

PERCURSOS PEDAGÓGICOS DO ENSINAR: CARACTERÍSTICAS DAS METODOLOGIAS LÚDICAS E SEUS USOS NA SALA DE AULA¹

PEDAGOGICAL PATHS OF TEACHING: CHARACTERISTICS OF PLAYFUL METHODOLOGIES AND THEIR USES IN THE CLASSROOM

Fabiana Gomes Duarte²

RESUMO

O presente artigo aborda como tema a ludicidade através do brincar para o desenvolvimento de aprendizagem. O objetivo é Caracterizar as metodologias lúdicas e seus usos na sala de aula vivenciada na prática docente e discente de forma contextualizada em busca do ato do aprender brincando. Do ponto de vista contextual o objeto de estudo tem como foco o processo de ensino e o dinamismo pedagógico das turmas dos anos iniciais da educação básica de uma escola pública da rede municipal de São Gonçalo do Amarante Ceará. Metodologicamente, o enfoque a pesquisa é qualitativo, com técnica de coleta e análise de dados. Os resultados indicam que o ato de brincar na educação infantil exige compreender as características do brinquedo direcionado a cultura o enfoque a ser dado é na prática pedagógica dos professores, os quais mediarão o saber e trazem conhecimentos e técnicas que contribuem para uma educação transformadora e de qualidade.

Palavras-chave: Lúdico. Prazer. Brincadeira. Aprender.

ABSTRACT

This article discusses the theme of ludicity through play for learning development. The objective is to characterize the playful methodologies and their uses in the classroom experienced in the teaching and student practice in a contextualized way in search of the act of learning by playing. From the contextual point of view, the object of study focuses on the teaching process and the pedagogical dynamism of the classes of the initial years of basic education of a public school in the municipal network of São Gonçalo do Amarante Ceará. Methodologically, the research approach is qualitative, with data collection and analysis technique. The results indicate that the act of playing in early childhood education requires understanding the characteristics of the toy directed to culture the focus to be given is on the pedagogical practice of teachers, who will mediate knowledge and bring knowledge and techniques that contribute to a transformative and quality education.

Keywords: Playful. Pleasure. Joke. Learn.

¹ O presente artigo é resultado da pesquisa de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu – Mestrado em Ciências da Educação, na Facultad Interamericana de Ciencias Sociales – FICS, pesquisa concluída julho de 2022.

² Mestra em Educação.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Parte-se da noção que o cenário atual da educação foi retalhada de forma “negativa”, pois nesse processo pandêmico fomos de certa forma obrigados a manter distância das nossas funções e conseqüentemente afastando nossas crianças do seio da escola, esse foi um mal que acarretou muitos conflitos, porém necessário o distanciamento, não estamos julgando ou apontando culpados, sabemos que este afastamento foi totalmente necessário, pois quando falamos em salvar vidas é uma questão que não se discute, se temos direito a educação também temos direito a vida.

Nesse contexto analisando os conflitos socioafetivos econômicos, considerando as situações em questão, a educação que é “a menina dos nossos olhos”, temos que abrir um olhar visionário, onde devemos dentro de nossas possibilidades ofertar um leque atrativo de oportunidades e um espaço saudável que contribua de forma atrativa as ações no âmbito escolar, lugar esse que proporciona a aprendizagem que é um direito legal dos nossos educandos.

A educação é um direito de toda criança. Com essa afirmação podemos refletir, questionar os meios e os caminhos que podemos trilhar para galgar as habilidades e competências que devem ser desenvolvidas ao longo de todos os anos escolares.

Quem já parou para imaginar uma sala de aula com suas adversidades, monotonias, níveis diferenciados, atividades de página tal a página tal?

Nossa realidade mantém um distanciamento enorme da teoria. Nossa prática é fogo! Cheia de desafios. O que é bem contraditório, que ao mesmo tempo é desafiador é no mínimo apaixonante!

Em meios a tantos contratempos, contradições um dos meios que nos faz sair desses paradigmas conteudistas apenas escritos temos uma ferramenta, um instrumento que nos leva por um caminho de tempo mais curto até chegar na aprendizagem significativa e de qualidade.

O brincar é uma forma lúdica, prazerosa e viável de desenvolver a aprendizagem, onde as crianças despertam seus saberes não apenas em conteúdo, mas habilidades e competências que devem ser desenvolvidas ao longo de todos os anos da vida escolar.

Como a educação é um direito garantido. O brincar também é um direito garantido pela BNCC. Não é brincadeira. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de aptidão normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em

conformidade com o que prescreve o Plano Nacional de Educação (PNE). Este registro normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996)¹, e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN)².

Dentro dos parâmetros legais a BNCC apresenta seis direitos de aprendizagens. São eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se. Sabemos que o brincar integra-se a esse grupo.

De acordo com Vygotsky (1989), precursor no conceito de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida, as relações com os outros, acontecem por meio de atividades tipicamente humanas. Partindo desse pressuposto, compreendemos que por meio das brincadeiras as crianças desenvolvem-se, interagem com os outros e, além disso, assimilam diversas situações do cotidiano nas brincadeiras.

Levando em consideração que devemos garantir o direito de brincar para as crianças estamos de certa forma, proporcionando a elas os demais direitos, pois é por meio da brincadeira que a criança consegue se expressar, conhecer e conviver com os demais ao redor dela, além de explorar os ambientes e participar de diversas situações que lhes são proporcionadas.

Considerando esta afirmação, os professores têm o dever e a propriedade de ofertar diversas brincadeiras às crianças, possibilitando-as a diversas experiências, a fim de que elas possam desenvolver-se integralmente por meio desse singelo direito garantido na BNCC.

Em virtude desse direito assistido e garantido por lei exigirá dos educadores uma compreensão ampliada do brincar e do próprio aprender. Tanto como define-se prescrito segundo Fortuna (2013, 2018), será preciso que os educadores compreendam que brincar ou jogar (não importa, aqui, distinguir estes termos, senão captar o sentido que têm em comum) é uma atividade fundamental no ser humano, porque funda o humano em nós. Aquilo que define o ser humano – inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação, para listar apenas alguns de seus atributos – constitui-se pelo jogo e pelo jogo se expressa.

Segundo Sutton-Smith (2017) na indeterminação indecifrável da brincadeira, para usar uma expressão consagrada, sobre a qual não há nenhuma certeza, já que ela é incerta por definição, aprendizagens prévias são evidenciadas no ato de brincar, o que o torna um referente sobre as possibilidades de aprender. Por isso é possível depreender seus benefícios para o

desenvolvimento global, no qual se inclui o desenvolvimento cognitivo ou intelectual. A BNCC baseia-se claramente nesta hipótese teórica.

A paixão desenfreada pela educação como um processo lúdico viabiliza o ato do brincar com a ação positiva do aprender. Isso será mencionado nas entrelinhas deste estudo de acordo com alguns estudiosos, que relatam e acreditam do ponto de vista de cada um que é possível sim aprender brincando.

O lúdico é importante em qualquer idade. O lúdico compreende princípios que caracterizam todas as fases da vida humana, seja ela na idade infantil ou na adolescência, a finalidade é essencialmente pedagógica. De acordo com Neves (2009), a criança cria uma resistência à escola e ao ensino por não ser prazerosa já que não é apresentada de forma lúdica. É previsto pela constituição federal que toda criança tem direito a brincar e é dever das autoridades públicas e da sociedade assegurar esse direito. Antunes (2005, p.34), diz que: “Foi a partir do século XVI, que os humanistas começaram a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança”.

Diante do exposto, o objetivo da pesquisa é Caracterizar as metodologias lúdicas e seus usos na sala de aula vivenciada na prática docente e discente de forma contextualizada em busca do ato do aprender brincando e ensinando e considerar a perspectiva da aprendizagem significativa com o trabalho que o lúdico promoveu no período da pandemia para educação através do ensino remoto.

Com relação a metodologia aplicada para a realização evidente deste trabalho a presente pesquisa é de caráter descritiva com enfoque indutivo de campo, com enfoque qualitativo. Na coleta de dados, utilizamos as técnicas de entrevistas estruturadas de forma objetiva e descritiva, organizamos visitação da unidade escolar de Educação Básica. O diálogo na entrevista, com algumas partes mais estruturadas e outras menos, de modo a consentir que os sujeitos envolvidos falem um pouco do objeto de forma livre, atribuindo os seus significados à questão, contemplando também perguntas mais específicas que permitam elucidar a pesquisa. A conversa na entrevista, ao mesmo tempo em que valoriza a presença da pessoa entrevistada, também dá espaço para que as pesquisadas tenham plena liberdade de participarem, de forma a enriquecer sua fala dialogada bem transparente.

O texto está estruturado com esta consideração inicial, seguida das seguintes seções: Ludicidade e a educação; o brincar, definições e característica, o brincar a promoção da aprendizagem e as considerações finais.

A LUDICIDADE E A EDUCAÇÃO

A educação lúdica representa uma ferramenta imprescindível para a educação. Segundo Santos, (2008, p.182). “O divertimento, diversão e lazer através do lúdico é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, onde favorece a aprendizagem e o desenvolvimento em qualquer aspecto, seja: cultural, pessoal, social ou mental”. Na educação infantil, a criança constrói a aprendizagem por meio do brincar, criando ilusões entre o mundo real e suas fantasias. Para isso, convidamos você a refletir sobre algumas premissas que consideramos fundamentais para o desenvolvimento de propostas que garantam o direito ao brincar. Acreditamos que, a partir destes princípios, é possível a adultos e crianças a vivência de ricas experiências lúdicas: Acreditar no potencial das crianças; Conhece-las como sujeitos integrais;

Pode-se guiar pelo olhar das crianças; permitir-se criar, recriar, imaginar; promover o contato com a natureza; abraçar e valorizar as pequenas coisas do entorno; dar importância plena ao outro no momento presente.

A atividade lúdica prepara a criança para a vida, de modo que a insere na cultura do ambiente em que vive, aprende a competir, cooperar e trabalhar em equipe, transformando em um indivíduo social. Destarte, os professores não são meros transmissores de informações e conhecimentos sistemáticos, mas, mediadores desses conhecimentos. (FREIRE, 2001).

O conhecimento deve ser oportunizado através das atividades lúdicas, para que a criança desenvolva o conhecimento sobre si de forma autônoma. Visto que, as metodologias baseadas nas brincadeiras facilitam a aprendizagem e possibilita o fortalecimento do imaginário na construção do seu mundo. Segundo Friedmann (1996), O benefício é mútuo para o professor e para o aluno, por meio das trocas de aprendizado.

Pode-se dizer que a brincadeira é a atividade que mais está presente na vida da criança. Ela é vista sob diferentes perspectivas por teóricos como Piaget, Vygotsky, Freud, Winnicott, entre outros. Além disso, ela engloba aspectos sociais, educacionais, de entretenimento, aprendizagem e desenvolvimento. Brincando é que a criança aprende a desenvolver os papéis que possivelmente irá desempenhar na vida adulta, imagina situações e experimenta a se comunicar melhor e a ser criativa (PEDROZA, 2005).

O conteúdo deste trabalho refere-se ao brincar como essencial para a aprendizagem da criança, pois quando ela brinca desenvolve a imaginação. Ao brincar a criança também fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume muitos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. Na tentativa de nortear esse estudo acerca da importância do brincar na aprendizagem da turma dos anos iniciais ainda no processo de alfabetização do

ensino fundamental realizou-se uma pesquisa bibliográfica e observações numa escola pública, nomeada E.E.F. JOSE PEREIRA BARROS, situada no município de São Gonçalo do Amarante-CE.

Figura 1 - Vista parcial da Imagem da escola



Fonte: Cedido pela escola

Para tanto ficou assim distribuído esse estudo: no primeiro capítulo, registrou-se as referências teóricas de autores abaixo destacados, e a dimensão interativa do ato de brincar para que a criança possa aprender e se desenvolver. Segundo de o autor pesquisado: “as crias os animais brincam porque gostam de brincar. E é precisamente em tal fato que reside às liberdades”. (HUIZINGA, 1980).

Segundo Bettelheim (1988, apud Maluf 2009, p. 19), "brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento". Winnicott (1999), declara “as crianças tem prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional”. Quanto a concepção de MALUF (2003) e suas citações "nas brincadeiras cooperativas, a criança toma parte em atividades compartilhadas fazendo as mesmas coisas, divide brinquedos, espera a sua vez, trabalha com os outros”. Para Wajskop (2005) “brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver”.

O texto tem como foco o brincar: definição e características. Ele traz considera o brincar e sua definição, que não se concentra apenas na sala de aula, mas que está em lugares e espaços para além da escola. Apresenta-se considerações sobre o conceito de e características do brincar através da ludicidade à luz da perspectiva de grandes estudiosos, discutindo esse conceito, o qual consideramos imprescindível para compreender o raciocínio da criança, o processo de formação do seu pensamento, da sua linguagem e seu desenvolvimento intelectual na idade

escolar, que a torna capaz de ser ricamente ‘explorada’ nas relações mediadas por sistemas simbólicos.

A brincadeira é indispensável no processo de ensino-aprendizagem dos anos iniciais. E, também é essencial para outras séries. Se quisermos, efetivamente, assegurar o direito de brincar das crianças e jovens de hoje – e daqueles que não de sê-lo no futuro –, contribuindo, a um só tempo, para o exercício do direito de brincar e para a transmissão e a constante reinvenção da cultura lúdica, precisamos assumir, de forma consciente e consequente, o papel de partícipes ativos deste processo.

Desta forma, este referencial de trabalho propicia a educação a não perder de vista o brincar, pois as atividades prazerosas ajudam a criança a reorganizar pensamentos e emoções. Diante do exposto, nos foi permitido canalizar os conhecimentos que exteriorizam a importância do brincar como percursos pedagógicos do ensinar: cognição, emoção e aprendizagem por meio do lúdico, vivenciado na prática pedagógica dos docentes e discentes de forma significativa, positiva e de qualidade, para validar o ato aprender interligado ao ato do brincar. Neste registro ficará documentado que não podemos deixar ceifar a dinâmica do prazer em todas as situações humanas desde a infância a fase adulta que é a performance, prática e consequentemente o desejo de brincar. Viver sem o divertimento é ser assassinado em vida. Aprenda a ser feliz na vida brincando.

O BRINCAR: DEFINIÇÃO E CARACTERÍSTICAS

As metodologias lúdicas e seus usos na sala de aula vivenciada na prática docente e discente de forma contextualizada em busca do ato do aprender brincando e ensinando. Brincadeira é de natureza séria! O brincar promove prazer, em qualquer fase vital. Traduz bem-estar e insere através do lúdico ao mundo mensurável um leque de conhecimentos, novos saberes e trabalha com as emoções, cognitivo (focalizando o aprender a aprender brincando.)

O diferencial na prática pedagógica do professor é a metodologia, uma aula atrativa que prenda a atenção do aluno resulta em aprendizagem em menos tempo de espaço e traz significado ao conteúdo abordado em sala de aula.

Fazendo assim um trabalho de excelência e que propicia diferentes saberes desenvolvendo de forma prazerosa a aquisição do aprender brincando.

Neste espaço de mediação entre o caminho para aprendizagem o professor ao organizar seu planejamento tem que desejar fazer uma aula condicionada ao ato de aprender onde tenha atrativos para evidenciá-la.

Uma das coisas que sempre falo para mim, é: “seja o seu melhor do seu melhor jeito”. Como tem crianças que tem dificuldade em aprender, o lúdico favorece de forma positiva em avanços significativos para seu desenvolvimento cognitivo e sanar alguns desafios que a criança apresenta.

O BRINCAR E A PROMOÇÃO DA APRENDIZAGEM

Segundo o dicionário Aurélio Buarque de Holanda o verbo brincar significa divertir-se como fazem as crianças. Como também pode ser considerado um ato instintivo voluntário, que inclui comunicação e expressão, associando pensamento e ação.

O que nos permite compreender que brincar sempre foi e será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica.

Como afirma o autor: as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside às liberdades (HUIZINGA, 1980, p. 43) Insere-se no tempo acima a noção de uma necessidade interior tanto da criança quanto do adulto. Por conseguinte, a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento.

Nesse contexto afirma-se que brincar é tão relevante quanto estudar, pois, ao brincar consegue-se encontrar respostas a várias interrogações cotidianas, sem muitos sacrifícios podem-se solucionar dificuldades de aprendizagem, bem como se interage com seus semelhantes.

Como assinala a descrição: “brincar é a parte central enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento.” (BETTELHEIM, 1988, p. 27).

Ou seja, acrescenta-se que a ação de brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo possibilita um ato prazeroso, o que pode deixar qualquer pessoa feliz. O brincar possibilita e incentiva a utilização de jogos e brincadeiras, o que se inclui a participação, entrosamento e engajamento, mesmo que não exista o brinquedo em si.

Nesse sentido brincar é uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo e participante. O brincar se traduz num desenvolvimento permeado por relações cotidianas, e assim quem brinca vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que o cerca.

É brincando que a criança pode desenvolver suas potencialidades, pois ao desafiar os obstáculos que compõem o brincar é que o indivíduo raciocina e consegue ultrapassar esses desafios contidos, atingindo melhores níveis de desempenho.

Dessa forma vale salientar que: “O brincar espontâneo, mas também como um componente essencial do desenvolvimento social e intelectual da criança, e de seu desenvolvimento criativo e pessoal.” (MOYLES, 2006, p, 29).

É correto, portanto, afirmar que a criança por meio do brincar prepara-se para aprender, pois, brincando aprende diversos conceitos, obtêm novas informações, desperta interesses possibilitando um crescimento saudável.

Alguns estudiosos acreditam que é fundamental brincar para a criança para construir o crescimento, pois: As crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional. (WINNICOTT, 1976, p. 36).

Diante desse fato, percebe-se que o não brincar pode acarretar traumas profundos por falta dessa vivência acredita-se, portanto, que toda criança que brinca, que vivência momentos alegres, de muito prazer, de desenvolver habilidades, tem uma infância feliz.

São espaços que não são transmitidos por pais e professores. A tarefa de brincar vivenciada no dia a dia contribui para tornar a criança num adulto mais equilibrado física e emocionalmente, capaz de superar problemas que façam parte da sua vida.

É nas atividades ao brincar que a criança sacia sua curiosidade e imaginação; pois ao experimentar e explorar brincadeiras desenvolvem-se possibilidades, adquire experiências que contribuem para seu amadurecimento, pois faz uso de uma convivência diária ao socializar, ao experimentar e aprender nas mais variadas formas de brincar, exercita suas potencialidades adquirindo conhecimento, desenvolvendo-se intelectual, social e emocionalmente.

São características das crianças, a criatividade, imaginação e inteligência. Brincando desenvolve capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, põe em destaque o funcionamento e ação dessas características.

Foca ao brincar capacidades como atenção, concentração, criação, habilidades psicomotoras a outra mais, que se compreende é fundamental ao ser humano na conquista de um futuro profissional para o mercado de trabalho.

O aprendizado na ação de brincar permite em especial uma boa formação para a criança, pois, envolve base vital em todas as etapas da vida dela, agindo de maneira positiva na origem do sujeito como um todo.

Desse modo, pode-se dizer que sua perspectiva de vida será praticável saudável em todas as áreas socioafetivas emocionais.

BRINCADEIRAS E JOGOS

Existem diferentes tipos de recreações que podem ser identificadas como: solitárias e em grupo, ou seja, as brincadeiras individuais se diferenciam das brincadeiras em grupo por serem entretenimentos que possuem uma atividade individual, por exemplo: faz-de-conta (quando brincam de papai, mamãe e outros).

Para alguns estudiosos as crianças necessitam atravessar diversos estágios no aprendizado de brincar em conjunto antes de serem capazes de aproveitar as brincadeiras de grupo.

Mesmo após ter ganhado confiança em brincar com outras crianças, muitas vezes, tende a voltar a brincar sozinha ou apenas na presença de amigos, sem colaboração de alguma parte.

Pode-se identificar diferentes tipos de diversão sob o ponto de vista de relação social, cada um deles implicando numa maior união entre si e um potencial de se relacionar e comunicar com os outros.

Nas brincadeiras solitárias, brincar pode prender a atenção da criança. Há muito que ser explorado no mundo do brincar quanto à forma, textura (áspero, liso escorregadio), consistência (duro, macio), cor, gosto.

Nesse ínterim, tudo se torna fonte de exploração, sentir, cheirar, experimentar. Inicialmente, brincar significa unir tudo isso, ao sentir-se sozinha em seu mundo do brincar, a presença de outra criança não desperta interesse, isso acontece nas brincadeiras solitárias.

Percebe-se que a criança absorvida nas próprias atividades, separada de outras crianças, brinca com coisas diferentes, de modo frequente, quieto, poucas vezes fala consigo mesmo.

As brincadeiras em paralelo, ou seja, o brincar na presença do outro, observa-se que antes de mostrar interesse nas brincadeiras de outras crianças, a criança que está brincando sozinha vai querer passar boa parte do tempo brincando ao lado de seus novos amigos, sem se preocupar em estabelecer contato.

O primeiro envolve fazer o que todos estão fazendo, apenas para não ser diferente, ou como um meio de tornar-se um membro do grupo. O exemplo desse contexto se dá quando um pequeno grupo de crianças está correndo juntas, gritando qualquer peça.

O segundo surge quando membros do grupo que estão engajados numa atividade, como se destaca: desenhando ou montando jogos em volta de uma mesa, onde principal interesse é conversar entre si.

O assunto da conversa pode afastar-se completamente da atividade que esteja sendo desenvolvida e incluir a troca de informações sobre os pais, os acontecimentos especiais como aniversários e passeios.

A introdução da atividade se, pode ser mencionada na conversa, mas outra vez ocorrerá em situação mais ampla, relacionada com o que a criança gosta ou não gosta, ou sobre o que cada uma está fazendo.

Pode acontecer também que em algum momento o interesse do grupo se desvia da troca de ideias para a ação no qual está envolvido. Nesse sentido, indicamos que a recreação em conjunto é muito viável pertencer ao grupo. Nesse tipo de diversão a criança tem um lugar definido, bastante distinto da ação própria que denota as brincadeiras solitárias, diferenças presentes na adaptação ao modo de se juntar a um grupo.

As brincadeiras em grupo podem constituir, de modo natural, a ocupação conjunta de montar peças de encaixe ou jogos. Como observa a citação abaixo: “Nas brincadeiras cooperativas, a criança toma parte em atividades compartilhadas fazendo as mesmas coisas, divide brinquedos, espera a sua vez, trabalha com os outros” (MALUF, 2003, p, 74) São nessas distrações de grupo ditas “cooperativas” a conversa é principalmente, em torno da própria atividade.

Diferem nas recreações que envolvem apoio um tipo de brincadeira que exige um desafio mais difícil, onde crianças expõem papéis, esperam a vez, e todo afazer depende mais da atuação conjunta do grupo.

A criança brinca de faz-de-conta, assume papel e o representa. Participa de atividades com regras complexas. Certas brincadeiras, como imitar papai e mamãe por exemplo, podem durar vários dias ou semanas, com graus variáveis de elaboração e com interrupções causadas por outros interesses.

A conversa gera, principalmente, em torno dos papéis representados. Os benefícios que o brincar oferece proporciona desenvolvimentos físicos, cognitivos e emocionais, ajudam as crianças a terem saúde de ordem afetiva, onde promovem criatividade e imaginação, estabelecem regras e limites, evidenciam o lado sociável, ensinam a ter respeito e favorecem um vínculo entre pais e filhos, acabam com o tédio e a tristeza. O encantamento do lúdico através do brincar é extremamente positivo.

Observa-se que:

Quadro 1 - 10 benefícios das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças

BRINCAR É DE MODO NATURAL SÉRIO!	
10 BENEFÍCIOS DAS BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS	
01	Acabam com o tédio e a tristeza.
02	Incentivam a socialização e fortalecem o vínculo entre pais e filhos.
03	Estimulam o desenvolvimento (físico, emocional e cognitivo).
04	Desenvolvem otimismo, cooperação, autocontrole e negociação.
05	Ensinam a criança administrar suas decepções e a enfrentar as adversidades.
06	Ensinam a ter respeito – a criança aprende a respeitar, ouvir e a entender os outros e suas diferenças.
07	Promovem criatividade e imaginação.
08	Estabelecem regras e limites.
09	Desenvolvem atenção e raciocínio estratégico.
10	Ajudam a manter em ordem a saúde emocional dos pequenos.

Fonte: Organização da autora Fabiana Duarte

Evidencia-se que,

Brincando, as crianças constroem seus próprios mundos e dos mesmos fazem o veículo essencial para compreender o mundo do adulto, ressignificam reelaboram acontecimentos que estruturam seus esquemas de vivências, sua diversidade de pensamentos ganha diversificada de sentimentos. (ANTUNNES, 2004, p. 32).

À medida que cresce, a criança vai incluindo mais tipos de brincadeiras em suas atividades. Assim, aos dois anos ela não é capaz de brincar cooperativamente, mas aos quatro já consegue. As brincadeiras sociais vão se desenvolvendo à proporção que a criança descobre como se comunicar com as outras usando a palavra. De um modo geral, somente aos dois anos ela começa a se interessar em observar outras garotadas brincando, até tentar brincar junto. Mas estas crianças sempre são suas rivais, e quando encontra problemas, procura a mãe.

Aos três anos ela começa a brincar mais com outras crianças, fica feliz em ser aceita em um grupo. A partir dos quatro anos participa de brincadeiras de faz-de-conta, brinca de forma cooperativa simples, em paralela solitária.

Nessa idade a criança gosta de todos os tipos de atividade, é esperta e saudável tem bastante curiosidade e apta a novas descobertas. Ao observar as brincadeiras das meninas,

pode-se notar o desenvolvimento e as mudanças em seus interesses e nos padrões de seu relacionamento social. Tal compreensão tem a vantagem adicional de ajudar bastante na vida com uma criança pequena.

É mérito constar que não há regras quanto à atuação e reação das crianças além das brincadeiras, conforme estão prontas para inserir em jogos de grupo, outras se acham no estágio esquivo e de atenção.

Quando as crianças estão doentes ou sentindo-se inseguras, suas brincadeiras regridem a fases anteriores e elas passam a brincar da forma como o faziam há seis meses ou um ano. Diante dessa experiência devem-se tomar providências para satisfazer as necessidades da criança.

Registra-se em vários estudos que a maior parte das crianças que brincam sozinhas leva mais tempo para atravessar diversos estágios de aprender a brincar em grupo. Porém, o autor abaixo adverte: “Nunca devemos forçar uma criança a participar de brincadeiras em grupo se ela não quiser. É perfeitamente possível que ela não saiba como fazer isto, por ainda não está preparada.” (MALUF, 2003, p, 75).

Assim deve-se buscar articular uma compreensão sobre as crianças, a atuação da professora a respeito delas e da proposta didática que orienta as práticas das duas em relação às atividades realizadas.

A relação tanto das crianças como a dos professores com o tempo e o espaço escolar, tem uma dinâmica constante de reconstrução do cotidiano escolar supondo que toda criança tem seu ritmo e identidade.

Cabe, portanto, a escola uma atenção no que diz respeito a brincadeira, pois pode constituir-se em uma atividade em que as crianças, sozinhas ou em grupo, procuram compreender o mundo e as ações humanas nas quais se inserem cotidianamente como sugere a autora:

A brincadeira é uma atividade que pode ser definida pelos seguintes critérios: a criança pode assumir outras personalidades, representando papéis, pode conferir significados diferentes aos objetos, daqueles que normalmente possuem; existe uma trama ou situação imaginária; realizam ações que representam as interações, os sentimentos e conhecimentos presentes na sociedade na qual vivem; as regras constitutivas do tema que orienta a brincadeira devem ser respeitadas”. (WAJSKOP, 2005, p. 34).

Ao brincar a criança enriquece suas atividades de forma lúdica e prazerosa desenvolvendo suas habilidades e adquirindo conseqüentemente sua aprendizagem de qualidade e positiva para sua vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término da realização dessa pesquisa recebeu concordância entre autores no que diz respeito ao resgatar as brincadeiras e jogos antigos e atuais no mundo e como eles podem ser eficazes, proveitosos no desenvolvimento físico, cognitivo, social, afetivo e psicológico das crianças do ensino fundamental.

Buscou-se neste estudo analisar as contribuições dos jogos e brincadeiras vivenciados no passado e no presente de forma que eles possam favorecer o desenvolvimento integral dos alunos da educação básica do ensino fundamental na rede municipal da cidade de São Gonçalo do Amarante.

Nesse sentido, o objetivo do trabalho foi respondido através de literaturas e embasamento científico somado à pesquisa de campo ficou nítido a importância dos jogos e brincadeiras através da ludicidade para o desenvolvimento integral dos alunos do ensino básico.

Ainda é necessário um entendimento mais amplo quanto a prática de jogos e brincadeiras, que abranja os aspectos do desenvolvimento em sua integralidade, havendo por parte dos professores mais intencionalidade pedagógica no planejamento da sua prática.

Os resultados obtidos no estudo oferecem ao corpo docente, às instituições de ensino e aos profissionais da educação a possibilidade de examinar e conceituar seus planejamentos e estratégias de estudo convencionais de forma que eles se tornem mais participativos, envolvente e efetivo.

Conclui-se a partir da vivência que o brincar tem um papel fundamental na vida das crianças, principalmente no aprendizado e desenvolvimento infantil. Os jogos e brincadeiras através da ludicidade podem e devem ser levados e utilizados em campo escolar para auxiliar de diferentes maneiras na relação ensino-aprendizagem.

A brincadeira ajuda as crianças a exercitar e desenvolver a cognição e confiança, aprendendo a conviver com o outro e, ao mesmo tempo que ensina algo, dentro, dá a liberdade de a criança ser quem ela quer ser e facilita que ela possa exercitar a resolução de problemas sozinha, ou com o auxílio de um terceiro que já consiga resolver.

Fica com o educador o papel de inserir e mediar as brincadeiras para que tenha como finalidade agregar conhecimento aos participantes e aumentar, cada dia mais, a vontade de aprendizado deles.

A inclusão de brincadeiras e jogos pedagógicos nas escolas devem ser incentivadas e colocadas como estratégia para contribuir no avanço educacional dos discentes nas instituições para o conhecimento.

Uma opção muito eficaz para a adição das brincadeiras na escola é a partir das brinquedotecas, que agora são modelos do trabalho docente com formas de brincar, contribuindo para o ato do saber.

Logo, como mostrado no decorrer desta análise, o conceito da brincadeira no aprendizado é enorme e afeta o modo como a criança absorve o que lhe é ensinado e o que levará de conhecimento para a vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, C. jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papyrus,2005. p.34.

ANTUNNES, Celso. O jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis, Rio de Janeiro: vozes, 2003.

BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. Rio de Janeiro: Campus, 1988

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: Acesso em: 23 mar. 2017.

BRASIL. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão; Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013. Disponível em: Acesso em: 16 out. 2017.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar é aprender. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. Jogos e ensino de História. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. (Série Ensino, Aprendizagem e Tecnologias).

FORTUNA, Tânia Ramos. Por uma pedagogia do brincar. Presença Pedagógica. Belo Horizonte, ano 19, n.109, p.30-35, jan./fev. 2013.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. Coleção leitura. Editora Paz e Terra, 2001,17 ed, p.44.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996, p.55.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar prazer e aprendizado. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2003.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. 7. Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009. A importância do lúdico nas series iniciais. (pagina 4)

MOYLES, Janet R. A Excelência do brincar, Porto Alegre: Artmed, 2006.

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia. O uso dos jogos teatrais na educação: possibilidades diante do fracasso escolar. 2. ed. Campinas: Papirus, 2009, p.45.

PACHECO, Elza Dias. Jogos digitais e Internet no cotidiano infantil. Disponível em: <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article800>. Acesso em: 21 de março de 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires Dos. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 182.

SUTTON-SMITH, Brian. A ambiguidade da brincadeira. (Revisão Técnica da Tradução de Tânia Ramos Fortuna). Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

VIGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente, São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola, São Paulo. Cortez, 2005.

WINNICOTT, Donald W. O Brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1999,