partilhado e todos puderam comê-lo.

A diversidade de experiências adquiridas nas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura lúdicas tem o potencial de aproximar crianças. Cada criança utiliza seu acervo de experiências, que serve como ferramenta para fazer amizades e brincar em conjunto. Para promover o relacionamento e a interação entre as crianças, cabe à instituição infantil oferecer experiências culturais diversificadas. (KISHIMOTO, 2010, p.20).

O encerramento do projeto foi feita uma atividade que as crianças deveriam desenhar a parte que mais gostaram da estória, foi possível verificar as mais variadas e criativas formas de desenhos.

O desenho é ato perceptivo e cognitivo, simultaneamente, seja para a criança, seja para o adulto. A ação de desenhar não se reduz somente às habilidades manuais, artesanais, materialmente visíveis. O desenho é, sobretudo, construção do pensamento. O desenho- linguagem tão antiga e tão permanente na civilização- atravessa todos os tempos, manifestando-se em distintos suportes, instrumentos, materiais, nos ofertando um repertório extenso de possibilidades espaciais, manifestações e atuações, não restrito e circunscrito apenas dentro do universo gráfico. (DERDYK, 2014, p. 129)

Segundo Staccioli as crianças buscam, através dos desenhos , comunicar algo aos outros ou a si mesmas. Desenharam seus próprios pensamentos, suas próprias emoções, suas próprias experiências vividas, suas elaborações. Encorajar as crianças a desenhar o que pensaram, a representar o que parece não visível é pedagogicamente importante e didaticamente difícil. No desenho a criança expressa sentimentos.

O desenho, pela sua natureza, é, em si mesmo, um acontecimento vivo, fugaz, fluído, qualidades que estruturam a natureza desta linguagem. Por isto, pensar os modos de aquisição desta linguagem

desde a infância torna-se uma solicitação fundamental para que possamos estabelecer uma verdadeira parceria entre o desenho e a criança. (DERDYK, 2014, p131).

As atividades lúdicas podem e devem ser um elo integrador entre os aspectos cognitivos, afetivos, sociais, também proporcionam o contato com as regras, o esperar a vez, lembrando que as regras devem ser respeitadas por todos, a criança brincando ordena o mundo à sua volta, assimilando experiências, informações, incorporando assim valores.

Considerações finais

Observa-se então, após desenvolver o projeto com as crianças a partir da estória da Chapeuzinho Vermelho e utiliza-la como mediadora para desencadear as atividades lúdicas, percebe-se, que a importância das múltiplas linguagens como ferramenta imprescindível nas práticas pedagógicas da Educação Infantil é indiscutível, seu lugar na educação está muito bem estabelecido e reconhecido, porém muitas vezes não valorizado adequadamente. Alguns educadores resistem ou faz pouco uso da ludicidade, ou até mesmo restringe apenas a alguns momentos da rotina, apenas para a distração das crianças, não vinculando o brincar as atividades que geram aprendizagens significativas. Cabe a eles realizar diversas técnicas a fim de que a brincadeira e o faz de conta estejam presentes, é muito importante para a criança que ela tenha espaço autonomia de escolhas, para criar e imaginar livremente e, que também sejam voltados para a aprendizagem, sempre lembrando-se de que a criança é que constrói seus conhecimentos e a importância do educador está nesse momento, como mediador e organizador do espaço, que propicie as crianças descobertas, aprendizagens significativas a partir de atividades que contemplem a ludicidade tornando-as mais envolventes e prazerosas, cheia de significados.

Referências

BRASIL, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. **Formação Pessoal e Social**. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998b. v. 2.

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra. **Ludicidade e prática docente na Educação Infantil: Estado da arte**. Disponível em: <http://periodicos.unisantos.br/index.php/pesquiseduca/article/viewFile/228/pdf>. Acesso em: 01 de maio 2015.

DERDYK, Edith. **Papel em Branco. In: Infância e suas linguagens.** Marcia Aparecida Gobbi, Monica Apezatto Pinazza.- São Paulo: Cortez, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil.** Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento Perspectivas. Atuais, Belo Horizonte, novembro de 2010

MARQUES, Isabel. **Corpos e danças na educação infantil.** In: Infância e suas linguagens/ Marcia Aparecida Gobbi, Monica Apezatto Pinazza.- São Paulo: Cortez, 2014

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar da educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

PROENÇA, Michelle Alves Müller. **O lúdico em diferentes contextos e a importância da mediação para a aprendizagem da criança a partir da abordagem histórico-cultural de Vigotski.** In: Identidade, Formação e Processos Educativos, Sônia da Cunha Urt; Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra (orgs.) – Campo Grande, MS, Life Editora, 2012.

SARMENTO, Manuel Jacinto e PINTO, Manuel. **As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo.** In: SARMENTO, Manuel Jacinto e PINTO, Manuel. As crianças, contextos e identidades. Braga, Portugal. Universidade do Minho. Centro de Estudos da Criança. Ed. Bezerra, 1997.

SCHULTZ, Elis Simone, MÜLLER, Cristiane e DOMINGUES, Cilce Agne. **A ludicidade e suas contribuições na escola.** 2006.

STACCIOLI, Gianfranco. **Os traços invisíveis nos desenhos das crianças.** In: Infância e suas linguagens/ Marcia Aparecida Gobbi, Monica Apezatto Pinazza.- São Paulo: Cortez, 2014.