



JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: O LUDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Loryane Batista Moreira¹
Maria Elganei Maciel²

Resumo: Pesquisa que discute a aprendizagem da criança tendo como ferramenta o lúdico. Objetivou: Analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras para a vida da criança na Educação Infantil; Descrever a origem dos jogos e brincadeiras; Verificar como ocorrem os jogos e brincadeiras nas turmas e identificar, junto aos professores, as contribuições dos jogos e brincadeiras. O estudo utilizou a pesquisa qualitativa. Foi aplicado um questionário com cinco perguntas a nove professores de um Centro de Educação Infantil, em Ponta Grossa. Encontra-se em fase de conclusão. Porém, já é possível sentir, pelas questões analisadas, que os objetivos estão sendo alcançados.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Ferramenta Pedagógica.

Introdução

Esta pesquisa discute a aprendizagem da criança tendo como ferramenta o lúdico, adquirindo conhecimento por meio da prática com jogos, brinquedos e brincadeiras para facilitar o desenvolvimento infantil. A ludicidade é uma alternativa pedagógica que pode ser utilizada nas diversas áreas do conhecimento transformando a aprendizagem em uma prática significativa.

Lúdico vem do latim que significa ludus traduz brincar, neste brincar estão inseridos jogos brincadeira e brinquedos.

A ludicidade é a prática que estimula a prática com jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, tendo como sua essência lidar com as emoções tanto de prazer quanto de medo.

Para Santos (1997, apud RAU, p.28), “quanto mais o adulto vivenciar a sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de formas mais prazerosa.”

O professor, ao optar pela adoção da ludicidade deve conhecer a concepção de educação que norteia esta prática.

O jogo oportuniza ao aluno aprendizagem em constante desenvolvimento já que lida com o cotidiano, regras, contato com objetos e linguagem do seu meio.

Segundo Kishimoto (1994) o jogo possui como característica a existência de regras, realiza-se em um tempo e espaço definidos, possuindo uma condição histórica e geográfica e uma sequência na própria atividade.

Já o brinquedo é sempre visto como suporte seja do jogo ou da brincadeira. Pode ser qualquer objeto desde que atenda a função lúdica.

O brinquedo é o suporte da brincadeira quando serve a uma atividade espontânea, que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança”. O jogo suporte quando atende além da imaginação, a uma prática lúdica que

¹ Licenciatura em Pedagogia, Instituto Superior de Educação Sant'Ana, loryanebatis@gmail.com.

² Licenciatura em Pedagogia, Instituto Superior de Educação Sant'Ana, mariaelganeimaciel@gmail.com.

possui um sistema de regras que ordena as ações. (KISHIMOTO. 1994. p.48)

Rau (2012) diz que na brincadeira infantil a imitação possibilita à criança a resolução de problemas assim como o crescimento social e cognitivo, afetivo, linguístico e psicomotor. O mesmo autor afirma que quando a criança brinca de faz de conta, age e enfrenta desafios, organiza o pensamento e elabora suas regras.

Desta forma, utilizar a ludicidade com as crianças pode ser muito mais importante do que parece ser, porém, é necessário que o professor conheça e planeje suas aulas de acordo com a faixa etária da sua turma.

Objetivos

Analisar as contribuições dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a criança na Educação Infantil;

Descrever a origem dos jogos e brincadeiras;

Verificar como ocorrem os jogos e brincadeiras nas turmas de Educação Infantil;

Identificar, junto aos professores, as contribuições dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.

Metodologia

O estudo utilizou a pesquisa qualitativa. Como procedimentos técnicos da pesquisa de campo, foi aplicado um questionário com cinco perguntas, sendo quatro abertas e uma fechada, destinadas a nove professores de um Centro de Educação Infantil, na cidade de Ponta Grossa- PR.

O referencial teórico está embasado principalmente nos seguintes autores: Friedmann (1996), Piaget (1982), Kishimoto (2003), Rau (2012), entre outros. Através desta pesquisa pretende-se verificar com o professor trabalha os jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica e seus benefícios na aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Resultados/Resultados parciais e discussão

A pesquisa encontra-se na fase de análise dos dados. Nem todos os professores devolveram os questionários. Porém, alguns deles já foram analisados onde foi possível verificar que o lúdico é muito importante e torna a aprendizagem mais agradável.

Considerações Finais

Ao permitir a afetividade, a construção de cognição, a manipulação de objetos, o desempenho de ações sensório-motoras e a convivência, tanto os jogos quanto as brincadeiras contribuem para aprendizagem e o desenvolvimento das crianças.

Mesmo quando o professor direciona uma brincadeira, ele tem que pensar na criança como um todo, acompanhar seu desenvolvimento, atentar-se que áreas estão sendo estimuladas.

Pensar na ludicidade como ferramenta pedagógica é respeitar a natureza da criança, seus interesses, necessidades e imaginação.

Referências

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996. 128p.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. 5. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013. 62p.

PIAGET, H. G. FURTH. **Piaget em sala de aula**. 4.ed. Rio de Janeiro: Forense 1982. 231p.

RAU, M. C. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Intersaberes, 2012. 246p.