

O PROCESSO EDUCATIVO ESCOLAR

Adriana de Oliveira Fernandes ¹

RESUMO

O presente trabalho foi realizado com o objetivo de aprimorar nosso conhecimento a respeito do lúdico no desenvolvimento infantil e grande aliado no processo de alfabetização. Por meio de teóricos e periódicos, foi constatado o quanto o lúdico é necessário para o ensino-aprendizagem. Para entender o processo, foi feita pesquisas da história da criança, como ela era vista no século passado tanto no Brasil como na Europa, objetivou-se, as áreas que diversas brincadeiras atuam na criança. O trabalho oferece ao leitor uma compreensão de como se dá o desenvolvimento, maneiras de como utilizar, o que ocorre no psicológico da criança com o lúdico, tudo fundamentado.

Palavras-chave: Desenvolvimento. Lúdico. Ensino-aprendizagem.

¹ Discente do Curso de Pedagogia da Universidade Santo Amaro – Unisa, matriculado na disciplina de Trabalho de Conclusão, sob a orientação da Prof. Me. Ieda Maria da Silva Pinto Barbosa. E-mail: Data de entrega: 8 abr. 2022

1. INTRODUÇÃO

Por que o Lúdico é importante para o desenvolvimento da criança na Educação Infantil? E também na alfabetização das séries seguintes.

Quem pensa que brincar não é coisa séria, não conhece os benefícios que trás para o desenvolvimento da criança, quando brinca ela, estabelece vínculos entre as pessoas e com elas mesmas. Brincando, aprendem a simular e exercitar situações do dia a dia, demonstra suas relações afetivas, auxiliando seu desenvolvimento emocional, ampliando suas possibilidades de participação e interação nas diversas atividades aprendendo a lidar com situações que surgem em suas vidas. Ao brincar a criança vai desenvolver aptidões físicas, mentais e sucessos, assim também como, direcioná-las a realizar tarefas escolares e sociais, reforçando assim seu aprendizado.

Esta pesquisa tem por finalidade ajudar pais, educadores, familiares, ou seja, quem convive com a criança, fazendo-os entender que o brincar não é somente divertimento, mas sim uma forma de aprender e dar uma maior contribuição à criança enquanto ser humano em construção. Orientar e estimular para que elas tragam respostas positivas e naturais.

Reforçar que o ensino-aprendizagem com brincadeiras pode ser espontâneo e trazer mais resultados.

O lúdico faz com que a criança compreenda o meio em que vive, as relações sociais, além do que o adulto ao observar a criança brincar, pode avaliá-la, seu desenvolvimento cognitivo, se existe alguma deficiência, como ela se envolve socialmente, como é seu dia a dia, na família, porque ela representa o seu viver, imitando o adulto.

Por meio do lúdico a criança é capaz de construir seu conhecimento, como se da isso? Por meio da sua imaginação, mas para isso ela precisa ficar livre para criar, sem obrigações, ter em mãos vários materiais, esta concepção vem de outro teórico muito importante para A educação infantil Frobell, conhecido como criador do jardim de infância, sua concepção parte da premissa que a criança aprende brincando, e o brincar são muito importante nas relações sociais, ela precisa ter contato com a natureza, para entender que ocorre ao seu redor, ela precisa tocar, amassar, rasgar, é no concreto que ela cria, desenvolve seu senso crítico e sua cognição, sendo um instrumento importantíssimo na educação.

2. O LÚDICO

O brincar é uma das formas mais comuns do comportamento humano principalmente durante a infância, através da brincadeira de faz de conta, adivinhas, jogos de bola, cordas e bonecos os jogos das crianças não são apenas recordações do que vê os adultos fazerem. Ela nunca reproduz de forma absolutamente igual ao sucedido na realidade. A brincadeira é um meio que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente onde vive despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades.

Segundo a educadora Vera Lúcia dos Santos (1990), explica que as crianças nunca se cansam de brincar, sempre estão dispostas a realizar suas atividades de forma integral. Toda

está energia vem de sua enorme entrega as atividades propostas por elas mesmas, e que tudo isso é muito importante para seu desenvolvimento e aprendizagem.

Jogos e brincadeiras estão presentes o tempo todo em suas vidas, e cabe ao professor saber trabalhar tais atividades com elas, já que isso é extremamente importante para seu desenvolvimento. O fato de um menino brincar de boneca, da menina brincar de carrinho ou até mesmo de ambos brincarem de matar, não irá interferir em seu caráter, pois são coisas feitas sem maldade, e o que realmente poderá vir a ser um problema é a forma de como vivem em seus cotidianos.

Teixeira (2011, p. 75) afirma que, “Jogos, brinquedos e brincadeiras estão presentes na história da humanidade, de sua construção sociocultural e sempre fizeram parte do cotidiano das pessoas, ainda que de forma implícita, sendo comumente relacionadas à ideia de motivação.”.

Segundo a autora, mencionada acima, há muitos anos as pessoas gostam e utilizam os jogos e brincadeiras, estes costumes influenciaram a cultura e o social do povo, isso foi sendo passado de geração a geração. A autora nos mostra que as pessoas tinham prazer na hora da brincadeira era algo que ocorria no seu dia a dia e de maneira natural.

Nas Antigas Civilizações temos registros do uso do jogo aliado com a educação, sendo utilizado como meio para a melhor compreensão e assimilação do conteúdo apresentado, podendo ser atrelado com atividades lúdicas na prática pedagógica.

O significado do termo “lúdico” é proveniente do latim ludus, está ligado diretamente à noção de jogo, de diversão, de iludir, de enganar, de zombar, de passar o tempo.

Na antiga Roma, a educação era doméstica, todos deveriam seguir os ensinamentos do pai (chefe da família), esse por sua vez tinha poder soberano, inviolável, se a família era pobre os filhos eram preparados para o trabalho e iriam sempre ocupar esse lugar, se ricos eram ensinados leitura, cálculo e as leis das Doze Tábuas, além de exercícios físicos e o ideal educativo era o de preparar guerreiros jovens para o serviço do Estado e pelo qual existia desprezo pela cultura intelectual. Depois de passados séculos foi empregado o ludi, ludus, jogo ou brinquedo na educação romana.

Os jogos romanos seguiram duas formas de participação: o atleta (este exibia sua desempenho de força física) e o espectador (com a função apenas de observar).

Já na educação grega diferente da romana, a posse do conhecimento era visto como uma forma de instrumento para elevar o indivíduo, e segundo os gregos a educação não ficava à escola, podendo a sociedade trazer outras formas de conhecimento.

Na atualidade o jogo é empregado na educação por meio de brincadeiras tradicionais, competições esportivas, jogos on-line, jogos de linguagem, jogos lógicos –

Matemáticos, jogos de azar, entre outros. Como o próprio significado do termo lúdico, o jogo pode assumir a função de ser um passatempo, onde não poderá trazer nenhum tipo de conhecimento.

Podemos desmistificar essa vertente, ressaltamos que o jogo pode reforçar o aprendizado relacionando o saber – fazer, entre os exercícios do pensar, entre as alternativas de ampliar a compreensão de resolver problemas de criatividade.

No passado as atividades lúdicas não eram exclusivas das crianças, e sim a todos ressaltando a autora, Platão e Aristóteles já queriam relacionar o lúdico, os brinquedos com a educação, segundo os filósofos, seria a relação do estudo com o prazer de brincar (Teixeira, 2011, apud Wajskop, 2007).

Segundo (Teixeira 2001, apud Aristóteles 344 a.c), o jogo acontece de maneira espontânea, à criança na brincadeira estará livre e isso não depende de ser premiada ou castigada por alguma razão. Ao brincar a criança relaxa, se expressa, isso trabalhando com a parte cognitiva e psicológica.

De acordo com a autora, pesquisadores russos, Leontiev, Vygostsky e Elokoin, também seguiram os mesmos pensamentos de Aristóteles.

A autora nos relata que Platão relacionava o brincar com a educação e o social, Platão focava à condição da criança aprender por meio das brincadeiras, e não o uso da força e punições.

Ainda na antiguidade, o jogo de dados era usado para ensinar as crianças, bem como doces guloseimas em forma de letras e números. Portanto a importância da educação sensorial nesse período determinou o uso do jogo didático pelos professores das mais diferentes áreas, como Filosofia, Matemática e linguagem. (Teixeira, 2001, apud, Vial, pág.75, 1981).

2.1 Como a Criança Passou a Ser Vista e a Relação do Lúdico na Educação

Teixeira (2011), a família Aristocrática preocupava-se em educar a criança a obediência às regras impostas e suas tradições, onde acontecia uma hierarquia, ou seja, era uma educação rígida, onde se preocupavam com a disciplina da criança, utilizando castigos corporais.

A autora nos relata que (Teixeira 2001, apud pág. 78, PÔSTER 1979, p.201), a criança nobre, Por meio das brincadeiras, conheciam suas relações sociais, entendendo como se dava a hierarquia, ou seja, a criança adquiria o conhecimento do lugar de cada indivíduo na sociedade, assim dariam continuidade no seu papel na sociedade futuramente.

“Ainda no estudo sobre a criança e a estrutura familiar camponesa realizado pelo autor, ressaltavam acontecimentos, significativos, como festividades, cultos, divertimentos, brincadeiras e jogos, realizados com a participação de toda comunidade.” (Teixeira 2011, p. 78.)

Segundo autora na Idade Média o que regia era a simbologia religiosa, vivia-se as tradições eram impostas aos camponeses, sem nenhum questionamento de ambos, tinha como foco a hierarquia e convivência coletiva.

No que se refere a criança e a estrutura familiar burguesa o estudo de Silva, Garcia e Ferrari destaca que essa classe social representa um marco importante nas

transformações das concepções de família, infância e da relação dos indivíduos com o coletivo (...)” (Teixeira 2011, pág. 79 apud Silva, Garcia e Ferrari).

De acordo com os autores, é neste momento que começavam a ter um novo olhar perante a infância.

Teixeira (2001) aponta que nas pesquisas dos autores as relações dos burgueses com as crianças eram diferentes dos camponeses e aristocratas, porque tais relações eram mais próximas. Estas relações deram o surgimento da ideia de casamento, por amor, o marido era a autoridade máxima.

Sua afirmação, é que tais acontecimentos, deram novos conceitos em relação à infância e passam a focar a moral, surgindo o conceito de educação infantil. Conforme, (Teixeira 2001, apud Áries, 1981), afirma que as crianças passam a ocupar importância na estrutura familiar burguesa, surgindo então a escola, instituição social, junto com a família irá ter aspectos sociais e espirituais às crianças.

De acordo com Teixeira (2001), a partir do momento em que começaram a reconhecerem a família houve uma transformação, a educação infantil passou a ter importância, então começaram a selecionar os jogos certos a serem dados às crianças. Os jesuítas passaram a utilizar os jogos previamente selecionados para serem utilizados na escola.

Como já foi dito pela autora, a maneira de como a criança era vista mudou-se a forma de educá-las, daí começam as práticas educativas por meio do brincar.

Eram pouquíssimas escolas na Idade Média, e algumas crianças tinham acesso, o conhecimento das mesmas se dava pelo contato com os adultos no cotidiano da comunidade. De acordo com a autora com a industrialização surgem a classe trabalhadora que eram camponeses e a sociedade com baixos salários, e isso levava as crianças serem obrigadas a trabalhar para ajudar na renda da família não havendo tempo para brincarem, então suas brincadeiras aconteciam nas festas das comunidades por isso seus aprendizados acontecia com os adultos como já foi citado pela autora.

3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.

Por meio das entrevistas realizadas observou-se a grande importância do brincar no aprendizado infantil. Segundo alguns educadores, o brincar é muito importante no desenvolvimento cognitivo, afetivo, e interativo das crianças. E como é feito? Por meio de espaços montados com brinquedos adequados estimulando a imaginação das crianças, elas conseguem criar seu próprio conhecimento; em uma sala com problemas de atenção, de difícil relacionamento entre alunos e educador, o brincar será um método que ajudará o professor chegar ao objetivo de educar e mudar o cenário desta sala. Os jogos também são de muita ajuda neste processo, estimula o raciocínio lógico, movimento, trabalhando a coordenação motora e o equilíbrio.

É importante a participação do educador, que irá dar voz de comando até mesmo brincando junto com o aluno assim ela aprende como se brinca, e não se tornará um ato sem

propósito, não sairá do foco, pois o brincar não pode se tornar uma bagunça, e deve chegar ao objetivo que é o ensino-aprendizagem.

Brincar produz uma aprendizagem significativa, já que motiva, envolve o aluno no processo de aprendizagem. É importante para a qualidade do aprendizado, pois é pela brincadeira que a criança elabora ocorridos e situações de seu dia-a-dia, internalizando o que sente, realizando uma espécie de manutenção em seu psicológico.

A brincadeira trabalha o ser globalmente; raciocínio; percepção visual, auditiva; noção espacial; e também diverte, proporcionando melhor assimilação dos conteúdos aprendidos, estimulando o aluno, podendo diminuir a evasão escolar.

É no concreto que a criança assimila melhor à escrita, a leitura e as demais disciplinas adquirindo conceitos básicos para formalizar sua pensar e agir respeitando regras e limite.

O educador tem que se preocupar com a atividade que vai ser aplicada sendo que ela tem que ter um objetivo central, um planejamento pedagógico que possa favorecer num processo de ensino-aprendizagem, principalmente nas séries iniciais. Mesmo sabendo da tal importância que traz o brincar, muitas escolas, melhor dizendo, muitos educadores ainda não tomam esse método a seu favor, achando que a diversão não leva ao aprendizado que eles buscam alcançar em seus alunos.

A lousa ainda tem sido o grande aliado de muitos educadores, mas pode-se observar que as escolas que mais se destacam são aquelas que visam o aluno como o centro de seu plano de ensino, tentando assim capturar em sala de aula o que mais chamam a atenção deles, colocando assim tal método em prática a seu favor e ao favor do aluno também, pode-se dizer que é a lei do retorno, fazer algo que chame atenção da criança e tem-se como retorno o aprendizado dela. É preciso dar o estímulo para ter o retorno devido.

O educador não pode ser somente um ditador de regras, mas na hora da atividade ele tem que participar ser um mediador entre a criança e a brincadeira lhes dando a direção. Mostrando as regras a ser seguidas e os limites a serem respeitados, assim vai ajudar a criança a obter um pensamento crítico e atitudes corretas no seu cotidiano, sabendo que existem limites.

É importante também que o educador respeite a potencialidade de cada aluno, entender que em uma sala os alunos não são todos iguais, cada um com seus limites e forma de aprendizado. Na brincadeira há uma troca de experiência ente os alunos e o educador, pois o educador também aprende, não é o detentor do saber.

Hoje o conceito de educação mudou, ampliou-se muito, o conhecimento chega muito rápido até as pessoas, com isso as crianças chegam às escolas sabendo muito mais do que as crianças do passado, sendo assim, aquele ensino tradicional não é mais tão estimulante, e sim, tedioso, a criança não tem interesse por este tipo de ensino, não prestam atenção àquela aula de memorização, escrita, ficar sentados por muito tempo já que muitos conceitos já são conhecidos por eles.

É por isso que o educador precisa se atualizar e trazer uma aula que seja interessante que desperte aos alunos o desejo de estar na escola, uma aula que seja mais dinâmica divertida o aluno irá participar mais e com isso ocorrerá bem estar para esta criança, com isso a criança não esquecerá o que aprendeu, pois foi algo que lhe deu prazer, ela se empenhou houve um

interesse, diferente daquela educação em que a criança só decorava e obedecem às regras impostas, na educação de hoje a criança fica livre para criar, imaginar algo e por meio disso a criança consegue aprender qualquer disciplina de maneira simples e prazerosa.

Outra maneira de ensinar brincando é por meio de recortes, dobraduras. As crianças adoram este tipo de trabalhos, a arte é muito importante no processo de aprendizado, estimula a criatividade e a imaginação e, como já foi dito, duas características importantíssimas no desenvolvimento de uma criança, tudo isso aliado a uma rotina que deverá ser seguida, e a preocupação com a segurança da criança. Será uma forma de tirar o estresse, alegrar e reanimar a forma de aprendizagem, sair da aula convencional.

As brincadeiras de roda e cantigas são muito importantes, aliadas para a oralidade e também nas datas comemorativas nas ações de preservação e sustentabilidade, nos contos de histórias enfatizam a vida em grupo, trabalhando a parte cultural e social da criança.

O que podemos ressaltar como o que faz a diferença entre os jogos tradicionais e cooperativos é que todos ganham ou perdem juntos, eliminando assim a possibilidade de perder ou ganhar sozinho, as regras são flexíveis e valoriza o decorrer no jogo e não somente o resultado final.

Os jogos cooperativos favorecem a aproximação e convivência entre as pessoas, criatividade, resolução de problemas e espírito de equipe, desenvolvendo vários valores sociais são eles: alegria; construção de uma relação social positiva; empatia; cooperação; comunicação; participação; autoestima.

Esta nova forma de jogar trabalha o sentimento de perda e inferioridade, que os jogos antigos, proporcionavam à criança, é uma nova maneira de brincar que contribui para uma interação entre as crianças e fica mais fácil a compreensão e é divertido e criança gosta de brincar com essa realidade que deparamos, temos a obrigação de mudar o método de ensino de uma forma mais amorosa conseguiremos alcançar nossos objetivos, é claro se o educador for comprometido ele trabalhará com estas ferramentas que é o “brincar.”

4. ALFABETIZAR LETRANDO

Conseguir compreender e ser compreendido é o grande e mágico segredo do ler e escrever, no entanto a época adequada para se entrar no mundo das letras para muitas escolas é um tabu, em especial as escolas públicas, algumas delas acham que a educação infantil é o momento para brincadeiras, não se deve trabalhar com a alfabetização e não negar o direito de brincar.

Porém no meio destas discussões, existe uma criança que vive a explorar um mundo cheio de escritas.

Segundo as Diretrizes Curriculares para Educação Infantil nos orienta a “articular as experiências e os saberes das crianças com os conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural”. (Revista Nova Escola 2014/2015, apud Diretrizes curriculares para Educação Infantil).

Segundo as Diretrizes Curriculares para Educação Infantil, é importante que considerassem o conhecimento prévio da criança, pois ela entra na escola com um conhecimento de casa, do meio em que ela vive, e intercalamos com o pedagógico do currículo da escola, usar este conhecimento com as atividades dadas em sala de aula.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio das pesquisas realizadas, utilizando livros, revistas de educação, sites, fundamentos baseados em vários teóricos e educadores, práticas realizadas, pesquisa de campo e entrevistas com pessoas da área da educação, conclui-se que o brincar é ferramenta indispensável na educação infantil. Por meio do brincar a criança desenvolve, cognitivamente, se expressa, trabalha sua psique.

Quando a criança brinca, imitam os adultos, ela consegue compreender por meio da brincadeira de faz de conta, sua participação na vida social qual o seu papel. Ao ser aplicadas as atividades em sala de aula, notamos como cada criança reage e se expressa, de maneira diferente dependendo da faixa etária. Percebeu-se que é preciso estar atento na faixa etária antes de aplicar um jogo ou brincadeira, pois a criança evolui no seu desenvolvimento, a mesma atividade, pode ser interessante para umas e para outras, não tem o mesmo significado ou importância.

Esta pesquisa ajudou a compreender as fases de desenvolvimento da criança e seu comportamento, como classificar cada jogo, perceber qual área está atuando e desenvolvendo. Observou-se que é preciso que a criança tenha um conhecimento prévio, para se trabalhar o jogo simbólico.

Utilizar o lúdico na Educação Fundamental é viável, pois a criança tem muita facilidade em aprender com o concreto. Utilizando-se vários materiais, nas operações fundamentais, geométricos, conhecendo o meio onde vive, explorando, tocando, para a compreensão dos fenômenos naturais, observando os insetos e animais, trabalhando com arte por meio de teatro e ao mesmo tempo explicada fatos históricos que ocorreram no passado, ou seja, ludicamente os professores de todas as disciplinas poderão passar os conteúdos de forma que elas compreendam melhor e o mais importante de forma prazerosa, de maneira que nunca esqueceu, o aluno irá compreender e não memorizar o que é bem diferente.

O lúdico é importante na vida social da criança, trabalha a parte afetiva, interação, no momento em que estão brincando há uma troca de conhecimento com os amigos, os professores também fazem uso desta troca aprendem com elas. Por meio do lúdico o professor consegue avaliar o aluno, sua relação com o outro na hora do jogo, como se comporta diante das situações, se há alguma alteração no comportamento, detectar também algum problema no desenvolvimento psicossocial e cognitivo, sua expressão como se envolve na brincadeira se de forma, interessada ou indiferente, resumindo avalia-se a criança como um todo.

Nos casos de inclusão, o lúdico é muito importante para a interação destas crianças, por meio de jogos de montar, circuito com obstáculos, bolas e etc., ajuda a criança desenvolver raciocínio lógico, a sua psicomotricidade e socialização. Ao interar as crianças de inclusão passamos para as outras que não têm deficiência, que todos têm os mesmos direitos, nas brincadeiras elas acabam obtendo este conceito, aceitando o diferente. Um grande estratégia são os jogos cooperativos que faz com que se unam para chegar ao objetivo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>.

ALMEIDA, Paulo Nunes, **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 1978

ARCE, Alessandra. **A Pedagogia na Era das Revoluções: Uma análise na visão do pensamento de Pestalozzi e Froebel**. Campinas, São Paulo: Vozes, p. 179 a 193, 2002.

AROEIRA, Maria Luiza Campos. Didática da pré-escola. **Vida criança: Brincar e aprender**, São Paulo: FTD, (conteúdo e metodologia), p. 68 a 72, 1996.

BIO, Mathias Elaine. **A educação Infantil no Brasil: avanços, desafios e políticas públicas**. Revista Interfaces: ensino pesquisa e extensão. Ano 1 nº 1, 2009, p. 13 a 16.

FIGUEIREDO, Márcio Xavier Bononino. **A corporeidade na escola: brinquedos, jogos e desenhos/ Pelotas**: Editora Universitária- Uf PEL, 2009, 6 edição.

FREIRE, João Batista. **Teoria e prática da educação física**. São Paulo: Sicipione, p. 40- 46, 1997.

FRIEDMANN, ADRIANA. **Brincar Crescer e Aprender: O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, p. 11 a 26, 1996.

FROBEL, Friedrich Wilhelm August. **Coleção Educação infantil especial**. Educadores, ano I nº9 2014, p. 16 a 18.

GIMENES, Beatriz Picolo. **Brinquedoteca: Manual em educação e saúde** in Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira. Ed. 1. São Paulo: Cortez, p. 75 a 82; 115 2011.

KISHIMOTO, Tizuca. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. SP: Edit. Perspectiva, 1999.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes de. **Educação Infantil: muitos olhares**, Editora: Cortez – Ed. 6, p. 12 e 19, 2004.

PIAGET, A **Formação do Símbolo na Criança. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

SEBASTIANI, Márcia Teixeira. **Fundamentos teóricos e metodológicos da Educação Infantil**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., p. 110, 111, 112, 2003.

SOLER, Reinaldo. **100 jogos cooperativos de apresentação – Jogando e re-criando um novo mundo**, Editora: Sprint, 2009, Pág. 15 e 24.

VYGOTSKY , L. S. **Pensamento e Linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.