

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ingrid Santos Souza Santuzzi

Vanessa Aparecida Silva Ferreira

RESUMO

Trabalhar de forma lúdica na sala de aula é fundamental para o processo ensino aprendizagem na educação infantil. Neste artigo, temos por objetivo apresentar um panorama histórico da ludicidade e sua importância para o processo educacional em diversas culturas. Para isso, realizamos uma pesquisa bibliográfica com os autores MANSON, Michael, VYGOTSKY, Liev Semionovich, ALMEIDA, Paulo Nunes de e QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. Com esse estudo, refletimos que o lúdico nas series iniciais atua como agente facilitador da aprendizagem, mediar o trabalho e adequar às situações de aprendizagens.

Palavras Chave: Lúdica, Educação, Infantil, Educacional.

ABSTRACT

Working in a playful way in the classroom is fundamental to the teaching learning process in early childhood education. In this article, we aim to present a historical panorama of playfulness and its importance for the educational process in diverse cultures. For this, we carried out a bibliographical research with the authors MANSON, Michael, VYGOTSKY, Liev Semionovich, ALMEIDA, Paulo Nunes de and QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. With this study, we reflect that the ludic in the initial series act as an agent facilitating learning, mediate work and adapt to learning situations.

Key words: Playful, Education, Infantile, Educational.

INTRODUÇÃO

O presente estudo se reporta à história do lúdico nas sociedades ao longo do tempo e também trata de sua presença como papel fundamental para o processo ensino e aprendizagem na Educação Infantil.

Para este artigo utilizamos como metodologia pesquisa bibliográfica. Para isso, recorreremos aos autores MANSON (2002), QUEIROZ (2009), VIGOTSKY (1940), entre outros.

O objetivo deste trabalho é conhecer os aspectos históricos que envolvem o tema, bem como a inserção da ludicidade na educação Infantil.

A reflexão sobre o lúdico na Educação Infantil se justifica devido o fato dele ter exercido papel preponderante em várias sociedades, desde as primeiras manifestações até a era moderna.

O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

1 – A HISTÓRIA DO LÚDICO

O dicionário Michaelis (2010), traz em sua definição a palavra lúdica como sendo tudo que se refere a jogos e brincadeiras, quando brincamos ou aplicamos um jogo, seja dentro ou fora da sala de aula, pratica-se uma ação lúdica.

Sabe-se que o lúdico aparece em várias épocas e culturas, porém com diferentes características e perspectivas. Assim, consideramos relevante fazer um reporte histórico dessa temática.

A palavra ludus, em latim e em outros idiomas, acumula dois significados: jogar e brincar. Podemos, assim, atribuir serenidade ao jogar somada a leveza do brincar sem infantilizar as atividades, nem exigindo dos participantes adultos que se tornem crianças por algumas horas. Os adultos como as crianças prestam-se ao jogo por prazer (Dartner, p.2006,25).

A relação entre criança e ludicidade depende de cada época, cultura e fatores sociais, políticos e econômicos. Também o conceito de infância merece destaque ao abordarmos a história do lúdico. Segundo Ariés (1986), como a infância sofre transformações em decorrência dos elementos sociais, culturais, políticos e econômicos, não temos um conceito universal. Enfatiza ainda que a ideia de infância teve sua origem a partir da modernidade, com a alta redução dos índices de mortalidade infantil. Sendo assim, melhor é falar da historicidade dos brinquedos, brincadeiras e jogos e como era tratada esta questão nas diversas sociedades.

Na sociedade primitiva, aproximadamente até o século VI, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades cotidianas, por exemplo, para aprender a nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava. (Almeida, 2003) retrata que nesse contexto, a cultura era educativa, caracterizada pelos jogos, que representava a sobrevivência. Sendo assim, o ato de brincar oferecia a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras na vida diária.

A partir dessa cultura, a criança tem contato com mitos dos ancestrais e se diferencia do adulto apenas no tamanho e na produção, pois era considerado um membro da coletividade.

Com uma nova organização na sociedade, o período da Antiguidade (3.000 a.C. até 476 d.C.) foi marcado por uma nova estruturação socioeconômica, por conta do surgimento das cidades. Também surgem as primeiras escolas.

“Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância” (ALMEIDA, 2003, p. 119).

O esporte era um valor educativo e moral para Platão, pois afirmava que tinham influência tanto na formação do caráter, quanto na personalidade da criança. Manson (2002) afirma que as maiores dos brinquedos que conhecemos hoje tiveram sua origem na Grécia Antiga, e eram vistos como facilitadores de movimentos, pois propiciavam a aprendizagem. Algumas possibilidades de brincadeiras e brinquedos nesse período eram jogos de ossinhos, arcos, bonecas, cavalos, dentre outros. Tais jogos eram considerados importantes nos anos iniciais

da criança. No momento histórico explicitado, pode-se perceber que as crianças contatadas com a brincadeira como facilitador do aprendizado de conteúdos formais, para que tenham podido aprender as obrigações sociais.

No Período Medieval, aproximadamente do século V ao XV, os modelos educacionais dos antigos de certa maneira persistiram, porém acrescidos dos de conteúdos religiosos, já que a igreja passou a exercer influência tanto nos princípios da educação, quanto morais, políticos e jurídicos. Sendo assim, a filosofia. Segundo Queiroz (2009), ainda não existia o “sentimento de infância. De acordo com Ariés (1986, p.101) “[...] qualquer que fosse o papel atribuído à infância e à juventude [...] ele obedecia sempre a um protocolo inicial e correspondia às regras de um jogo coletivo que mobilizava todo o grupo social e todas as classes de idade” Crianças reproduziam as tarefas do adulto, os princípios morais cristãos direcionavam para uma educação disciplinadora. Os jogos ficavam ligados à educação de cavaleiros, pois a igreja não oferecia educação física.

A partir das invasões bárbaras do século V, os brinquedos deixam completamente de serem evocados. Apenas alguns raros textos, que falam de crianças educadas em instituições religiosas evocam arcos e jogos de pau, de modo bastante impreciso. É necessário esperar pelo final do século XII para ver ressurgir explicitamente, nas fontes escritas, a ideia de jogo [...]. (MANSON 2002, p. 33).

No período do Renascimento, por volta dos séculos XV e XVI, havia a preocupação em romper com concepções dominantes da Idade Média, procurando formar uma nova imagem do homem e da cultura. Surgiu uma preocupação com a educação, acarretando no surgimento de instituições de escolas modernas. Manson (2002) afirma que a partir desse movimento renascentista no século XVI, começou-se a perceber o valor que os jogos tinham para a educação, vistos como uma tendência que é natural do homem, porém:

Embora seja grande a produção intelectual na Renascença, não foi capaz de mudar significativamente as concepções em relação às crianças, que continuam desconhecidas em sua natureza singular, até que pensadores como Erasmo; Vives; Rabelais; Montaigne; Comênio e, posteriormente, Rousseau e Pestalozzi; realizaram estudos sistemáticos sobre educação, chamando a atenção para a ‘responsabilidade social’ da ciência, o reconhecimento do Desenvolvimento infantil e os aspectos psicológicos no ensino. (QUEIROZ, 2009, p. 19)

As portas do século XX, em 1896, surgiu o primeiro jardim de infância oficial, porém, era destinado apenas à burguesia. Com passar do tempo, os centros educacionais infantis foram trabalhando no cuidado e educação a crianças entre 0 a 5 anos de idade, mas no seu surgimento teve como papel o assistencialismo. Em 1986 o Brasil começou a realizar grande mobilização, buscando mudanças na Educação, para isso foram feitas reuniões, surgiram associações e várias organizações para resolver esse problema que a sociedade vivia. Como resultado desses movimentos surgiu uma síntese para a Assembleia Nacional Constituinte, ressaltando os direitos da criança, bem como o adolescente também. É o que aponta a Constituição de 1988, no artigo 227, tornando a:

“Dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade [...]” (BRASIL., 1988, art. Art. 227).

Após algum tempo depois, em 1996, foi aprovada a última Lei de Diretrizes e Bases da Educação nacional, nº. 9394/96, que está em vigor atualmente e aprova a primeira etapa da Educação Infantil como básica.

Com a atenção da sociedade voltada para a educação e o amparo legal para a Educação Infantil, a ludicidade entra como ferramenta, na prática docente visando propiciar ao educando a oportunidade de desenvolver atividades em equipe, momentos de socialização, de imaginação a partir do seu conhecimento de mundo, ter contato com regras por meio dos jogos, dentre outros.

2– O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ainda segundo Brotto (2001), o jogo em sala de aula pode ser utilizado de duas maneiras - dependendo de quais metas o Profissional da Educação queira atingir – o Jogo Competitivo e o Jogo Cooperativo. A escolha do tipo de jogo a ser utilizado depende do objetivo que o professor pretende alcançar.

O Lúdico na Educação é importante na medida em que tomamos consciência de que “jogar – e viver – é uma oportunidade criativa para encontrar com a gente mesmo, com os outros e com o todo” (BROTTO, 2001).

É a partir do século XIX e mais sistemicamente no XX, que inúmeros teóricos vêm analisando o processo de ensino aprendizagem, tais como Herbart (1776-1841), Dewey (1859-1952), Wallon (1879- 1962), Piaget (1896-1980) e Vigotski (1896-1934), dando destaque para os dois últimos.

Assim, criou uma teoria do desenvolvimento natural da criança. Segundo ele, o pensamento infantil passa por quatro estágios, desde o nascimento até o início da adolescência, quando a capacidade plena é atingida. A grande contribuição desse autor foi estudar o raciocínio lógico-matemático, que é fundamental na escola (Ferrari, 2003). Com Piaget, o processo de ensino-aprendizagem tornou-se um campo de possibilidades, onde o educador deve proporcionar meios que estimulem a procura do conhecimento, a exemplo disso o lúdico.

Vigotski (1984) é em nossa contemporaneidade um dos principais teóricos que defendem o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Por meio do lúdico, a criança se relaciona com o mundo real, testando comportamentos que poderão ser colocados em prática ou não quando esta atingir a idade adulta. Segundo o teórico: é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança[...] A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual – ou seja, entre situações no pensamento e situações reais (p. 112- 124).

Principalmente ao longo do século XX, ocorreram várias mudanças na legislação brasileira que definiram a garantia de atenção às crianças de 0 a 6 anos. Um marco nessa legislação foi a Constituição Federal de 1988, que define claramente a responsabilidade do Estado para com a educação das crianças de 0 até 6 anos em creches e pré-escolas. Foi proclamado também “o direito dos trabalhadores – homens e mulheres, urbanos e rurais – à assistência gratuita aos filhos e dependentes em creches e pré-escolas”. A constituição possibilitou ainda pesquisas, ações e movimentos organizados a favor da educação de crianças pequenas e pela mudança na legislação educacional vigente. Faz-se necessário mencionar a criação em 1990 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), instituído pela Lei 8.069 no dia 13 de julho de 1990. O ECA explicitou melhor cada um dos direitos da criança e do adolescente bem como os princípios que devem nortear as políticas de atendimento. Outro avanço legal para a infância foi a incorporação da Educação Infantil como primeira etapa da educação básica, integrando-se ao Ensino

Fundamental e ao Ensino Médio. Essa incorporação foi realizada na importante Lei 9.394-96, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), criada em 1996, com a promulgação da Emenda Constitucional.

Mas é com os avanços no currículo que notamos o lúdico como peça fundamental para o ensino aprendizagem na Educação Infantil.

Dentre os aspectos discutidos na prática educativa da criança pequena, cabe destacar dois aspectos que principais: o brincar (como eixo central do currículo) e a relação entre cuidar e educar. Sendo assim, concernente ao brincar que é objeto deste estudo, cabe dizer que a brincadeira deve ser compreendida como uma atividade social própria da criança, ou seja, a brincadeira é constitutiva da criança, é uma das diferentes linguagens que se destacam na infância. Segundo Veiga (2008) o brincar deve ser uma atividade privilegiada no trabalho com crianças pequenas. O brincar deve possibilitar, dentre outras coisas, o desenvolvimento do pensamento e da linguagem, a construção do eu e das relações pessoais, o ingresso no mundo simbólico por meio da fantasia e do faz de conta e a expressão de ideias, sentimentos e emoções. (SECCHI e ALMEIDA, 2006) “O brincar na Educação Infantil é uma atividade social relevante, cujas ações e imaginações possibilitam oportunidades singulares para as crianças”. Só se vive a infância na sua plenitude uma única vez na vida. Portanto, as atividades que privilegiam o brincar constituem possibilidades reais para as crianças interpretarem e compreenderem o mundo adulto.

3 - O LÚDICO COMO OTIMIZADOR DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

De acordo com os teóricos da corrente histórico-cultural, o jogo é a atividade principal da criança pré-escolar, ou seja, é o mediador por excelência das transformações mais relevantes de seu desenvolvimento. Fundamentar a educação infantil na ludicidade significa um saber-fazer reflexivo para que o jogo seja constituinte de zonas de desenvolvimento proximal.

Quando o educador coloca as crianças em situações que são renovadas constantemente “o jogo as 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”. (VIGOTSKI, 2003, p. 106). 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.

Atualmente, o jogo é um tópico de pesquisa crescente. Há várias teorias que procuram estudar alguns aspectos particulares do comportamento lúdico. Friedmann (1996) cita sete grandes correntes teóricas sobre o jogo, as quais são apresentadas a seguir:

- Estudos evolucionistas e desenvolvimentistas (final do século XIX): O jogo infantil era interpretado como a sobrevivência das atividades da sociedade adulta.
- Difusionismo e particularismo (final do séc. XIX início do séc. XX): Nesta época, percebeu-se a necessidade de preservar os "costumes" infantis e conservar as condições lúdicas. O jogo era considerado uma característica universal de vários povos, devido à difusão do pensamento humano e conservadorismo das crianças.
- Análise do ponto de vista cultural e de personalidade (décadas de 20 a 50): Neste período ocorreram inúmeras inovações metodológicas para o estudo do jogo infantil, analisando-o em diversos contextos culturais. Tais estudos reconhecem que os jogos são geradores e expressam a personalidade e a cultura de um povo.
- Análise funcional (década de 30 a 50): socialização do jogo Neste período a ênfase foi dada ao estudo dos jogos adultos como mecanismo socializador.
- Análise estruturalista e cognitivista (década de 50): O jogo é visto como uma atividade que pode ser expressiva ou geradora de habilidades cognitivas. A teoria de Piaget merece destaque, uma vez que possibilita compreender a relação do jogo com a aprendizagem.
- Estudos de Comunicação (décadas de 50 a 70): Estuda-se a importância da comunicação no jogo.

- Análise ecológica, etológica e experimental (década de 70 em diante): definição do jogo. Nesta teoria foi dada ênfase ao uso de critérios ambientais observáveis e/ou comportamentais. Verificou-se, também, a grande influência dos fabricantes de brinquedos nas brincadeiras e jogos.

O jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes.

Um jogo, para ser útil no processo educacional, deve promover situações interessantes e desafiadoras para a resolução de problemas, permitindo aos aprendizes uma auto avaliação quanto aos seus desempenhos, além de fazer com que todos os jogadores participem de forma cooperativa em todas as etapas.

De posse destes conhecimentos, cabe ao educador explorar e adaptar as situações cotidianas do educando as atividades escolares, mas, para isto, é de suma importância que domine as ideias e os processos que deseja trabalhar, a fim de que o aluno possa construir seu próprio conhecimento e, mais do que isto, tenha consciência de que os jogos e atividades que propuser são meios para atingir seus propósitos e não fins em si mesmo.

Assim, é de suma importância que nos cursos de formação de professores, haja a criação de um espaço em que os mesmos tenham contato com o lúdico e condições de aprendizagem acerca da utilização desse instrumento como ferramenta metodológica, para a devida utilização, posteriormente, em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando a relação lúdica e aprendizado infantil, desde a antiguidade até os dias de hoje, percebe-se que é incessante a busca por uma metodologia que seja eficaz para o aprendizado de crianças e adolescentes. E que esta busque estar sempre ligada ao contexto histórico em que se insere. Grande parte dos que mais influenciaram a Educação defende o jogo como uma Metodologia eficaz em sala de aula. Com o desenvolvimento deste estudo foi possível compreender que o lúdico não deve ser encarado como a “solução de todos os nossos problemas educacionais”, mas uma possibilidade de tornar o processo de ensino-aprendizagem como algo efetivo e prazeroso.

REFERÊNCIAS

- MANSON, Michael. História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.
- QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. Educação Infantil e Ludicidade. Teresina: EDUFPI, 2009.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, 2003.
- ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. 2 ed. Rio de Janeiro, RJ: Guanabara, 1986.
- VYGOTSKY, Liev Semionovich. A Formação Social da Mente. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- VEIGA, Márcia Moreira. A inclusão de crianças deficientes na Educação Infantil. Paidéia, Jan./Jul. 2008,
- SECCHI, Leusa de Melo. ALMEIDA, Ordália Alves. Um tempo vivido, uma prática exercida, uma história construída: o sentido do cuidar e do educar. GT: Educação de Crianças de 0 a 6 anos / n.07, 2006 – Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT07-3333--Int.pdf>. (acesso em 06-04-13) SILVA,
- FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Ed. Moderna, 1996.