

A CRIANÇA E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Raquel Alves U. Veríssimo de Oliveira¹

RESUMO

A finalidade deste trabalho monográfico é demonstrar que o ato de brincar é de grande valor na construção do conhecimento, por permitir que a criança explore seu mundo interior e descubra os elementos externos em si, exercite a socialização e adquira qualidades fundamentais para seu desenvolvimento físico e mental. Por meio da revisão bibliográfica, busca proporcionar uma reflexão sobre a necessidade dos educadores tirarem o máximo de proveito do potencial educativo das brincadeiras tornando este processo prazeroso. O ato de brincar proporciona a construção do conhecimento de forma natural e agradável; é um grande agente de socialização; cria e desenvolve a autonomia.

Este trabalho tem como suporte as idéias apresentadas por Lima (1986) de onde foram extraídas as reflexões sobre a teoria de Piaget; Vigotsky (1984) com sua teoria sobre a formação social da mente; Winnicott (1975), que esclarece sobre o brincar e a realidade, dentre outros.

Palavras chave: Lúdico. Socialização. Brincar. Desenvolvimento.

ABSTRACT

The purpose of the monographic work is to demonstrate that the act of playing is of great value in knowledge construction by allowing the child to explore their inner world and discover the elements outside itself, socialization and exercise the qualities essential to obtain their physical and mental. Through literature review, seeks provide a reflection on the need for educators to take maximum advantage of the educational potential of games making the process pleasurable. The act of play provides the construction of knowledge in a natural and enjoyable, is a major agent of socialization, creates and develops the autonomy. This work is supported the ideas presented by Lima (1986) which were extracted from the reflections on the theory of Piaget; Vigotsky (1984) with his theory on the social formation of mind, Winnicott (1975), which explains about the play and Indeed, among others.

Keywords: Playful. Socialization. Play. Development.

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás, Professora efetiva da Escola Adonai, Pós-graduanda em Psicopedagogia.

INTRODUÇÃO

Este artigo destina-se a levantar a questão do lúdico numa abordagem pedagógica, considerando-se que para se resgatar a importância do brincar, é necessário também mudanças de caráter pedagógico. Curiosamente, nem tantos se preocupam com o que a criança faz de mais importante na vida: brincar.

Através da brincadeira, a criança começa a aprender como o mundo funciona, o que pode e o que não pode ser feito. Empilhando e encaixando peças, ela adquire noções espaciais e faz as primeiras tentativas de organização do mundo. Quando produz sons batendo objetos, desenvolve conexões mentais e corporais que vão ajudá-la no desenvolvimento das atividades superiores (pensamento, linguagem, motricidade). Jogando com os outros, começa a perceber que existem regras, sorte, possibilidades e conhece o valor da perseverança. A criança brinca instintivamente para descobrir o mundo e se ajustar a ele.

A organização do trabalho obedecerá aos seguintes critérios: abordagem sobre os estágios de desenvolvimento da criança, de acordo com a teoria de Piaget; a seguir, sobre o lúdico como forma de equilíbrio com o mundo e ainda, sobre a importância do brincar e alguns tipos de brinquedos. Será ressaltada também, a função da brincadeira no desenvolvimento infantil e a importância das atividades lúdicas na pré-escola; e, finalizando, a brincadeira será questionada como perda de tempo ou preciosa ajuda, falando do jogo do faz-de-conta, das interações do professor nas brincadeiras e da diferença entre brincadeiras e jogos didáticos.

A fundamentação será embasada nas teorias de Piaget (in Lima, 1993) e de Vygotsky (1984) numa abordagem sobre o desenvolvimento da criança e a evolução da brincadeira como forma de equilíbrio com o mundo (Lima, 1993). Sobre a importância do brincar foram de grande valia as observações de Winnicott (1975).

O objetivo do presente estudo será demonstrar que o ato de brincar proporciona a construção do conhecimento de forma natural e agradável; é um grande agente de socialização, auxiliando na criação e desenvolvimento da autonomia.

Dessa maneira, possibilitar às crianças o manuseio e contato com livros literários e jogos diversificados, propiciando uma aprendizagem lúdica e eficiente,

torna-se um trabalho de primordial importância no ensino-aprendizagem nas instituições escolares.

1 O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

1.1 A CRIANÇA DE 0 A 6 ANOS SEGUNDO PIAGET

As noções relativas à criança e ao modo como ela aprende e se desenvolve estão intimamente ligadas a determinadas concepções de homem, sociedade, conhecimento, que vêm sendo elaboradas há muito tempo, em particular pela Filosofia, Sociologia, Antropologia, Psicologia e Pedagogia.

Na verdade, até o século XVII não havia uma especificidade do que é ser criança, como nos fala Philippe Ariés:

Na sociedade medieval, que tomamos como ponto de partida, o sentimento da infância não existia – o que não quer dizer que as crianças fossem negligenciadas, abandonadas ou desprezadas. O sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças: correspondente à consciência da particularidade infantil, essa particularidade do que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem. Tal consciência não existia. Por isso, assim que a criança tenha condições de viver sem solicitude constante de sua mãe ou de sua ama, ela ingressa na sociedade dos adultos e não se distingue mais destes (...) (ARIÉS, 1981, p. 27).

A partir dessa época, convivemos com algumas concepções sobre as crianças e seu desenvolvimento. Na tentativa de superar idéias que discriminam as crianças, dificultando o direito de terem uma escola comprometida com suas aprendizagens, deve-se fundamentar o modo como a criança aprende e se desenvolve em perspectivas teóricas. Entre os principais estudiosos do assunto pode-se citar Piaget, Vygotsky, Wallon e Freud.

Neste trabalho, centra-se a atenção em Piaget (1978), que defendeu a idéia de que a criança passa pelos seguintes estágios de desenvolvimento:

- 1º- 0 a 18 meses aproximadamente (período sensório motor);
- 2º- 2 a 6 anos (pré-operacional);
- 3º- 7 a 12 anos (operações concretas);
- 4º- acima de 12 anos (pensamento formal).

Acompanhando a evolução da brincadeira na faixa de 0 a 6 anos, pode-se observar as grandes transformações que ocorrem nesses anos e compreender melhor sua importância fundamental no processo de adaptação à vida em geral.

É muito difícil detectar o momento do nascimento da brincadeira. Toda ação é uma busca de um objeto significativo a partir da consciência de sua falta. A primeira forma de consciência é chamada de consciência elementar, ou seja, a corporal. O bebê vivencia fisicamente a falta de algo, vai atrás e, de certa forma, transforma-se, acomoda-se para poder assimilar este objeto significativo, são estas assimilações que propiciam o suporte para as futuras aprendizagens.

A brincadeira simbólica dos 2 aos 4 anos se desenvolve incrivelmente, tanto em organização como em dramatização. A criança revive situações que lhe foram significativas, como ela as viu ou como gostaria que tivessem acontecido; Aprende ao brincar, a vivenciar e a diferenciar a realidade da fantasia, o eu do outro e a ressignificar a realidade conforme sua capacidade de assimilá-la. Em toda representação há um nível de simbolismo consciente para quem o cria e um inconsciente. Piaget (1978), denomina de simbolismo primário a representação consciente, e de secundária a inconsciente. Por exemplo, ao fazer de conta que uma vareta é um carrinho, e movimentá-la pelo chão imitando o barulho do motor, a criança está consciente de que está imitando um carrinho, mas pode estar representando também, embora não o perceba, uma fantasia inconsciente.

As manifestações simbólicas são mecanismos por excelência no processo de tomada de consciência do ser em relação, porque, ao organizar suas representações, o sujeito se organiza, entrando em contato progressivo com sua significação mais profunda. Quando se sente menos ameaçado e mais criativo o objeto que o assusta deixa de ser tão inibidor.

Quanto mais a criança se aproxima dos quatro anos, mais complexas ficam as dramatizações. Pouco a pouco ensaiam um simbolismo coletivo, tentando manter uma cena em conjunto com outras crianças. Isso vai exigir dela muito esforço de descentralização, de aceitar o que a outra criança quer, para poder continuar a brincar.

A brincadeira simbólica após os quatro anos adquire características progressivamente sociais e introduz lentamente a brincadeira de regras, onde

o combinado deve ser respeitado, o que vai se esboçando pouco a pouco, ao chegar perto do período operatório. (PIAGET, 1978, p. 65).

Conforme Piaget (2000), a evolução da brincadeira simbólica mostra claramente a evolução da estruturação mental em seu duplo aspecto sintático e semântico. A criança evolui da organização de pequenas cenas para grandes cenas, tanto em duração como em complexidade e dramaticidade, onde claramente se percebe o tema central da brincadeira e seus subordinados. A agilidade mental aumenta consideravelmente, com a criança inserindo partes num todo lúdico coerente.

A criança dá mergulhos cada vez mais profundos e traz à tona situações cheias de emoção. A brincadeira simbólica, por ser zona fronteira entre a realidade e a fantasia, entre o eu e o outro, entre o consciente e o inconsciente, muito próxima do sonho, dá realmente condições à criança de representar situações carregadas de afeto e emoção, e de se aproximar de forma mais criativa de conteúdos angustiantes. Há possibilidade também de viver os medos e as tensões do outro, de inverter papéis e, portanto, de compreender melhor as relações vividas. (PIAGET, apud, OLIVEIRA, 2000, p. 33 - 34).

Não há atividade que substitua sua força interativa. A natureza levou milênios para construí-la. A criança precisa representar para se desenvolver bem. Cabe aos pais, professores e a todos que convivem com ela, respeitar-lhe esse direito.

Para Piaget (1978), pode-se distinguir na evolução da brincadeira simbólica:

- 1 - Emergência das primeiras manifestações simbólicas, através da brincadeira simbólica ou jogo dramático, dentro de um contexto predominantemente funcional e cíclico sensorio-motor (fase VI, P.S.M – 1,5 a 2 anos):
 - O corpo funciona ainda como marco físico do eu. A brincadeira simbólica se organiza à volta do corpo, principalmente na região entre pernas, próxima à região genital.
- 2 - Aparecimento de pequenos repentes lúdicos que algumas vezes conseguem se reunir num maior (2 a 3 anos):
 - A criança não tem mais necessidade de um marco físico para se organizar (não organiza mais a brincadeira à sua volta);

- As lembranças vêm de mais longe, maiores e se manifestam mais sob forma de representação lúdica;
- As verbalizações se fazem principalmente em relação ao eixo presente ou ao passado próximo e mantêm-se presas ao real. O imaginado ainda não adquiriu voz própria, a boneca ainda não fala o que quer ou do que tem medo.

3 - Formação de grandes cenas dramáticas (3 a 5 anos):

- Os personagens são cada vez mais uma recriação do sujeito do que uma reprodução (maior diferenciação significante-significado);
- A verbalização se transporta mais viva e dramática, com a emergência de profundos esquemas afetivos;
- As situações são revividas de forma mais original e ativa, a criança usa sua imaginação para assimilar o que não compreendeu no passado.

4 - O simbolismo coletivo e a reaproximação da realidade objetiva, agora em nível mais abstrato (4 a 6 anos):

- As características mágicas e anímicas decrescem com a capacidade da criança de ver a realidade de forma menos subjetiva e mais objetiva;
- Aparece a brincadeira simbólica coletiva, várias crianças encenando uma situação. A fase anterior, a vivência pela criança de vários papéis, possibilitou-lhe compreender melhor o outro e brincar com ele. O conviver supõe a consciência da relação eu-outro, dentro de uma ótica epistemológica piagetiana também, pois o ser humano é visto como um sistema aberto, ou seja, aquele que só sobrevive de forma adaptada, se tiver consciência de que precisa estar constantemente em interação com o meio.

5 - Aparecem os primeiros sinais da brincadeira de regras. (7 a 12 anos).

As regras aparecem também em jogos de movimento, de palavras etc., criados pela criança ou transmitidos social e culturalmente. No início são um grande desafio. A brincadeira, mais uma vez, empurra a criança à frente, ao social, pois a duras penas ela vai aprendendo que para continuar tem que aprender a perder, em outras palavras, conviver com o outro necessita aceitá-lo separado de si, com vida própria.

O processo evolutivo da brincadeira acompanha, portanto, toda a abertura e circunscrição do sujeito em relação ao objeto, na progressiva construção da identidade pessoal e social, sempre visto de forma complementar.

1.2 O LÚDICO COMO FORMA DE EQUILIBRAÇÃO COM O MUNDO

De acordo com Lima (1993), o lúdico (jogo, brincadeira) é a característica fundamental do ser humano. O indivíduo só faz o que não gosta devido a uma imposição do meio (o meio não permite a assimilação pura e simples – aprendizagem/acomodação²). A tendência geral é fazer tudo aquilo que dá prazer. Quando se trabalha naquilo que dá prazer, em atividades que se gosta de realizar, poucas razões se tem para queixar.

A criança, diferentemente do adulto, só deve brincar. Seu desenvolvimento depende do lúdico, ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo. Sua maneira de assimilar (transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades) e de acomodar (mudar a si mesma para adaptar-se ao meio que ofereceu resistência) deverá ser sempre através do jogo. Portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de lazer para a criança. (LIMA, 1993, p. 33-34).

Considerar a aprendizagem uma tarefa sisuda não significa que fique mais séria, é apenas um preconceito existente nas escolas. A criança aprende melhor brincando, e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades predominantemente lúdicas. Não existe nada que a criança precise saber que não possa ser ensinado brincando. Se alguma coisa não é passível de transformar-se em um jogo (problema, desafio), certamente não será útil à criança nesse momento.

Com as brincadeiras e jogos, usa-se o esquema próprio de assimilação infantil. Isto quer dizer que em cada etapa de seu desenvolvimento, a criança tem esquemas específicos para assimilar o meio (abordagem da realidade). Entre os dois e os cinco/seis anos, a criança adota o jogo simbólico, relacionando-se com o mundo eminentemente através da fantasia, do “faz de conta”. Entre os cinco/seis e onze/doze anos, a criança usa os esquemas operatórios do pensamento, as classes

² Acomodação: ato de mudar a si mesma para adaptar-se ao meio que ofereceu resistência.

e ordens, e se relaciona com o mundo através dos jogos com regras, das leis, das coleções e das construções.

1.3 IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Brincar fornece à criança a possibilidade de construir uma identidade autônoma, cooperativa e criativa. A criança que brinca adentra o mundo do trabalho, da cultura e dos afetos pela via da representação e da experimentação. A brincadeira é um espaço educativo fundamental da infância.

Ao contrário do que se acredita, nenhuma criança nasce sabendo brincar. Os bebês têm de aprender a brincar com seus semelhantes, adultos ou crianças mais velhas.

Ensinar a brincar é ensinar o faz-de-conta, é ensinar a criança a atribuir diferentes sentidos para as suas ações. A criança aprende a brincar assim como aprende a se comunicar e a expressar seus desejos e vontades. É através do brincar que a criança se encontra com o mundo de corpo e alma, o percebe como ele é e dele recebe elementos importantes para a sua vida, desde os mais insignificantes hábitos até fatores determinantes da cultura de seu tempo.

Do ponto de vista psicológico, a obra de Vygotsky (1984), entre outras, assume um papel fundamental. Ele define o brinquedo como atividade que dá prazer é insuficiente, porque existem outras experiências que podem ser mais agradáveis. O que atribui ao brinquedo um papel importante é o fato de ele preencher uma atividade básica da infância, ou seja, ele é um motivo para a ação.

A impossibilidade de realização imediata dos desejos cria tensão e a criança se envolve com o ilusório e o imaginário, onde seus desejos podem ser realizados. Apesar da relação brinquedo-desenvolvimento poder ser comparada à relação instrução-desenvolvimento, o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência.

No brincar, a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo. Tanto pela criação da situação imaginária, como

pela definição de regras específicas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal³ na criança.

Zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o nível de desenvolvimento através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com os companheiros capazes. (Vygotsky in: OLIVEIRA, 1993).

O brinquedo provoca um comportamento mais avançado do que as atividades da vida real e também ensina a separar objeto e significado. Sendo assim, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento em brincadeiras, principalmente aquelas que promovam a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica.

O melhor conhecimento da leitura psicanalítica do brincar de Winnicott (1975), torna-se muito útil ao profissional de educação infantil que se propõe a avaliar a criança de 0 a 6 anos. Esse autor acredita que, o brincar é universal, facilita o crescimento e, portanto, a saúde, conduz a relacionamentos grupais, é uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros; tem um lugar e um tempo muito especiais, não sendo algo só “de dentro”, subjetivo, interno, ou só “de fora”, objetivo, externo, mas se constituindo entre o eu e o não eu, entre o mundo interno e o externo, que juntamente vão se formando à medida que o brincar se desenvolve de forma criativa e original.

Winnicott não observa de forma passiva as crianças brincando, ele brincava com elas, lidando com a superposição de duas áreas do brincar, o da criança e o do terapeuta, salientando a necessidade de o terapeuta (ou quem quer que seja) ter condições de realmente saber e poder brincar. O brincar tem um papel insubstituível no processo vital de encontro consigo mesmo e com o outro.

1.4 ALGUNS TIPOS DE BRINQUEDOS

Todos os brinquedos são importantes à criança, pois possibilitam o seu desenvolvimento. Entre os mais tradicionais estão:

³ Zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento.

- Literatura Infantil
- Brinquedos de encaixar, sequenciais, de combinação de cores, de acertar o alvo;
- Jogos como dominós numéricos ou de cores ou de semelhança, da memória, escravos de jó, apalpe e acerte, da torre;
- Casas de bonecas;
- Fazendinhas, cidadezinhas, castelinhos;
- Brincadeiras de roda, de pique-esconde.

2 A FUNÇÃO DA BRINCADEIRA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

É inegável que a brincadeira é a atividade primordial na infância. A situação lúdica que se instaura ganha caráter de orientação, de facilitação de tarefas objetivadas pelo professor, sem que se questione sobre a forma singular do jogo, sobre qual é realmente o objetivo deste. Além disso, ela é uma forma de a criança constituir-se como indivíduo, formulando e compartilhando significados.

Gianino (2001) acredita que, na perspectiva sócio-cultural, brincar traduz a forma como as crianças interpretam e assimilam o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas. É uma maneira de conhecer o mundo adulto sem adentrar nesse mundo realmente.

Brincar é uma forma de atividade social infantil, cujo aspecto imaginativo e diverso do significado cotidiano da vida fornece oportunidade educativa para as crianças. Vale ressaltar que os valores podem, através da brincadeira, serem internalizados pela criança na medida em que esta está em contato com esses valores em sua vida diária. Nesse contexto, percebe-se nitidamente a importância das atividades lúdicas no processo de alfabetização.

À medida que a criança utiliza-se da brincadeira, do lúdico, ela interage com o outro, com o objeto e consigo mesma, desenvolvendo a linguagem, função que organiza todos os processos mentais da criança, dando forma ao pensamento.

É muito importante desenvolver no processo de alfabetização o fator linguagem, mesmo antes de passar à escrita que já é uma linguagem estruturada, a criança desenvolve seu potencial de criação imaginária e o lúdico tem um papel primordial nesse processo.

2.1 BRINCADEIRA NA ESCOLA: PERDA DE TEMPO OU PRECIOSA AJUDA?

Com o objetivo de se compreender a importância do ato de brincar na construção do conhecimento é necessário observar uma criança brincando. Deve-se estar atentos e sensíveis, perceber os caminhos que ela trilha ao aprender, sem a intervenção direta do adulto. Brincando, a criança aprende a lidar com o mundo e forma sua personalidade, recria situações do cotidiano e experimenta sentimentos básicos.

Hoje, vive-se numa sociedade de produção e isso tem levado as instituições educacionais a desenvolverem um modelo de educação massificante, onde a atividade lúdica, espontânea tem espaço tão limitado que não surte efeito. Crianças transformadas em miniaturas de adultos, reduzidas a seguir a uma rotina eficaz dos adultos, mas sem sentido às mesmas, estão sendo privadas de um de seus direitos básicos.

De acordo com Mielmik (1982, p. 79), a escola deveria aproveitar mais o potencial educativo próprio da brincadeira, que se torna excelente para proporcionar a abertura necessária ao educador que deseja conhecer a personalidade das crianças, suas dúvidas e seus conhecimentos prévios.

Quando a criança brinca (e o adulto não atrapalha), muitas coisas sérias acontecem. Quando ela mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função da sua ação. O interesse provoca o fenômeno, reúnem-se potencialidades num exercício mágico e prazeroso. E quanto mais a criança mergulha, mais estará exercitando sua capacidade de concentrar a atenção, descobrir, de criar e, especialmente, de permanecer em atividade. É a aprendizagem pelo sentir, e não por obter determinado resultado ou possuir alguma coisa. A criança estará aprendendo a engajar-se seriamente, gratuitamente, pela atividade em si. Estão sendo cultivadas aí, qualidades raras e fundamentais. Sem brincar, ela não vive a infância.

As palavras de Winnicott (1975, p. 37) deixam claras as idéias que se quer propor: "É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação".

Para Vigotsky,

A aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e um processo mediante o qual as crianças acedem à vida intelectual daqueles que as rodeiam. (VYGOTSKY, 1984).

Ele acredita que a brincadeira cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-se a desejar, relacionando os seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras.

A brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos.

Ao definir papéis a serem representados, aferindo significados diferentes aos objetos de uso no brinquedo e no processo de administração do tempo e do espaço em que vão definindo os diferentes temas dos jogos, as crianças têm a possibilidade de levantar hipóteses, resolver problemas e ir acedendo, a partir de sistemas de representação, ao mundo mais amplo ao qual não teriam acesso no seu cotidiano infantil.

Winnicott (1975), diz que a brincadeira tem um lugar, um tempo e uma função muito importantes: preparar a criança para um relacionamento social, e pelo jogo que a criança recebe e se compromete com o sistema lingüístico exterior a ele. Daí a necessidade de o adulto, especialmente o educador, se esforçar em compreender essa linguagem.

"O jogo do faz-de-conta", brincadeira na qual a criança cria um enredo fantasioso e se coloca nele, torna-se a mais rica e constante brincadeira da infância. Através dele, ela trabalha sua angústia frente ao desconhecido, pratica o autoconhecimento, descobrindo quem é e o que deseja ser, exercita sua capacidade de decisão e experimenta sentimentos como o amor, o medo, o ódio e o desapontamento, entre outros. Essa estruturação emocional proporcionada também através do ato de brincar facilita que a aprendizagem formal aconteça.

Segundo Lima (1986), Piaget reconhece a necessidade de equilíbrio emocional possibilita que a capacidade intelectual seja plenamente exercida, pois,

segundo ele, o desenvolvimento afetivo inclui sentimentos, tendências, valores, emoções, desejos, interesses e motivação, sendo os três últimos essenciais ao desenvolvimento intelectual. Ainda segundo Lima, de acordo com Piaget, as crianças só são livres quando brincam entre si dentro de suas faixas etárias: é nesta ocasião que, verdadeiramente, criam e desenvolvem sua autonomia. O melhor brinquedo didático para uma criança é outra criança da mesma faixa de desenvolvimento.

Vygotsky afirma que,

O brinquedo fornece a estrutura básica para as mudanças das necessidades e da consciência. O desenvolvimento da criança é determinado pela ação na esfera imaginativa, pela criação de intenções voluntárias, pela formação de planos da vida real e pelas motivações. (VYGOTSKY, 1984).

Do ponto de vista psicológico, pode-se observar que as crianças que não têm oportunidade de brincar, não conseguem conquistar o domínio sobre o mundo exterior. O brincar assume, pois, duas facetas: a de passado, através da resolução simbólica de problemas não-resolvidos; e a de futuro, na forma de preparação para a vida.

Embora no jogo de faz-de-conta a criança pareça fazer só o que gosta, ela na verdade se sujeita às circunstâncias que determina, aprendendo assim a se subordinar às regras. Por exemplo: a menina escolhe ser a "mãe" numa brincadeira de casinha, apega-se às atividades restritas aos seus papéis. Ela só mudará de atitude, se trocar o papel e concordar em não ser mais a "mãe".

O brincar ainda funciona como agente de socialização. Não só quando em grupo, também sozinha a criança aprende brincando, as regras de convivência.

Há jogos que pressupõem atividades associativas, cooperativas ou competitivas, outros exercitam a linguagem e a capacidade de expressar-se eficazmente, seguir regras, exercer paciência para esperar sua vez, compartilhar, experimentar a vitória e a derrota, definir-se ou não como líder. (WAJSKOP, 1995, p. 22).

As brincadeiras não devem ser adaptadas aos conteúdos. Os objetivos da atividade não podem ser determinados de antemão. Diferente do jogo didático, a

brincadeira não é dirigida, é apenas assistida e é com base nessa observação que o professor determinará objetivos que serão alcançados em outras atividades.

Ela deve ser uma atividade informal, desenvolvendo-se sem que haja expectativa pedagógica. Também pode se desenvolver no meio familiar, nas relações de comunicação, de prazer na construção de um universo de vida cotidiana entre as crianças e os pais. A maioria das atividades das crianças no espaço familiar são atividades informais: de informação, de comunicação, de passeio e de descobertas.

Sendo assim, é necessário ressaltar que o informal passe por processos de formalização, no sentido em que os adultos são peritos e as crianças, são iniciantes em muitos assuntos. As crianças mais velhas, que são peritos em relação às crianças que são iniciantes, têm uma tendência a desenvolver com estas, uma atividade quase pedagógica, no sentido popular e não no técnico dos especialistas; no sentido da educação, quando se começa a desenvolver uma atividade pedagógica em uma atitude de tutela. De fato, há uma tendência a usar uma linguagem mais simples ao se transmitir algo a alguém que sabe menos, e isto nos remete às tradições: desde que o mundo existe, assumiu-se a posição de simplificá-lo para as crianças. É uma atitude, diríamos, de pedagogia popular, de pedagogia tradicional.

Há um processo de semi-formalização que faz com que os ambientes da vida da criança talvez já sejam ambientes de adultos. O papel da educação, da escola, nesse universo é, por um lado, o de fazer o que a família já está fazendo, sobretudo quando está menos presente pelo fato de ambos os pais trabalharem. Por outro lado, aceitar o desenvolvimento da atividade informal, fazê-lo sob a perspectiva educacional a fim de que as crianças possam se apropriar do mundo, se apropriar do entorno. A diferença é que o educador tem uma competência pedagógica e a formalização se tornará mais significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A seleção do tema A Importância do Lúdico na Educação Infantil foi motivada pela observação de que nas escolas as crianças quase não brincam, a não ser na hora do recreio; a hora das atividades em sala de aula é momento de seriedade. Por

isso, nossas escolas vêm se tornando tão sérias que o lado infantil e lúdico da criança é desprezado. Felizmente esta não é uma prática generalizada; existem professores que exploram de maneira exemplar o lúdico da criança.

Conclui-se que o brincar não é perda de tempo ou sinal de indisciplina, e que a criança aprende, e muito, numa brincadeira. A observação e a correta interpretação do ato lúdico dão ao educador um instrumento valioso possibilitando entender seus alunos, além da oportunidade de mesclar as informações, não privando a infância das belas brincadeiras que não se perdem em meio a nenhum progresso tecnológico, por combinarem aspectos lúdicos que agradam à própria essência da criança.

Várias pesquisas já comprovaram que são os desafios, encontrados na vivência das diferentes experiências, os provocadores da construção do conhecimento na criança. Sentindo, percebendo, pensando, brincando, a criança descobre o mundo e pode ser atraída pelos seus encantos e mistérios.

Enfim, o brincar é atividade própria da criança, sua forma de estar diante do mundo social e físico e interagir com ele, a porta pela qual entra em contato com outras pessoas e com as coisas, o instrumento da construção coletiva do conhecimento. Se a criança necessita brincar e ser ela mesma, para se desenvolver, construir conhecimentos, expressar suas emoções, entender o mundo que chega até ela, pode-se afirmar que a criança tem o direito de brincar e que os adultos (principalmente os educadores) têm obrigação de possibilitar o exercício desse direito, assegurando a sobrevivência dos sonhos e promovendo uma construção de conhecimentos vinculada ao prazer de viver.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÉS, Philippe. **A história social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Sumais, 1983.

CIPRIANO, A. L. **Literatura Infantil**. Apostila Lógica, 1998.

CRECHES – **Atividades para crianças de 0 a 6 anos**. São Paulo: Moderna, 1998.

DEHEINZELIN, M. & LIMA, Z. V. C. **Professor da pré-escola**. Rio de Janeiro: FAE, 1991.

DIDONET, Vital. **O direito da criança brincar**. Jornal do Alfabetizador. Porto Alegre: 1998.

GIANINO, Lúcia Helena Farias. **A importância do Lúdico no Processo Ensino Aprendizagem**. Tese de Mestrado, Universidade da Amazônia, 2001.

LIMA, Adriana Flávia S. de Oliveira. **Pré-escola e alfabetização: uma proposta baseada em P. Freire e J. Piaget**. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

MIELMIK, I. **O comportamento infantil: técnicas e métodos para entender as crianças**. São Paulo: Ibrasa, 1982.

OLIVEIRA, M. K. **Vigotsky: Aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.

OLIVEIRA, V. B. de (org). **O brincar e a criança: do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

ROSSI, Cláudia Maria Soares. **Brincadeira na escola: perda de tempo ou preciosa ajuda?** (Artigo) Biblioteca Virtual.

SILVA, A. V. **Faz de conta: como obter o máximo da imaginação infantil com o mínimo de Interferência**. São Paulo: Nova Escola, 1996.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE ENSINO
PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

RAQUEL ALVES U. VERÍSSIMO DE OLIVEIRA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Anápolis-GO
2009

RAQUEL ALVES U. VERÍSSIMO DE OLIVEIRA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Psicopedagogia da Faculdade Católica de Anápolis, como pré-requisito parcial para a obtenção do título de especialista em Psicopedagogia.

Orientadora: Profª Ms. Edna Silva Faria

Anápolis-GO
2009