



Programas de Pós
Graduação em Economia e
Administração da
PUC-SP



BOLETIM PIAU

Março, 2020

1. DESAFIOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade dos jogos, brinquedos e brincadeiras

Prof. Dr. Renan Antônio da Silva - r.silva@unesp.br

Sobre os benefícios da brincadeira de faz de conta na aprendizagem de crianças, pode-se destacar o aumento do desenvolvimento e aprendizado em um contexto de diversão e fantasia, desenvolvimento do lado intelectual e, principalmente, criação de oportunidades para a criança elaborar e vivenciar situações emocionais e conflitos sentidos no dia a dia (PINATI *et al.*, 2017).

Em situação escolar, o professor deve ter presente que, nas brincadeiras as crianças criam e estabilizam aquilo que conhecem sobre o mundo. Porém, essas situações não podem ser confundidas com aquelas em que o brincar ou os jogos estão ligados intencionalmente a atividades de aprendizagem de conceitos, pois aí é o professor que direciona as ações no sentido de ensinar os conteúdos exigidos pela escola (SABINI; LUCENA, 2016, p. 45).

O ato de brincar no campo educacional ainda não recebe a atenção especial, conforme deveria. Os estudos realizados por Barros (2009) mostram uma triste realidade enfrentada por este segmento da educação.

Segundo Barros (2009), as políticas educacionais da atualidade são sustentadas pelos princípios voltados em preparar a criança para o mercado consumidor. Tal ação faz com que o comprometimento com a formação social e integral do indivíduo seja deixado em segundo plano, o que interfere em seu desenvolvimento. Ainda dando segmento a esta questão, temos um quadro de educadores pouco qualificados, pais e mães oprimidos e pouco participativos na educação dos filhos. De acordo com Barros (2009), as

educadoras do segmento da educação infantil encontram-se preocupadas em preparar os alunos para que cheguem ao ensino fundamental alfabetizados. Esta preocupação pode ser considerada como um dos principais motivos para a redução do tempo de brincar das crianças deste segmento. Existe uma grande preocupação por parte dos professores, especialmente no período final da educação infantil, em antecipar a alfabetização da criança, reduzindo seus espaços de brincar. É importante que os educadores saibam diferenciar a brincadeira natural das crianças e as brincadeiras com finalidades pedagógicas.

Apesar da crença de que a brincadeira é uma atividade natural da criança, há uma diferença entre a situação de jogo que é da iniciativa dela, e que surge de intenção e curiosidade, e o jogo com finalidades pedagógicas. O jogo em situação didática implica planejamento e previsão de etapas pelo professor para alcançar objetivos predeterminados (SABINI; LUCENA, 2016, p. 45).

No contexto escolar, as atividades escolares estão cada dia mais voltadas à escolarização precoce. O brincar, atividade principal do período da infância, está se perdendo e outras atividades estão sendo direcionadas ao processo de alfabetização (BARROS, 2009).

Outra questão a ser considerada é o acelerado processo de mudanças em nosso mundo e uma civilização cada vez mais técnica, a criança está perdendo sua capacidade de brincar. O espaço do brincar está perdendo lugar para um mundo mecanizado e informatizado (ROJAS, 2007).

O uso excessivo da tecnologia por adultos poderá de certa forma influenciar no comportamento das crianças. Desta forma, não se pode transferir para a elas, o pensamento humano intelectual, pois isso pode provocar na criança um comportamento desumano que poderá se transformar em consequências negativas para as crianças futuramente. A prática lúdica na infância é com certeza o que há de melhor e mais valioso para criança durante sua infância. E ainda permitirá que ela leve experiências únicas por toda vida (ROJAS, 2007).

De acordo com Kishimoto (2010), o brincar é um ato livre e pode surgir em qualquer momento, é iniciado e conduzido pela criança. Através do brincar a criança sente prazer, relaxa, se envolve, aprende regras, linguagens e desenvolve habilidades.

A fascinação do homem pelo lúdico o acompanha desde as origens da civilização. Entende-se que sua considerável importância para a aprendizagem e educação das crianças, ultrapassa os limites da modernidade. No passado, os gregos Platão e Aristóteles já reconheciam o valor do lúdico para a educação de suas crianças (ALVES, 2009). Ainda para o autor, o lúdico é apresentado como recurso da criança para se comunicar, para se relacionar com o outro, para compreender a si mesma e as "coisas" que ocorrem à sua volta, de modo a contribuir com o seu processo de desenvolvimento. Para Kishimoto (2010), o brincar proporciona às crianças muitas experiências corporais e sensoriais. Ao se planejar práticas pedagógicas deve-se conhecer a criança. Cada uma delas é diferente, tem preferências, particularidades e singularidade.

No mundo infantil, as crianças avançam em ritmos diferentes. É importante oferecer ambientes com variedade de brinquedos para atender ao ritmo de cada criança, deve-se respeitar a diversidade sempre. Muitas são as formas que as crianças utilizam para se comunicarem. Elas não utilizam apenas a linguagem verbal, possuem inúmeras

linguagens como: o gesto, a palavra, o desenho, a pintura, canções, gestos e dança. Estas e outras linguagens permitem que a criança se expresse de forma lúdica (KISHIMOTO, 2010).

É indiscutível que a prática de atividades lúdicas no ambiente escolar é importante para o processo de ensino e aprendizagem das crianças. Os estudos de França (2016) mostram informações preocupantes quanto à ludicidade nas escolas. Segundo a autora estamos distantes de uma prática pedagógica lúdica, isso é o que está acontecendo nas escolas nos tempos atuais. Especialmente nos anos iniciais, ou seja, no ensino fundamental nas escolas públicas e estaduais. Ainda de acordo com França, o cotidiano na escola quase não mudou quando comparado aos tempos passados. Desde o momento da chegada, a realização da fila, da oração é realizada praticamente da mesma forma, ou seja, com mediação majoritária do professor.

Percebe-se que o educador e toda equipe escolar, devem buscar por novos métodos e práticas para oferecer um ambiente mais atrativo e as crianças. Os brinquedos e brincadeiras propiciam uma agradável experiência e oferecem meios para que a criança possa interagir de forma mais natural e lúdica com o universo ao seu redor. Segundo Kishimoto (2017) o brinquedo coloca a criança em contato com reproduções, ou seja, de certa forma um dos principais objetivos do brinquedo é oferecer à criança uma versão ou substituto dos objetos reais, para que desta forma elas possam utilizá-los. A autora ainda acrescenta que o brinquedo sempre estará relacionado ao tempo da infância, com representações transmitidas através da memória e imaginação. Brinquedo e brincadeira estão diretamente relacionados com o universo infantil.

Para Alves (2009) os jogos e as brincadeiras foram entrando aos poucos nas escolas de educação infantil. A partir deste acontecimento, torna-se inevitável relacioná-lo à educação das crianças. A criança é um ser em formação que exige atenção e cuidados especiais. Para Alves (2009), os jogos e as brincadeiras foram entrando aos poucos nas escolas de educação infantil. A partir deste acontecimento, torna-se inevitável relacioná-lo à educação das crianças. A criança é um ser em formação que exige atenção e cuidados especiais, a fase da infância apresenta características e necessidades muito específicas.

Com a realização de um estudo sobre as necessidades das crianças pode-se obter importantes informações para trabalhar com jogos na educação infantil. Segundo Kishimoto (2017) quando se entende as necessidades infantis, o jogo pode tornar-se uma forma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares, possibilitando a aprendizagem dos conteúdos de forma prazerosa e lúdica.

Referências

ALVES, F. D. O lúdico e a educação escolarizada da criança. São Paulo, SP: Editora UNESP, 2009. 193 p. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/vtzmp/pdf/oliveira-9788579830228-04.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

BARROS, F. C. O.M. de. Cadê o brincar? da educação infantil para o ensino fundamental. São Paulo, SP: Cultura Acadêmica, 2009. 219. p. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/bdcnk/pdf/barros-9788579830235.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, SP: Cortez, 2017. 208 p. Disponível em: < <https://www.livrebooks.com.br/livros/jogo-brinquedo-brincadeira-e-a-educacao-tizuko-m-kishimoto-on02dwaaqbaj/baixar-ebook>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

PINATI, Carolina Taciana *et al.* Os jogos e brincadeiras na educação infantil. Ciência ET Praxis, [S.l.], v. 10, n. 19, p. 57-62, dez. 2017. ISSN 1983-912X. Disponível em: <<http://revista.uemg.br/index.php/praxys/article/view/2658/1505>>. Acesso em: 20 abr. 2020.