



JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Laís Estanislau Gomes¹, Lidiane Hott Fúcio², Juliana Santiago da Silva³

¹Graduada em Pedagogia - UNIFACIG, Pós-graduanda em Psicopedagogia Institucional Clínica e Educação Infantil – FAVENI. Manhuaçu-MG, laisestanislau97@gmail.com

²Mestre em Engenharia e Ciência dos Materiais – UENF. Professora do Centro Universitário UNIFACIG. Coordenadora das Licenciaturas do Centro Universitário UNIFACIG. pedagogia@unifacig.edu.br.

³Mestre em Ciências pelo Programa de Imunologia Básica e Aplicada da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo - USP. Professora do Centro Universitário UNIFACIG e Servidora Pública da Secretaria de Educação de Minas Gerais com o cargo de Vice-diretora da Escola Estadual de Manhuaçu. jusnt@hotmail.com

Resumo: Este artigo tem o objetivo de relatar as experiências de uma profissional de uma escola privada de educação infantil e mostrar a utilização dos instrumentos lúdicos, e a importância destes, na construção do conhecimento em uma sala de aula, com alunos de quatro anos. A metodologia utilizada foi do tipo bibliográfica com uma abordagem qualitativa descritiva. Os resultados apontam que a ludicidade se torna uma grande ferramenta para a criança compreender e interagir no âmbito social e levá-la à possibilidade de atuar sobre o mundo em que vive e aprender os valores morais, sociais e éticos. O lúdico de forma geral, favorece o desenvolvimento da criança e aprendizagem, pois sabe-se que o ato de brincar é algo espontâneo da criança e o papel do professor é fundamental para o desenvolvimento da criança, sendo assim, é através do brincar que se ativam os processos de concentração, a autonomia, a imaginação e a cognição. Nesse contexto, através das considerações ao longo da pesquisa revelam que o lúdico é uma forma de atividade social infantil que favorece uma ocasião educativa única para as crianças, assim, é na brincadeira que a criança representa e constrói seu próprio pensamento, desenvolvendo suas potencialidades e descobrindo valores.

Palavras-chave: Ludicidade; Educação Infantil; Vivência; Jogos.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas

GAMES, TOYS AND PLAY IN PRESCHOOL EDUCATION

Abstract: This article aims to report the experiences of a professional from a private early childhood school and show the use of playful instruments, and the importance of these, in the construction of knowledge in a classroom, with four-year-old students. The methodology used was of the bibliographic type with a qualitative descriptive approach. The results show that playfulness becomes a great tool for children to understand and interact in the social sphere and lead them to the possibility of acting on the world in which they live and learning moral, social and ethical values. The playful in general, favors the development of the child and learning, because it is known that the act of playing is something spontaneous of the child and the role of the teacher is fundamental for the development of the child, therefore, it is through playing that they activate concentration processes, autonomy, imagination and cognition. In this context, through the considerations throughout the research, they reveal that playfulness is a form of children's social activity that favors a unique educational occasion for children, thus, it is in play that the child represents and builds his own thought, developing his potential and discovering values.

Keywords: Playfulness; Child education; Experience; Games.

INTRODUÇÃO

É importante ressaltar que a palavra “lúdico” origina-se do latim “*ludus*”, que significa jogo, brinquedo, ou qualquer outra atividade incluindo divertimento e conhecimento. As atividades lúdicas nas escolas dominam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento intelectual dos alunos, assim, ajuda no desenvolvimento psíquico, psicomotor e cognitivo, o que pode proporcionar na criança o conhecimento melhor do mundo e se interagir com ele, ter noção de espaço, distância, aprender a se relacionar, a socializar, obter a experiência única de regras, a afetividade e motricidade.

Quando se utiliza o lúdico no processo ensino aprendizagem, em especial, na educação infantil, busca-se um olhar não só para uma diversão, mas para ajudar nas dificuldades que o aluno traz para a sala de aula, ou seja, com a interação entre jogos, brinquedos e brincadeiras, a aprendizagem passa ser de uma forma prazerosa, harmônica e essencial para todas as crianças. E nessa lógica de entendimento, Silva (2007, p. 7) destaca:

O lúdico é definido como “qualquer atividade em que existe uma concentração espontânea de energias com finalidade de obter prazer da qual os indivíduos participam com envolvimento profundo e não por obrigação”. O lúdico de certa maneira se relaciona com a vida e com o desenvolvimento do ser humano.

Porém, essas atividades que envolvam o lúdico acontecem também quando os docentes criam espaços e materiais para as crianças em salas de aulas, que não tivessem só mesas e cadeiras, mas oferecer a criança a disponibilidade de materiais para que ela possa aprender fazendo, aprender a construir, a criar, a imaginar e a transformar seu próprio aprendizado, através de sucatas, na construção de cartazes de um determinado conteúdo, garrafas PETs para construir jogos, pois a reciclagem de materiais é uma destas alternativas. Uma vez que há espaço livre para a expressão, a busca de novas formas, sem modelos prontos. “Elas abandonam uma atitude passiva, de receber as coisas prontas e trabalhar mecanicamente, e passam a adotar uma postura ativa” (HORN; SILVA; POTHIN, 2014, p. 93).

Segundo Carvalho (1992, p. 14), os jogos na vida da criança são de fundamental importância, pois quando brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade.

Observando que na educação infantil a criança cria, transforma, descobre e expressa sentimentos, como sorriso, choro, entre outros, em que seus conceitos conhecimentos e sociabilidade estão sendo construídos a partir da sua interação com o meio social e cultural em que está inserida, levantou-se a seguinte pergunta:

Quais seriam as atividades e materiais considerados lúdicos durante as aulas em uma sala de educação infantil?

Diante destas informações, objetivo geral deste estudo é relatar os instrumentos lúdicos e a importância destes na construção do conhecimento dos alunos de uma escola de educação infantil.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada foi uma pesquisa qualitativa e descritiva, com base em pesquisa em referência bibliográfica.

Foi realizada em uma escola privada, na cidade de Manhuaçu-MG. Nessa escola há atualmente 218 alunos matriculados, sendo as turmas compostas de: um maternal I, um maternal II, um nível I, um nível II, um primeiro ano, dois segundos anos, um terceiro ano, um quarto ano e um quinto ano, totalizando 10 turmas. A escola é de rede privada e funciona no período vespertino, de segunda à sexta, de 12h30min às 18h00min. A estrutura dessa escola é voltada ao lúdico; uma das exigências da direção, ou seja, a escola acredita que o brincar define a essência do aprendizado, crescimento e o desenvolvimento.

A escolha da sala para este relato contém alunos com média de idade de quatro anos, e a turma é denominada nível I, e contém em média 23 alunos. Nesse nível, os alunos constroem conhecimento, vivenciam, aprendem e buscam autonomia para atuar na sala de aula. E o ensino que a escola apresenta para essas crianças é um ensino voltado às atividades lúdicas, e os objetivos a serem alcançados no final de todos os anos pela professora, são: identificar o esquema corporal e suas funções, ter habilidade motora, autonomia para alimentar, higiene pessoal, saber escrever o

nome dos colegas, identificar alfabeto e sílabas, identificar vogais e consoantes, recontar histórias, ler imagens, escrever números até 10, entre outros.

A profissional escolheu essa sala, pois já trabalha com essas crianças, sendo de fácil acesso relatar e mostrar a relação do lúdico com a aprendizagem. Então essa profissional vai relatar sua experiência mostrando com registros fotográficos as atividades que foram realizados com esses alunos no período de quatro anos (2016-2019).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados relatados serão sobre a experiência da profissão da autora, e mostrará as atividades realizadas com o uso do lúdico.

Para Santos (2002, p. 12) a ludicidade:

[...] é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Na primeira atividade, todos os alunos e a professora foram para a rua e fizeram uma pintura em desenho de tudo que viram ao seu redor: as paisagens, os carros, as pessoas. As crianças utilizaram tinta, pincel, papel pardo, e se sentaram uma ao lado da outra, enfileiradas de ambos os lados do papel como mostrada na figura 1.



Figura 1 –Atividade revisada com criança de quatro anos, nível I na escola Faculdade do Saber, com pintura, relatando a observação delas com relação à paisagem ao seu redor. (Fonte: Registro da Pesquisadora).

Nessa atividade foi trabalhada a imaginação da criança. Para Almeida (2003, p. 27) “as crianças percebem que o desenho e a escrita são formas de dizer coisas. Por esse meio elas podem “dizer” algo, podem representar elementos da realidade que observam, e com isso, ampliar seu domínio e influenciar sobre o ambiente”.

De acordo com a citação acima, o desenho ajuda a entender como a criança vê o mundo, seus primeiros conceitos e percepções, e que existe uma forte relação entre o ato de desenhar e a formação do desenvolvimento mental da criança. Através da pintura em desenhos, o educador observa como a criança pega no lápis. Sendo assim, o desenho é umas das formas que auxilia na escrita e na forma de expressar o que as crianças sentem e pensam sobre si e o mundo.

No desenho, a criança expressa o que sente, pois muitas delas não se apoderaram da fala, e tudo que elas vivenciam é expresso pelo desenho; desenho é uma forma rica de entender se essa criança está se desenvolvendo de uma maneira positiva de acordo com a faixa etária.

Segundo, Derdyk (1994, p. 51), o desenho é a manifestação de uma necessidade vital da criança: agir sobre o mundo que a cerca, intercambiar, comunicar. A criança projeta no seu desenho o seu esquema corporal, deseja ver a sua própria imagem refletida no espelho do papel.

E nessa atividade os alunos interagiram uns com os outros, a professora foi muito comunicativa, ela se envolveu com as crianças e desenhou junto com eles.

Na segunda atividade, como mostra a Figura 2, a professora propôs as crianças que fossem para a quadra. Foi trabalhado o esquema corporal, utilizando giz, e dividiu as crianças em dupla, e cada criança fez o contorno do corpo do seu colega, aprendendo assim, a fazer todo o esquema corporal e em seguida completaram com: olhos, boca, nariz e colocaram o nome do amiguinho. Nessa atividade, a criança aprendeu a reconhecer cada parte do seu corpo e suas características. Enquanto a criança desenhava o(a) seu(sua) amiguinho(a), a comunicação entre eles (as) foi totalmente corporal; a observação dos gestos, dos olhares, e todas as emoções que transbordaram pelo corpo.



Figura 2 – No chão da quadra da escola, as crianças desenharam o esquema corporal umas das outras. (Fonte: Registro da pesquisadora)

Na terceira atividade, foi trabalhado o auto ditado estourado. Uma forma lúdica de identificar o som das vogais (Figura 3). A criança pegava um balão e estourava com o pé; após ter estourado ela pegou a palavra que estava dentro do balão e falou a letrelinha que estava vendo. Com a ajuda da professora, a criança formou a palavra. Logo em seguida, todas as crianças passavam para o papel o som apenas das vogais que elas escutaram, por exemplo: SAPO, elas colocaram as vogais (A-O), trabalhando assim o desenvolvimento e estimulando várias habilidades, como a concentração, a escrita e a leitura de palavras. E as crianças se divertiram muito, pois balões coloridos chamam atenção, elas estouraram com um entusiasmo para saberem que palavra estava lá dentro, foi um aprendizado de muita importância e significativo.



Figura 3 – Na sala de aula foi feito o auto ditado estourado, com balões coloridos e palavras, as crianças identificaram cada letra e com a ajuda da professora formaram a palavra.
(Fonte: Registro da pesquisadora)

De acordo com Silva (2004), ensinar por meio de jogos é uma experiência que o educador leva para a sala de aula, sendo assim, desenvolvendo uma experiência sem teorização, ou seja, com aulas interessantes, descontraídas e dinâmicas, fazendo com que o aluno frequente as aulas com vontade de aprender, o professor é aquele que cria na criança a alegria de pensar, provoca a curiosidade, interage com elas, e ajuda a ser o protagonista das suas ações, e incentivando no seu desenvolvimento e no seu aprendizado, já que aprende e se diverte ao mesmo tempo.

Na quarta atividade, a professora utilizou uma caixa de picolé, e dentro tinha sílabas coladas em um picolé feito de EVA (Processo de alta tecnologia que mistura Etil, Vinil e Acetato, que resulta em placas emborrachadas e muito conhecidas entre artistas, artesão, entre outros), e cada picolé era de uma cor, simbolizando os sabores, então ela pediu para cada criança falar um sabor, por exemplo: a criança pedia de limão, ela tirava o picolé verde, e a criança teria que identificar a sílaba que estava no picolé, ou seja, ela lia para as outras crianças.

A leitura estimula o desenvolvimento intelectual das crianças, de acordo com Silva (2014), quando a criança entra na escola, não é dando um livro e mandando-a ler, mas o educando aprende a ler, apresentando-o que a leitura é amorosa e desperta a imaginação. Sendo assim, é o professor se encarrega de criar esse gosto pela leitura e apresentá-lo a esse mundo dos livros, pois a criança se inspira no adulto, e os professores são grandes incentivadores da leitura, por isso o exemplo do professor é importante na educação infantil.



Figura 4 – Na sala de aula a professora trabalhou com as crianças as sílabas, através de caixa de picolé, e os picolés eram as sílabas. (Fonte: Registro da pesquisadora)

Na quinta atividade, a professora utilizou cinco bolas de cores diferentes, dois bambolês, e uma fita adesiva grossa para ser usada como as teias, de acordo como mostra a Figura 5. A turma foi organizada, feito com que cada criança lançasse uma bolinha, em uma determinada distância, sendo que a bolinha deveria ficar colada na teia, e as crianças identificariam em qual número que corresponderia e, logo a criança registrou a pontuação pegando os bloquinhos coloridos, por exemplo: se a bola que foi jogada e ficou colada na posição onde que estava o número seis, a criança pegava seis bloquinhos.



Figura 5 – A brincadeira é: na teia da aranha, foi trabalhada a identificação, comparação e análise dos números. (Fonte: Registro da pesquisadora)

Através dessas atividades, é brincando que as crianças exploram as relações e a possibilidade de estar no mundo. A criança que brinca tem expressão de corpo, liberdade, aprende a ter equilíbrio e a gerenciar o próprio corpo. Nas brincadeiras que estimulam a saúde física da criança, saúde emocional, é uma ferramenta de incentivo de estímulo para o desenvolvimento cognitivo.

Na sexta atividade, foi feito com as crianças, todos os dias em alguns minutos, no ano de 2018, o projeto mania de ler, e a professora, de forma lúdica trabalhou a leitura com as crianças, e a Figura 6 mostra que os alunos estão sentados na sala de aula, em trio e com o livrinho da Chapeuzinho Vermelho em mãos, sendo que cada um fez a leitura de imagem e contaram o que virão.



Figura 6 – Projeto Mania de Ler: As crianças fizeram a leitura de imagens, através de livros com histórias infantis.(Fonte: Registro da pesquisadora)

O livro é um objeto muito importante, as histórias são responsáveis por desenvolver a criatividade e estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo e moral, além de outros aspectos importantes ao desenvolvimento pleno da criança. Através da história abre espaço para a alegria e o prazer de ler, além de desenvolver a escrita, o despertar da imaginação, os valores éticos e sociais. De acordo com Bamberger (2002, p.24)

“[...] Na idade pré-escolar e nos primeiros anos de escola, contar e ler história em voz alta e falar sobre livros de gravuras é importantíssimo para o desenvolvimento do vocabulário, e mais importante ainda para a motivação da leitura”. O processo do ensino da leitura, por meio da formalidade escolar contribui com o conhecer, ajuda a formar indivíduos aptos a enfrentar a vida social.

Na Figura 7, a professora contou a história de “João e Maria” para as crianças, usando avental e fantasia, nesse momento todas as crianças sentaram em suas carteiras e escutaram a história.



Figura 7 – Nessa figura relatou o momento da contação de histórias. (Fonte: Registro da pesquisadora)

Foi trabalhada nessa atividade a atenção das crianças, a criatividade, o pensamento e a questão motora, e quando a criança escuta uma história como mostra na foto, a criança está compreendendo, imaginando e trabalhando seus sentimentos. De acordo com Rodrigues (2005, p. 4)

A contação de histórias é atividade própria de incentivo à imaginação e o trânsito entre o fictício e o real. Ao preparar uma história para ser contada, tomamos a experiência do narrador e de cada personagem como nossa e ampliamos nossa experiência vivencial por meio da narrativa do autor. Os fatos, as cenas e os contextos são do plano do imaginário, mas os sentimentos e as emoções transcendem a ficção e se materializam na vida real.

Durante uma vez por semana, as crianças têm um momento livre de brincar, nas figuras 8 e 9 a professora deu 30 minutos para elas brincarem de uma maneira livre, pois as crianças se interagem, socializa, comunicam, conversam e se divertem. Como observado nas figuras, às crianças apresentaram uma situação de criatividade e imaginação, ou seja, na Figura 8, os meninos utilizaram o lego como video Game, deitaram no chão de uma maneira diferente para jogar, mas do jeito deles, e na Figura 9, a criança brincou de imitação, dirigiu o caminhão como se fosse o seu pai. Foi um momento significativo. E na Figura 10 é um momento em que a criança brincou e teve a sua imaginação, ela com uma boneca nas mãos e uma panelinha, ela brincou com a boneca como se fossem mãe e filha, dando comida na boca dela e cuidando.



Figura 8 – As crianças tiveram o momento livre para brincar, e criaram a sua imaginação, usando o lego como vídeo game. (Fonte: Registro da pesquisadora)



Figura 9: Trabalhando a imitação, criança brincou de dirigir o caminhão, como se fosse o seu próprio pai. (Fonte: Registro da pesquisadora)



Figura 10 – A criança brincando de imitação, mamãe e filhinha. (Fonte: Registro da pesquisadora)

Como mostra nas figuras, de acordo com Vygotsky (1991, p.108):

A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo de regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal [...], crianças pequenas podem fazer coincidir a situação de brinquedo e realidade.

Sendo assim, na brincadeira é fundamental ter a situação imaginária, a imitação e as regras, pois sempre que a criança brinca cria uma situação imaginária na qual assume um papel, trazendo consigo regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas. Segundo Vygotsky (1991), a brincadeira é uma “zona de desenvolvimento proximal”, que seria o caminho que a criança percorrerá para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e serão consolidadas em um nível de desenvolvimento real.

A escola deve considerar imprescindível, sobretudo na infância a ocupação do tempo livre das crianças com a construção de jogos e brincadeiras de sucata, com atividades prazerosas e desejantes. Principalmente, neste processo de urbanização, em que se vive hoje, em que a criança é levada ao consumismo e à alienação no seu modo de vida. (BARROS, 2002, p. 12).

CONCLUSÃO

Diante do contexto da aprendizagem, a ludicidade faz parte desse mundo infantil, pois são nas brincadeiras que as crianças vão aprendendo as diferentes formas de interagir e de se posicionar frente a essa construção de conhecimento, no qual os níveis de ensino através do lúdico não é apenas uma ferramenta atrativa, mas também, uma forma de aprendizado, crianças e jovens que não brincam se tornam adultos duros que não sabem trabalhar coletivamente e não conseguem desenvolver atividades coletivas e lidar com o outro.

Nesse contexto, o estudo apontou que o professor é a peça fundamental de mediação ao processo de ensino- aprendizagem, além de criar um ambiente estimulador, agradável, prazeroso e atrativo em sala de aula. Logo, possibilita ao educador através do lúdico pensar que a sala de aula possui uma diversidade de diferentes estilos de aprendizagem, no qual através do brincar que as crianças desenvolvem a sua interação, as relações afetivas, cognitivas e corporais.

Quando a criança brinca, além de estar treinando para o futuro, ela está desenvolvendo habilidades e competências para viver em sociedade. Os jogos além de serem atrativos são uma preparação para o mundo do trabalho.

Dessa forma, o lúdico é a maneira de fazer com que as crianças cheguem à escola já curiosas com que a professora preparou para a aula, tornando aquele ambiente agradável. Levando em consideração que o aluno é capaz de criar, de imaginar e de elaborar hipóteses, isto é, de aprender

Através desse trabalho, constata-se que as atividades lúdicas apresentadas são importantes para o desenvolvimento da criança do que aquelas atividades mecânicas, ou seja, o lúdico é a forma de contribuir e explorar experiências sensoriais significativas, levar as crianças para ambientes estimuladores, ter contato com a natureza, interação com o grupo, brincadeiras ao ar livre, é proporcionar aulas prazerosas e o prazer de aprender brincando e que o aluno tenha esse prazer de estar em sala de aula, estar com o professor, sendo que cada vez que o educador for planejar suas aulas colocar no lugar desse aluno, imaginar como esse aluno gostaria que fosse essa aula, e como conseguiria atingir esse objetivo.

Além disso, o professor com toda a sua proposta planejada que ele saia da sala de aula realizado e satisfeito, sendo assim proporcionando a criança a brincar, dando oportunidade de ser criança, despertando assim curiosidades, permitindo a pensar, expressar, criar, transformar, socializar e de trocar e vivenciar coisas novas, já que para elas muitas vezes muda uma vida, enfim, vale à pena planejar, pois cada aluno é único, especial e importante.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. D. **Do desenho ao mapa:** iniciação cartográfica na escola. São Paulo: 2.ed. Contexto, 2003.

BAMBERGER, R. **Como incentivar o hábito de leitura.** São Paulo: 7.Ed. Ática, 2002.

BARROS, J. L. C. A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias. 2002.

DERDYK, E. **Formas de pensar o desenho:** desenvolvimento do grafismo Gonzaga. R. R. das N. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. **Revista Maringá Ensina**, n.10, p. 36-39, fevereiro/abril, 2009.

HORN, C. I.; SILVA, J. S.; POTHIN, J. Jogar e brincar com materiais de baixo custo. In: HORN, C. I. et al. *Pedagogia do brincar*. Porto Alegre: Mediação, 2014. <https://pt.slideshare.net/unisocionautas/a-formacao-social-da-mente-vygotsky-infantil>. São Paulo: Scipione, 1994.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagens e representação. Rio de Janeiro: Guanabara, 1998.

RODRIGUES, E. B. T. **Cultura, arte e contação de histórias.** Goiânia, 2005. SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis: 5ª ed. Vozes, 2002.

SILVA, M C. **A Literatura E O Incentivo à Leitura**: Monteiro Lobato como ponto de partida. Clube de autores, 2014. Disponível em: <<https://books.google.com.br/?hl=pt-BR>>. Acesso em: 20 de out. 2019.

SILVA, M. S. **Clube de matemática**: Jogos educativos. Série atividades. Campinas: Papirus, 2004. Disponível em: <<https://books.google.com.br/?hl=pt-BR>>. Acesso em: 14 de out. 2019.

SILVA, P. S. **Jogar e Aprender**: contribuições psicológicas ao método lúdico, pedagógico. São Paulo: 1ª Ed, Expressão e Arte, 2007.

VYGOTSKY, L.S. O papel do brinquedo no desenvolvimento, In: **A formação Social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991. p.67. Disponível em: