

AS POSSIBILIDADES DA LUDICIDADE NA PRIMEIRA INFÂNCIA

Maria da Paz Chagas Silva¹

Sandra Milene Alves Guimarães²

RESUMO

Diante da temática Ludicidade na Primeira Infância, compreende que no âmbito escolar, algumas habilidades e competências são essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Desta forma, este trabalho se justifica na necessidade de problematizar e apresentar as possibilidades do uso do lúdico e suas especificidades. E levanta-se a seguinte problemática: quais as possibilidades da ludicidade na primeira infância? Evidenciando o jogo como ferramenta lúdica e motriz de práticas pedagógicas significativas. Esta pesquisa possui o objetivo geral de é apresentar as possibilidades do uso da ludicidade na primeira infância. E os objetivos específicos são evidenciar o uso do lúdico como forma de desenvolvimento infantil; apontar o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem; e analisar as contribuições das atividades lúdicas para a criança. A metodologia adotada é de base qualitativa, exploratória e com base na pesquisa bibliográfica, que direciona a uma maior compreensão e representação das possibilidades lúdicas na primeira infância. Evidenciou-se que o lúdico na primeira infância é uma ferramenta importante, desenvolvendo conhecimentos, cognitivos, sociais, emocional, entre outras. Diante do desenvolvimento nos vários estágios pelos quais a criança passa, as atividades lúdicas podem ser classificadas de diferentes maneiras, se desenvolve a partir do seu modo de pensar e da sua criatividade, mesmo sua maneira de agir e interagir.

Palavras-chave: Ludicidade. Primeira infância. Desenvolvimento infantil.

RESUMEN

Ante la temática Ludiana en la Primera Infancia, comprende que en el ámbito escolar, algunas habilidades y competencias son esenciales para el desarrollo y el aprendizaje del niño. De esta forma, este trabajo se justifica en la necesidad de problematizar y presentar las posibilidades del uso del lúdico y sus especificidades. Y se plantea la siguiente problemática: ¿cuáles son las posibilidades de la ludicidad en la primera infancia? Evidenciando el juego como herramienta lúdica y motriz de prácticas pedagógicas significativas. Esta investigación tiene el objetivo general de presentar las posibilidades del uso de la ludicidad en la primera infancia. Y los objetivos específicos son evidenciar el uso del lúdico como forma de desarrollo infantil; apuntar el lúdico como herramienta de enseñanza y aprendizaje; y analizar las contribuciones de las actividades lúdicas para el niño. La metodología adoptada es de base cualitativa, exploratoria y con base en la investigación bibliográfica, que dirige a una mayor comprensión y representación de las posibilidades lúdicas en la primera infancia. Se evidenció que el lúdico en la primera infancia es una herramienta importante, desarrollando conocimientos, cognitivos, sociales, emocional, entre otras. Ante el desarrollo en las diversas etapas por las que el niño pasa, las actividades lúdicas pueden ser clasificadas de diferentes maneras, se desarrolla a partir de su modo de pensar y de su creatividad, incluso su manera de actuar e interactuar.

Palabras clave: Ludicidad. Primera infancia. Desarrollo infantil.

¹ Aluna do programa de pós-graduação em Educação Infantil com habilitação em Educação Especial da Faculdade de Ciências, Educação e Teologia do Norte do Brasil – FACETEN/Boa Vista. E-mail: airamzap@rotmail.com.br

² Aluna do programa de pós-graduação em Educação Infantil com habilitação em Educação Especial da Faculdade de Ciências, Educação e Teologia do Norte do Brasil – FACETEN/Boa Vista. E-mail: sandramilene04@gmail.com

INTRODUÇÃO

A criança através do lúdico fortalece o contato com sua família, seus pares, seu ambiente físico e social, desenvolve habilidades e ampliam os laços sociais, e em geral a capacidade intelectual, entendida como adaptação ao ambiente, representa e recriando as normas, valores, comportamentos e atitudes que o preparam para assumir a vida adulta.

O lúdico pode ser considerado como o conjunto de diferentes manifestações artísticas, culturais, autóctones e tradicionais, típicas de uma região, um grupo ou uma sociedade. E quando utilizado como ferramenta educacional na primeira infância, compõe um importante aliado no processo de desenvolvimento integral da criança. Diante disto, levanta-se a seguinte problemática: quais as possibilidades da ludicidade na primeira infância?

Considerando o universo infantil e desenvolvimento e parte na busca pela aprendizagem. As atividades lúdicas realizadas na sala de aula tornam-se uma ferramenta estratégica que introduz a criança ao alcance da aprendizagem significativa em ambientes agradáveis de forma atraente e natural desenvolvendo habilidades.

Desta forma, o objetivo geral da pesquisa é apresentar as possibilidades do uso da ludicidade na primeira infância. E os objetivos específicos são evidenciar o uso do lúdico como forma de desenvolvimento infantil; apontar o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem; e analisar as contribuições das atividades lúdicas para a criança.

A metodologia adotada é de base qualitativa, exploratória e com base na pesquisa bibliográfica, que direciona a uma maior compreensão e representação das possibilidades lúdicas na primeira infância.

Este trabalho se justifica na necessidade de problematizar e apresentar as possibilidades do uso do lúdico e suas especificidades seja para pais, educadores, gestores e pesquisadores. Possibilitando um novo olhar às crianças da primeira infância, o uso de jogos/brinquedos, assim como o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para o desenvolvimento integral.

1. A LUDICIDADE E AS CRIANÇAS

A primeira infância como um período que vai do nascimento até os seis anos de vida da criança, sendo uma das mais importantes etapas de sua formação, pois é onde ela

começa a experimentar o mundo fora do núcleo familiar, faz novos amigos, aprende a conviver com as diferenças e faz várias descobertas em todas as áreas do conhecimento.

Assim a criança utiliza o lúdico como uma categoria geral de quase todas as atividades que tem semelhança com jogo, brinquedo e brincadeira. Para Oliveira (2011) é melhor compreender a naturalidade das atividades lúdicas precisa-se observar a relação do brincar com o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na primeira infância.

O lúdico no desenvolvimento infantil faz-se importante, portanto faz-se necessário abordar o lúdico para a compreensão das relações do jogo com a aprendizagem, a ludicidade deve ser priorizada para a criança desenvolver-se cognitivamente. É importante ressaltar que o educador saiba a verdadeira importância para que haja uma evolução por meio do jogo. A este respeito, Lima (2008, p.34) afirma que:

Para utilizar o jogo como recurso pedagógico, é necessário ter clareza sobre a natureza e as características dessa atividade, pois, se o educador não souber distinguir e compreender o que é o jogo e qual a sua importância no desenvolvimento da criança, ele pode descaracterizar tanto o trabalho escolar quanto o jogo.

Observa-se que é através do jogo que se faz a intervenção no mundo cultural, por que quando se brinca as dificuldades surgem e pensa-se logo como suprir resolver a dificuldade que surge. Só por meio do jogo ampliam-se experiências para as atividades do dia-a-dia, brincando as crianças transmitem suas próprias experiências culturais, sendo suas próprias maneiras de intervir e comunicar-se em seu mundo, no jogo a criança de mostra constantemente sua própria capacidade criativa.

Para Alves (2010) o lúdico nada mais é que uma produção da cultura, que representa símbolo, signos, valores, hábitos e costumes, que são desenvolvidos em uma determinada sociedade, o jogo leva em si um conjunto de nossa identidade.

Desta forma, o ato lúdico proporciona momento de experiências novas para a criança, tendo contato com os jogos a criança é capaz de criar situações para se expressar se colocar no lugar de quem ela tem admiração, por alguns instantes a criança se depara com a situação desejada. Jogos e brincadeiras colaboram para a construção de novas descobertas desenvolvendo e enriquecendo a personalidade da criança.

Nesta dimensão, para Oliveira (2011) é um período em que a criança se satisfaz no brincar e brincar é fantasiar. A criança retira de suas vidas as coisas boas da

brincadeira por meio de impressões e sentimentos da qual vivencia e dos conhecimentos que aprende pondo em prática sua convivência. A própria brincadeira com o jogo desenvolve atividades lúdicas.

Segundo Kishimoto (2009) as crianças se envolvem no brincar, buscando propostas de mudanças, fingindo aquilo que ela imagina que se concretize no seu brincar. Uma sociedade que segue a modernidade reconhece por meio do lúdico um comportamento próprio da criança, peculiar a cultura, as suas necessidades e seus interesses.

Criança aprende é brincando, os conteúdos podem e devem ser ensinados por meio de jogos e brincadeiras, na atividade que predomina o lúdico, não a nada que a criança precise saber que não aprenda brincando. O brincar e jogar terá sua atividade um objetivo pedagógico.

No brinquedo a criança cria situações de sua imaginação que o faz por meio de suas próprias brincadeiras e de intervenções das brincadeiras feitas por outros. Nesta perspectiva Kishimoto(2009) e Alves (2010) afirmam que os jogos servem para satisfazer os desejos das crianças, por meio do mesmo ela vive a fantasia, além de ajudá-la a ter uma compreensão do lugar que ela tem na cultura. Tendo um poder de criar cenários e vivenciar suas fantasias.

Alves ainda aponta (2010, p.22) que “o jogo é uma das primeiras formas de disfarce de que o sujeito humano se apropria, valioso espaço de expressão do desejo inconsciente, fazendo dele fonte de prazer, e ao mesmo tempo, fonte de conhecimento”. Assim, diante desse contexto, o jogo nada mais é do que uma maneira da criança criar um mundo e fazer com que os exercícios colaborem para uma experiência de base para seu desenvolvimento. Alves (2010, p.15) afirma que:

À criança só resta reproduzir. O exercício de criar, recriar, montar, desmontar, cede lugar à reprodução. Quanto mais incrementado for o brinquedo, mas ele torna a criança ou o brincante prisioneiro. Quanto mais simples ele for, maior é a possibilidade de imaginar e de criar.

Desta forma, um simples jogo cria situações para o desenvolvimento um potencial intelectual. Cada região faz sua versão, local do jogo e às vezes época para praticá-lo. Os objetos que as crianças brincam, ou seja, o seu brinquedo do mais simples ao mais sofisticado faz com que eles construam neles uma forma de consolação, quando se

brinca com várias crianças. Os educadores devem proporcionar um horário de recreação para as crianças, fazendo com que as crianças usem sua imaginação e criatividade. Alves, (2010, p.28) complementa que

Se o jogo é um espaço de experiência intermediária, O potencial de ligação das realidades internas e que opera segundo a dinâmica dos dois princípios de funcionamento de psiquismo (princípio do prazer princípio da realidade), pode-se dizer que se trata de um rico espaço de aprendizagem para a criança, uma vez que liga desejo inconsciente, de origem erótica e agressiva, a objetos e reprodução tangíveis ao mundo externo.

A criança usa o jogo para se satisfazer, adaptando sua mente, o jogo passa a ser um instrumento indispensável para o intercâmbio entre o sujeito e o meio, se o jogo é um espaço de experiência, a adaptação com o jogo caracteriza-se como equilíbrio entre o jogo e a realidade. Segundo Kishimoto (2009, p.46) “é neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do conhecimento e a aquisição do conhecimento”. Portanto o jogo é uma atividade que a criança tem como forma de atender seus desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos. Mas com o brincar a criança se apropria pode imaginar situações. O lúdico seja em situações de educação formal ou não formal, tem um potencial de ensino e aprendizagem. Por que só assim a criança compreende o mundo.

2. A PRIMEIRA INFÂNCIA E O DESENVOLVIMENTO ESCOLAR

Compreende-se que o lúdico na perspectiva construtiva se constitui em recurso pedagógico de muito valor, proporcionando o desenvolvimento cognitivo da criança em relação a outras crianças, no jogo a criança começa a adquirir estímulos, habilidades e atitudes necessárias à sua participação social.

Hoje, a aceitação e a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender têm ganhado força entre os educadores e pesquisadores, por considerarem, em sua grande maioria uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

Os jogos lúdicos constituem um dos recursos de ensino mais eficazes para a criança adquirir conhecimento sobre sua realidade. Alves (2010, p.29) confirma que:

Reconhecer a importância do jogo para a infância nos permite pensar num ensino e numa aprendizagem mais abrangente, envolvente e inserida na realidade, pois possibilita a construção da ponte entre o real e o imaginário, sem perder de vista o vínculo entre o pensar, o agir e sentir.

Desta forma, o jogo tem conquistado seu espaço no ambiente escolar como meio de desenvolver e facilitar a aprendizagem dos alunos onde os educadores precisam ter seus objetivos, e adaptar os conteúdos a serem estudados por meio da ludicidade. Como aponta Kishimoto (2009, p. 47) que:

A relevância do jogo vem de longa data. Filósofos como Platão, Aristóteles e, posteriormente, Quintilino, Montaigne e Rousseau, destacam o papel do jogo na educação. Entretanto, é com Froebel, o criador do jardim de infância, que o jogo passa a fazer parte do centro do currículo de educação infantil. Pela primeira vez a criança brinca na escola, manipula brinquedos para aprender conceitos e desenvolver suas habilidades. Jogos, músicas, arte, e atividades externas integram o programa diário composto pelos dons e ocupações froebelianas.

É de suma importância que o professor esteja em constante renovação em sua prática, por que assim ele irá atingir as necessidades da criança e por meio dos jogos isso é possível. Nota-se que a maior preocupação da escola está em preparar a criança para o processo de alfabetização e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, no entanto, é de grande importância pensar novas formas metodológicas para ter sucesso na aprendizagem dos alunos, ou seja, é preciso preocupar-se com os caminhos que deve chegar ao objetivo que deseja alcançar. Nesta perspectiva Kishimoto, (2009, p.48-49) ainda afirma que:

Os jogos têm a função significativa no processo do desenvolvimento. Ele também é responsável por criar uma zona de desenvolvimento proximal juntamente porque, através da imitação realizada dos jogos, a criança internaliza a regra de conduta, valores, modo de agir e pensar de seu grupo social, que passam a orientar o seu próprio comportamento e desenvolvimento.

De acordo com a autora o jogo tem um fim em si mesmo, não visa um resultado final. Percebe-se que o jogo é uma ação voluntária da criança. Quando a criança brinca, ela não se preocupa com a aquisição do conhecimento ou desenvolvimento, mais o brincar em si.

O crescimento de competências e habilidades por meio de movimentos decorrentes de atividades lúdicas tem sido reconhecido como uma vertente para a educação da criança. Conforme Oliveira (2011, p. 32) “é por meio de jogos a criança cria, exercita a mente e desenvolve a própria linguagem e hábitos sociais”. Indicando que o uso do lúdico introduzido na escola pode resgatar a cultura da criança na qual ela traz para a escola suas convivências aprendidas em casa, com amigos, em sua comunidade.

Nesta dimensão, Oliveira (2011, p. 40) pontua que:

É possível criar na sala de aula um ambiente favorável ao processo de aprendizagem da criança, explorando a sua expressão livre e criadora das próprias atividades. É importante proporcionar para a criança uma aprendizagem que seja do seu cotidiano, sem deixar de lado sua experiência.

Para a autora o jogo em mãos de um educador constitui-se em um excelente meio para formar indivíduo, portanto deve-se fazê-lo jogar e aproveitar a força educativa do mesmo. Jogos e brincadeiras propiciam uma ampliação dos conhecimentos infantis por meio de atividades lúdicas.

Porém o jogo neste caso não tem a função apenas lúdica, mas passa a ser também educativo, por que segundo Kishimoto (2009) o objetivo é o equilíbrio das funções lúdicas e educativas. No momento que há o desequilíbrio dessas duas funções provoca outras duas situações: tendo apenas o jogo sem o ensino, quando predomina a função lúdica, o ensino quando a função educativa é predominante.

Portanto, o lúdico é uma ferramenta onde a criança necessita de oportunidades para se expressar com seus movimentos e brincadeiras, com uma forma livre e espontânea, em um espaço aberto, para poder jogar e sentir-se à vontade ela deverá sentir-se parte integrada do meio em que está inserida.

O brinquedo é fundamental para o desenvolvimento infantil seja ele o objeto imaginário que permite o faz-de-conta, como por exemplo: o cabo de vassoura que representa um cavalo e os brinquedos industrializados ou construídos com materiais

diversos com a sucata e outros. Oliveira (2011, p. 42) aponta que ‘não importa a origem do brinquedo, mais sim o que é desenvolvido através da utilização desse objeto utilizado’.

Assim, a principal importância do jogo na primeira infância é auxiliar a criança no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem, assim como habilidades e competências. Na ludicidade a criança tem a oportunidade de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo da vida do homem não só em aspecto de divertimento ou como forma de se relaxar mais também como forma de integrar a realidade, principalmente a realidade social.

3. METODOLOGIA

A metodologia desse trabalho é pautada, por meio dos princípios da pesquisa de natureza qualitativa, que de acordo com Ludke e André, (1986), produz um contato profundo do pesquisador para com o objeto pesquisado, de modo que possibilita um envolvimento expressivo no processo de desenvolvimento dos objetivos buscados Nessa perspectiva, Minayo (1994, 2000), afirma que a pesquisa qualitativa responde a questões peculiares, focalizando num nível de realidade que não se pode mensurar, bem como, trabalha com um mundo de diversos significados, aspirações, valores, atitudes, crenças, entre outros.

Segundo Gil (2012, p.19) nos diz que a pesquisa se trata de um: ‘‘Procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos’’. A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema.

Quanto o tipo de pesquisa utilizado para se fazer à abordagem e o tratamento do objeto de estudo foi à pesquisa bibliográfica que, segundo Severino (2007, p. 122), é aquela que ‘‘a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores em documentos impressos, como livros, teses, artigos, etc.’’. Possibilitando meios analíticos de apresentar as possibilidades da ludicidade na primeira infância.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

O lúdico é uma dimensão do desenvolvimento humano que promove o desenvolvimento psicossocial, a aquisição de conhecimento, a conformação da personalidade, ou seja, contém uma gama de atividades onde o prazer, o prazer, a atividade criativa e o conhecimento são atravessados

Evidenciando que a educação se tornou, em muitos casos uma série de tarefas repetitivas e desagradáveis, sendo essencial encontrar novas estratégias para aumentar a motivação e ajudar a criança a desenvolver em um ambiente mais agradável.

Entendeu-se que o lúdico, é todo tipo de atividade que nos permite um desenvolvimento no ser humano, é importante que o infante comece a desenvolver atividades lúdicas desde seus primeiros estágios de vida, pois lhe permitirá realizar certos conhecimentos, cognitivos, sociais, emocional, entre outras. Diante do desenvolvimento nos vários estágios pelos quais a criança passa, as atividades lúdicas podem ser classificadas de diferentes maneiras, se desenvolve a partir do seu modo de pensar e da sua criatividade, mesmo sua maneira de agir e interagir.

O lúdico na primeira infância permite um desenvolvimento, onde você pode preficiar diferentes emoções causadas pelas atividades realizadas, essas emoções podem ser apresentadas em risadas, choro, entre outras.É importante promover a diversão em todas as crianças, para que elas tenham um bom desenvolvimento emocional, social e cognitivo

Através dos jogos, as crianças são encorajadas a descobrirem o mundo, a se inter-relacionarem e despertarem seus interesses. Essa curiosidade natural que surge nas crianças faz com que diferentes habilidades se desenvolvam: psicomotora, espacial, imaginação, motora fina e grossa, etc.

A atividade lúdica prevê, na primeirainfância, autoconfiança, autonomia e formação de personalidade, tornando-se uma das principais atividades lúdicas e educativas. Em todas as atividades culturais essa atividade tem sido realizada de forma natural e espontânea, mas por sua estimulação precisa de educadores especializados para dinamizá-la, de espaços, de momentos oportunos para compartilhar com colegas, de brinquedos que a diversifiquem e enriquecem ambientes lúdicos que facilitam sua espontaneidade e criatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A primeira infância é o período em que as crianças aprendem e se desenvolvem mais rapidamente, por isso é necessário que elas sejam cuidadas com muito carinho, cuidado, atenção e com estimulação adequada - além de uma boa alimentação - para facilitar maior crescimento e melhor desenvolvimento neste estágio inicial que influenciará o resto da vida.

Assim, o lúdico é uma parte fundamental deste período e tem uma influência direta na constituição subjetiva da criança, por isso deve ser levado em conta no momento da educação das crianças. Já que é necessário promover e incentivar o brincar nas crianças.

O Referencial teórico apontou que o jogo como um espaço de transição que desempenha o papel de mediador entre fantasia e realidade. Assim, através do jogo as crianças representam suas preocupações, idéias, sentimentos e desejos. Então, através do jogo a criança consegue elaborar diferentes situações que ele viveu de forma passiva - na realidade - e através do jogo, ele consegue vivê-las ativamente.

Assim, toda criança precisa conhecer o mundo em que vive, e através do lúdico, ele consegue usar seus sentidos para reconhecer seu mundo. Sentir, olhar, tocar, cheirar, experimentar, fantasiar e acreditar. Onde pais e educadores devem ser capazes de fornecer as ferramentas necessárias para alcançar essa exploração e adaptação ao meio ambiente.

Destacou-se ainda que o valor do lúdico ao estimular a imaginação e a capacidade de aprendizado da criança, proporciona um espaço para que cada criança seja livre para expressar sua criatividade e demonstrar sua curiosidade. É um re-conhecimento das coisas, que permite o bom crescimento do mundo interno, intelectual e emocional da criança.

É neste contexto que o lúdico ganha espaço na primeira infância, sendo um ambiente de um ensino despertado pelo interesse do próprio aluno. Com isso muda a ideia do que se entende por material pedagógico. O jogo é e deve ser entendido como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse da criança, numa construção de novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, sua experiência pessoal e social.

Por isso, concebeu-se que o lúdico é uma ferramenta importante no qual a criança necessita de oportunidades para se expressar com seus movimentos e brincadeiras, com

uma forma livre e espontânea, aí a criança necessita estar em espaço amplo e aberto, para poder jogar e sentir-se à vontade ela deverá sentir-se parte integrada do meio em que estar inserida.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Luciana. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**. São Paulo , v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 25 de maio de 2018.
- GIL. Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2012,p.12 - 27.
- KISHIMOTO, TizucoMochida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**.15. ed.- Petrópolis, Rj:2009.
- LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.
- LUDKE, M. e ANDRÉ, M..**Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MINAYO, M.C.S. (org.). **Pesquisa Social, Teoria, Método e Criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: Fundamentos e Métodos**. São Paulo: Cortez, 2011.
- SEVEREINO, J. **Metodologia do trabalho científico**. 23 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2007.