



Research Paper

A Importância Do Brincar E Do Lúdico Para A Educação Infantil Eficiente¹

Daniela Oliveira Alves Rodrigues

Edí Marise Barni, email: edimaricebarni@gmail.com, lattes: <http://lattes.cnpq.br/9328176000284729>
Diego da Silva, email: diegodasilva.psicologia@gmail.com, lattes: <http://lattes.cnpq.br/2505990988234822>

RESUMO

O presente trabalho tem como tema a aprendizagem na educação infantil. O objetivo é abordar como se dá o processo de ensino-aprendizagem utilizando de brincadeiras para alcançar os resultados da intencionalidade pedagógica e identificar as contribuições que o ato de brincar traz para a sala de aula. Pretende-se compreender a importância de brincar e da organização dos espaços para que essa brincadeira seja desafiadora e possibilite inúmeras propostas. Entende-se a brincadeira como um espaço de imaginação e reinvenção da realidade em que os estudantes envolvem-se desde muito cedo. Assim, a ideia é averiguar se pode ser benéfico e se pode, de fato, servir para ampliar a capacidade de desenvolvimento e aprendizagem dos conteúdos de maneira assertiva e técnica, na educação infantil. Utilizando-se como ferramenta de pesquisa a bibliografia de alguns profissionais da educação, foram utilizados como metodologia de pesquisa e análise de resultados. A escolha deste tema surgiu das observações dos estágios realizados e dos diálogos com profissionais de educação infantil, para que se tenha a compreensão e aquisição desse trabalho por meio do lúdico com os estudantes, tendo em vista a melhoria na qualidade da educação, o bem-estar dos estudantes. Pretende-se com essa pesquisa, trazer uma reflexão para professores na intenção de tornar suas aulas mais prazerosas, agradáveis e dinâmicas, incentivando o ato de brincar, em todas as situações do nosso dia a dia, permitindo que as brincadeiras aconteçam intencionalmente ou livremente em cada contexto. Dessa forma, entende-se que, de acordo com as pesquisas realizadas com professores ativos na educação infantil, é importante ressignificar os espaços para propiciar as brincadeiras individuais e coletivas, aumentando os materiais ofertados, inclusive utilizando de materialidades diferenciadas e não estruturados, nominados também materiais de largo alcance. Portanto, esta pesquisa vem contribuir e abordar aos profissionais sobre a possibilidade o estudante da educação infantil ser protagonista das suas próprias ações na prática do seu dia a dia, na intenção de aprimorar os conhecimentos anteriores em conceitos gerais a partir de brincadeiras.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar. Educação Infantil. Consciência Pedagógica. Protagonismo.

Received 10 May, 2022; Revised 24 May, 2022; Accepted 24 May, 2022 © The author(s) 2022.

Published with open access at www.questjournals.org

I. INTRODUÇÃO

Neste Trabalho de Conclusão de Curso pretende-se abordar as brincadeiras na educação infantil e como as práticas dessas ações pedagógicas podem ser importantes para o ensino-aprendizagem, possibilitando por meio de brincadeiras diárias contribuições para que as vivências aconteçam de uma forma prazerosa e desafiadora. Verificando quais os benefícios para ampliar a capacidade de aprender e de fixar o conteúdo no estudante de maneira assertiva e técnica, na educação infantil. Utilizando como ferramenta de pesquisa a revisão narrativa de literatura.

A partir das observações dos estágios realizados e dos diálogos com profissionais de educação infantil, na intenção de se ter a compreensão e aquisição desse trabalho por meio do lúdico com os estudantes, tendo em vista a melhoria na qualidade da educação, o bem-estar dos estudantes. Pretende-se com essa pesquisa, fazer uma reflexão dos professores com a sua prática para tornar as aulas mais prazerosas, agradáveis, e dinâmicas, incentivando o ato da brincar, em todas as situações do nosso dia a dia, permitindo que as brincadeiras aconteçam intencionalmente ou livremente em cada contexto, pois o ato de brincar incluído como aliado na

¹ UNIENSINO, UNICESUMAR E UNIANDRADE.

prática pedagógica da Educação Infantil proporciona uma melhor assimilação de conteúdo e aprendizado em estudantes ofertados nas unidades educacionais de Curitiba.

Na rede municipal de ensino de Curitiba existem unidades educacionais que adotam a prática do brincar como metodologia de ensino; como o estudante reage ao uso desta metodologia do brincar, aliada à sua aprendizagem; como é o desempenho dos estudantes que os professores utilizam métodos e estratégias para incluir o brincar aliado ao ensino; como os materiais não estruturados oportunizam as aprendizagens nas brincadeiras.

Segundo a BNCC (2018) que considera na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento dos estudantes, tem como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se, em seus campos de experiências. Nessa perspectiva, entende-se que o ato de brincar utilizado como ferramenta pedagógica pode proporcionar no aprendizado e desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico, emocional e social da criança na Educação Infantil.

O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com Vygotsky (2006), o brincar é a maneira que a criança possui de se expressar, de maneira lúdica ela se apropria do universo que a cerca, imitando o papel dos adultos na sociedade. E é por esta razão que ela continua brincando durante toda a sua infância, porque é intrínseco à sua natureza e é essencial para a sua formação, para o desenvolvimento da habilidade de criar, de planejar e adquirir novos conhecimentos.

O trabalho em questão visa demonstrar como o brincar, típico à infância, pode contribuir satisfatoriamente para o desenvolvimento da inteligência multifocal frente às demandas sociais.

O ato de brincar é algo inerente à natureza da criança e é fundamental para a sua formação como indivíduo na sociedade. Muitas pessoas que não são da área de educação consideram o brincar como uma perda de tempo e acreditam na ideia de que para uma criança aprender ela precisa ter uma sobrecarga de conteúdo e atividades. No entanto, sob a perspectiva educativa, o ato de brincar utilizado como ferramenta pedagógica pode proporcionar no aprendizado e desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico, emocional e social da criança na Educação Infantil.

Segundo Piaget (1976), a criança tende a se adaptar ao mundo de forma cada vez mais satisfatória. Essa adaptação se deve aos estágios de desenvolvimento que são marcos fundamentais para a formação do indivíduo pensante e contribuinte para a sociedade. Dentro dessa necessidade de desenvolvimento, são utilizadas ferramentas para possibilitar a esses indivíduos o cenário ideal ao seu máximo crescimento.

Conforme Piaget (1976), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. O que nos faz entender que o brincar não é somente para que as crianças cansem demasiadamente, mas sim que há as aprendizagens intelectuais que se constroem durante o processo das brincadeiras.

Para Vygotsky (2006), a criança, por meio das atividades lúdicas, atua, mesmo que de forma simbólica, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes. Ela, ao imitar um adulto nas mais diversas situações, está aprendendo continuamente.

Nas brincadeiras de faz de conta, a criança, ao se vestir com as roupas da mãe, por exemplo, ela está formando uma habilidade futura e se descobrindo. Assim como quando brinca de ser veterinário, cria apego pelos animais e se autodescobre também em uma possível futura profissão.

E, nesta perspectiva, muitas famílias e escolas não se dando conta desta situação, não investem na ideia de aliar o brincar na educação como uma ferramenta muito poderosa e eficaz por considerarem uma perda de tempo. Mas é uma visão equivocada, quando na verdade, se às crianças fosse permitido mais espaço para brincar, mais elas assimilariam essas questões. Neste sentido Oliveira-Menegotto e Ribeiro (2015, p. 105) chamam a atenção para esse fato:

Diante do apelo social de que “não podemos perder tempo” e de que, portanto, temos que acelerar o processo de desenvolvimento, as crianças estão, cada vez mais, sendo forçadas a entrar no mundo adulto precipitadamente. Famílias têm demandado da escola certa urgência em introduzir elementos da vida adulta o quanto antes. Escolas, por sua vez, têm oferecido uma gama de atividades que vêm a responder a esse imperativo. E as crianças? Não brincam mais com as roupas da mãe. Elas usam roupas iguais às da mãe. Não brincam mais de super-heróis. Precisam ser verdadeiros super-heróis para dar conta da demanda dos “grandes”. (OLIVEIRA-MENEGOTTO, RIBEIRO, 2015, p. 105; grifo próprio)

Outrossim, é sabido também que não basta dar à criança um brinquedo sem estratégia pedagógica, sem respeitar a sua faixa etária. É necessário que haja um estudo coordenado acerca da melhor maneira de ensinar, para que o ato de aliar o brincar ao ensino não seja algo que ao invés de agregar algo positivo, acabe se tornando algo desastroso como ao fomentar a competição entre os alunos. Neste sentido, afirma Vygotsky:

Vygotsky discute algumas visões correntes em sua época sobre o brinquedo, as quais consideravam que os elementos definidores do brinquedo seriam o prazer, a satisfação de desejos não realizáveis, o simbolismo e a

presença de regras. Para o autor, caracterizar o prazer como sendo o elemento que define o brincar é errôneo, porque a criança realiza outras ações que lhe proporcionam muito mais satisfações, por exemplo, chupar bico. Quando a criança se envolve em determinados jogos, cujo ápice pressupõe a existência de vencedores e perdedores, e o resultado obtido pela criança é negativo, geralmente isso é motivo de desprazer. Por isso, o autor considera que o brincar satisfaz certas necessidades das crianças. Mas, para ser possível identificar a singularidade do brincar, como atividade, torna-se imprescindível o entendimento dessas necessidades e dos motivos que impelem à ação. Ignorar tais necessidades e restringir a importância do brincar somente ao desenvolvimento de funções intelectuais seria uma “intelectualização pedante da atividade de brincar”. (VYGOTSKY 1991, p. 105 apud RAPOPORT et al., 2009, p. 42-43)

Percebe-se então, que não basta gastar uma fortuna em brinquedos que não oferecem resultados satisfatórios. Neste mesmo sentido, estão as mídias digitais: muitos autores acreditam que podem, de fato, servir como boas aliadas no momento de ensinar; Contudo, não é aconselhável deixar a criança ser livre sem uma orientação ou supervisão do professor para que ela não se distraia e perca o foco.

Portanto, para que haja o desenvolvimento integral da criança, é necessário que seja feito um trabalho educativo que abranja os aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais da criança. Conforme apresentado anteriormente, o brincar se mostra elemento aliado e promissor neste desafio.

Infância que não volta mais, saudade dos velhos tempos que as crianças corriam pelas ruas, sem ter preocupações, brincadeiras que envolviam materiais não estruturados, jogos da cultura dos pais ou ainda dos avós. Os tempos mudaram, as brincadeiras são outras, as crianças são outras, mas as crianças dos dias de hoje brincam? Sim, elas brincam de formas diferentes, utilizam a ludicidade juntamente com a tecnologia. A importância do lúdico no ambiente escolar e as formas de aplicá-los com efetividade são objetos de estudo de alguns estudiosos como Piaget, Vygotsky, entre outros. Esses autores ressaltam os valores dos jogos e brincadeiras na formação dos aspectos cognitivos, social e afetivo das crianças, apresentam abordagens sobre a ludicidade e a importância do planejamento com intencionalidade do profissional.

De acordo com Rau (2011, p. 25) “(...) a ludicidade, como elemento da educação, também é passível de demonstrar a evolução humana com base em suas interações sociais, culturais e motoras”. Desta forma, entendemos que as brincadeiras e seus brinquedos foram ao longo dos anos modificados, conforme as mudanças na sociedade foram ocorrendo. Por conseguinte, as instituições também sofreram essas transformações lúdicas e nos seus espaços.

Para a criança, o espaço é o que sente o que vê o que faz nele. Portanto, o espaço é sombra e escuridão, é grande, enorme ou, pelo contrário, pequeno: é poder correr ou ter que ficar quieto, é esse lugar onde ela pode ir para olhar, ler, pensar. O espaço é em cima, embaixo, é tocar ou não chegar a tocar, é barulho forte, forte demais ou pelo contrário, silêncio, é tantas cores, todas juntas ao mesmo tempo ou uma única cor grande ou nenhuma cor... O espaço, então, começa quando abrimos os olhos pela manhã em cada despertar do sono, desde quando, com a luz, retornamos ao espaço! (BATTINI apud ZABALZA, 1998, p. 213).

Segundo a BNCC (2018), as crianças na Educação Infantil têm seus direitos e estes devem ser oportunizados ao longo de sua trajetória educacional. São eles: conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se. Estes direitos estão organizados e estruturados em cinco campos de experiências que são: “O eu, o outro e o nós”; “Corpo, gestos e movimentos”; “Escuta, fala, pensamento e imaginação”; “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações” e “Traços, sons, cores e formas”. Os campos de experiências se baseiam nas situações e experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural e assim a brincadeira e aprendizagem é possibilitada.

De acordo com Rau (2011), o lúdico acompanha o ser humano ao longo de sua vida: a partir de brincadeiras na infância e como lazer e diversão durante a vida adulta, ou seja, fazendo parte da evolução humana.

É necessário entender que o termo lúdico remete as ações do brincar que se manifestam por toda a existência humana, apresentando então características de lazer e manifestando-se como uma forma de expressão da evolução humana. Isso porque os jogos e as brincadeiras se modificam de geração para geração, refletindo as transformações sociais. Acrescentemos que o lúdico se manifesta por meio do jogo, do brinquedo e da brincadeira, termos que, conceitualmente, apresentam diferenças. (RAU, 2011, p.47)

Segundo Rau (2011), o professor pode focar em determinadas partes do desenvolvimento de acordo com as brincadeiras, pois cada uma dessas tende a estimular determinadas áreas. Contudo, ele deve observar que outras áreas que fazem parte do processo de desenvolvimento estão interligadas. Assim, chegar ao objetivo pressuposto significaria observar a totalidade da criança.

A fim de ampliar as concepções sobre o lúdico e começar a compreendê-lo dentro de um contexto na aprendizagem, é fundamental pensarmos sobre o papel do educador na organização de situações de ensino que possibilitem ao aluno tomar consciência do significado do conhecimento a ser construído. Esse papel está relacionado ao uso do jogo como recurso pedagógico no momento da elaboração da atividade de ensino, ao

considerar o aluno no plano afetivo, cognitivo, os objetivos e os elementos culturais capazes de colocar o pensamento da criança em ação. (RAU, 2011 p. 89)

Para Kishimoto (1994, p.50), a brincadeira “constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil”.

O importante para a atividade lúdica é o momento vivido e a ação em si. Para utilizar a ludicidade, além do embasamento teórico, são fundamentais a sensibilidade e uma postura interna afetiva, pois aprender de forma prazerosa proporciona à criança a possibilidade de construir a sua imaginação e, progressivamente, aprender a distinguir o real do imaginário.

Os benefícios da ludicidade não estão restritos apenas ao ambiente escolar, eles são capazes de influenciar o sujeito ao longo da vida adulta. Partindo-se da infância, desenvolve-se na criança o cognitivo, motor, a psicomotricidade e a socialização; estimula a criatividade, fantasia, imaginação e exploração de habilidades; favorece a socialização, a espontaneidade, a aprendizagem de regras, limites e potencialidades, entre outros.

Segundo Cabeleira, Dobler e Bianchi (2018), “o processo de vivenciar situações imaginárias leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato, quando novos relacionamentos são criados no jogo entre significações e interações com objetos e ações” (2018, p. 3).

Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (1998), o brincar é uma atividade lúdica que pode e deve ser desenvolvida na escola, já que permite a criança desenvolver-se em diversos aspectos como: cognitivo, social, físico, motor, além de representar momentos vivenciados anteriormente a partir da brincadeira. O brincar é uma experiência diferenciada das outras, por utilizarem recursos, materiais diversificados, além de propiciar as crianças o momento de vasto conhecimento e por possibilitar categorias de experiências agrupadas por modalidades de brincadeiras.

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações valores e atitudes que se referem à forma como universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras, brincar com materiais de construções e brincar com regras. (RCNEI, 1998, p.28).

Como sugere os Referenciais Para Estudo e Planejamento na Educação Infantil, uma das formas de organização é oferecer diferentes situações simultâneas de aprendizagem, assim as crianças terão que tomar as suas decisões em qual dos cantos brincarem. Por exemplo: preparar a sala com canto do médico, do supermercado e canto de artes; deixar que as crianças sejam protagonistas e que elas brinquem da forma como estão disponibilizados os materiais. Ora no canto do supermercado, ora no de arte, ora no médico, elas podem reagir aos conflitos e os resolvendo, enquanto o profissional observa, sem intervir. Realizar combinados com as crianças também geram aprendizagens para a vida, como: ao terminarem a brincadeira, guardar os materiais separadamente, para que assim facilite a montagem da brincadeira em outro momento.

Ainda seguindo os Referenciais Para Estudo e Planejamento, o lúdico é estimulado nas Instituições de Educação Infantil, quando se preparam espaços para que as brincadeiras aconteçam:

- quando os profissionais organizam de acordo com os desafios que a intencionalidade do planejamento quer atingir;
- ao pensar se uma determinada brincadeira será realizada na área externa ou interna;
- ao estabelecer combinados para que a brincadeira aconteça com segurança, ao preparar com antecedência quais materiais serão utilizados;
- ao oportunizar autonomia para que as crianças auxiliem levando os materiais, se está brincadeira será num plano baixo, médio ou alto; e
- quanto tempo será o suficiente ou por quanto tempo o professor pesquisador irá analisar o momento da brincadeira para avaliar o seu processo e como ela será finalizada.

Assim, o estímulo lúdico é aquele que tem características lúdicas, uma das características da brincadeira é que as consequências da ação não importam, mas que sejam divertidas, que usem a imaginação e criem os seus contextos, os seus enredos.

O professor precisa aprender a olhar os significados e a compartilhar os momentos sem intervir, só observando. Acompanhar sob a observação já é uma intervenção. De acordo com esse olhar “organizado” que o professor/adulto consegue decidir intervenções e manejos pedagógicos, a partir do que está sendo observado nas

brincadeiras das crianças.

Piaget (1976) levou uma reflexão para a educação, questionando as metodologias utilizadas e trouxe estudos que se pode conceituar um ideal de aprendizagem, que é criança ativa, criativa e construtora de seu próprio conhecimento. É possível verificar que, a partir de seus estudos, houve uma evolução nas metodologias pedagógicas. Visando o bom desenvolvimento da criança, atualmente há educadores que utilizam essas ideias como respaldos para elaborarem seus planejamentos, assim podem obter resultados estipulados por Piaget, do ser que busca o seu próprio desenvolvimento.

Para Vygotsky (2006), enquanto o homem transforma o seu meio automaticamente ele também é transformado simultaneamente, isto é, há alterações de ambos os lados. Diante disso, o professor é um canal importante entre o aluno e o meio no qual ele está inserido, o desenvolvimento da criança se dará pela intermediação do professor aos objetos e conhecimento a ser aprendido. No contexto pedagógico da Educação Infantil, o brincar necessita além de espaços tornarem-se ambientes, geralmente essas instituições possuem área externa e interna, e o que podemos tornar. Compete aos profissionais que ali diariamente frequentam e observam como as crianças brincam e como elas reagem diante de tais brincadeiras e para, além disso, como elas criam enredos nesses espaços: do que brincam? Como brincam? Com quem brincam?

Conforme os Parâmetros Nacionais de Qualidade na Educação Infantil (2020), sendo assim a sala de um aula um ambiente que se preocupe com uma organização estética, convidativa ao brincar, que permita a criança se movimentar, explorar, ser protagonista de suas ações, se encantarem e, sobretudo, brincar garantidos diversos tipos de aprendizagens. As propostas, nos espaços da creche, a convivência com elementos visuais e sensoriais variados, como as cores das paredes, vasos com plantas, brinquedos constituídos com materiais alternativos, areias coloridas, toquinhos de madeira, panos, caixas, entre outras tantas materialidades, permitir para as crianças o acesso a diferentes experiências e referências estéticas.

Destacando a importância de reinventar o cotidiano, expandindo o repertório do fazer educacional, onde muitas vezes os profissionais se apegam a utilização de materiais, para realizarem a sua prática, precisam compreender a necessidade de usar outros recursos pedagógicos e materiais alternativos para as suas propostas. Partindo dessa multiplicidade de leituras, inúmeros sentidos podem ser construídos, outras imagens podem ser recriadas e projetadas, na dinâmica dos movimentos, para se ter a construção de significados, onde o que realmente importa é o processo e não o resultado final.

Para isso, o brincar não necessariamente precisa acontecer com prazos determinados, mas sim, serem permitidos que continuem pelos próximos dias. Deste modo, as crianças podem deixar os materiais da mesma forma que estavam brincando e dar continuidade posteriormente. Assim, a brincadeira não se desfaz e pode ser reelaborada no próximo dia, dando ainda mais ênfase às suas particularidades.

II. MÚLTIPLAS LINGUAGENS NO ATO DE BRINCAR

Segundo o RCNEI (1998), demanda do profissional:

[...] uma formação bastante ampla do profissional que deve tornar-se, ele também, um aprendiz, refletindo constantemente sobre sua prática, debatendo com seus pares, dialogando com as famílias e a comunidade e buscando informações necessárias para o trabalho que desenvolve. São instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças a observação, o registro, o planejamento e a avaliação. (1998, p. 41).

No dia a dia, o professor trabalha como observador e instigador aos trabalhos e projetos desenvolvidos pelas crianças. O papel do professor-pesquisador deve ser de organizador, no sentido de observar, colher os dados, trabalhar em cima deles, com fotos e registros de diálogos das conversas das crianças face ao que descobrem, analisando o local que estão investigando. Isso se deve, pois a curiosidade é uma das inquietudes que alimentam o que querem pesquisar a fundo e que lhes deixam saborear as suas descobertas sobre o brincar.

Nas unidades de Educação Infantil, percebe-se a necessidade de cada instituição repensar os espaços, ressignificar as materialidades, reorganizar cantos para a realização das brincadeiras das crianças, respeitando-as, reconhecendo-as como seres capazes culturalmente e socialmente. Para que se apropriem das brincadeiras, é importante organizar as materialidades sob o alcance delas, tais como: elementos naturais, massinhas de modelar, potes diversificados com tampas, latinhas de extrato de tomate com tampa, espumas, pedaços de madeiras, materiais reciclados, espumas, caixas de frutas, cesto do tesouro, tecidos, dominós, quebra cabeças, bolas, bonecas de todas as etnias, jogos de percurso, fantoches, jogos simbólicos como médico, casinha, salão de beleza. Ao se ter uma lista de materiais sustentáveis, oportuniza as crianças a desenvolverem a autonomia nas propostas.

A importância do olhar das crianças nas propostas e em seus contextos nas brincadeiras deve ser permitida pelos professores. Trabalhar os campos de aprendizagens que a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2018) apresenta: “O Eu, o Outro e o Entorno”; “Escuta, Fala Pensamento e Imaginação”; “Corpo, Gestos e Movimentos”; “Traços, Cores, Sons e Formas” e “Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações”.

Na Educação Infantil estão previstos, nos objetivos de aprendizagem: a promoção da aquisição dos

direitos de aprendizagem relacionados às capacidades de coordenação motora, lateralidade, noção de tempo e espaço, esquema corporal, oralidade, construção de noções de quantidade, dimensões, lógicas, identidade e autonomia entre outras, contribuindo amplamente para o processo de alfabetização.

Após concluir a etapa da Educação Infantil, a qual possui objetivos próprios que devem ser alcançados com ações pedagógicas que privilegiem o respeito e o cuidado e as interações e brincadeiras, a criança inicia a etapa do Ensino Fundamental, que introduz uma nova estrutura baseada em componentes curriculares educacionais, com o objetivo de aprimorar o percurso escolar do estudante.

Um aspecto essencial a ser considerado nesse contexto é o processo de transição entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, momento que exige uma atenção especial para que esta ocorra com equilíbrio e de maneira mais harmoniosa possível, garantindo a continuidade dos processos de aprendizagens das crianças e adolescentes.

Portanto, estratégias de acolhimento e previsão de períodos de adaptação devem fazer parte desse processo para que possam ser aproveitados todos os conhecimentos já apropriados e todo desenvolvimento já conquistado na etapa anterior, com muitas brincadeiras para a construção de vínculos e aceitação nesse novo ambiente de aprendizagem.

Quando o professor em seu planejamento tem a consciência pedagógica e cria estratégias para desenvolver a proposta com intencionalidade, pode utilizar as brincadeiras para atingir seus objetivos de acordo com a BNCC (2018). Afinal, nas brincadeiras as crianças conseguem transformar os conhecimentos que já possuem em conceitos gerais com os quais brinca.

Por exemplo, para assumir determinado papel em uma brincadeira, a criança precisa conhecer algumas características. Seus conhecimentos podem ser providos da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros, etc.

A fonte de seus conhecimentos, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), são múltiplos, mas que se encontram fragmentados. E que é no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações.

Portanto, desta maneira o professor da educação infantil ajuda a estruturar o campo de experiência para as brincadeiras na vida das crianças. Em outra palavras, ele pode optar pela aprendizagem de o campo de experiência ou unidade temática das Artes Visuais, por exemplo. Os materiais e os objetivos de aprendizagem poderiam ser: experimentar as técnicas de desenho, pintura, colagem, gravura (monotipia), utilizando diferentes tipos de materiais (grafite de diferentes gramaturas e densidades, carvão, giz de cera, etc.), em diferentes suportes (papel, tecido, muro, chão, etc.), de cores, formas, tamanho e texturas diferentes, propiciando segurança e variedade de possibilidades em suas criações.

Pensando nas artes visuais, como esse profissional poderia utilizar esse conteúdo acima citado e transformar em uma forma de aplicar por meio de brincadeiras? Pensando em transformações, o espaço da sala não é o único lugar que poderiam ocorrer as aprendizagens, sendo assim para essa aula, poderia ser num espaço fora da unidade educacional, como por exemplo em um parque ou uma praça. Ao passo que esta possa ser ao ar livre, estariam em contato com a natureza e as suas materialidades, com elementos naturais, tais como; pedras, gravetos, folhas secas, aproveitando a primavera, as flores e suas diferentes espécies, gramas e a terra.

O brincar de fazer arte estaria atuando nessa aula e as aprendizagens ocorreriam com intencionalidade, pois o preparo para ir até o local já poderia ser decidido com antecedência em formatos de votação, que trajeto poderia ser realizado, quanto tempo demorarariam para chegar e quanto tempo disponibilizariam para realizar a proposta de arte, como carregariam os materiais, quantos quilômetros ou metros seriam de distância, se iriam todos da turma de uma vez ou se seriam divididos em subgrupos, etc.

Deste modo, os objetivos poderiam ser atingidos e os resultados alcançados. Planejar é fundamental e as crianças terem parte nesse momento de planejamento da aula é para eles é imprescindível, pois trata-se sobre seu bem-estar e poderia trazer resultados positivos.

III. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi analisar que no brincar acontecem as múltiplas linguagens e as aprendizagens a partir da intencionalidade pedagógica. Sendo estas, algumas formas de vivenciar as experiências que transformam o cotidiano e em todas as suas potencialidades. O brincar está interligado com as práticas educacionais nas instituições para que as aprendizagens sejam oportunizadas e está inserido no crescimento das crianças, conduzindo-as às socializações em grupo.

Contudo, ao planejar atividades lúdicas é importante que o educador tenha em mente que quando se brinca, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades, além de desenvolverem competências, a linguagem, o pensamento crítico, a concentração, a atenção, a criatividade e estimulam a autoconfiança e a autonomia que são essenciais para bom desempenho escolar e na vida.

As práticas educativas lúdicas favorecem o processo de ensino- aprendizagem, proporciona à criança

um rendimento maior na educação e a sua interação de forma espontânea. Os jogos podem transmitir noções de conceitos e conhecimentos acerca de qualquer assunto, utilizando-se de recursos alternativos que estejam inseridos no contexto social da criança como forma de relacionar a realidade da mesma com materiais que possibilitem uma aprendizagem significativa da relação de seu conhecimento de mundo.

Considerando o contexto da Educação Infantil, por este estudo sobre a ludicidade, percebeu-se que as aprendizagens significativas das crianças ocorrem, enquanto brincam, enquanto elas se divertem nas trocas de experiências, nos manuseios dos materiais. Isto é, ocorre quando elas brincam de faz de conta, quando elas percebem o que elas têm nas mãos, por agrupamentos de materiais ou não.

As interações no grande grupo podem ter uma qualidade completamente diferente das interações que acontecem em grupos menores quando há materiais não estruturados ou nominados de largo alcance. Estes são os que mais deveriam se encontrar nos espaços e ambientes que as crianças frequentam, são com eles que elas irão criar as diversas possibilidades de manuseio e fazer com que a imaginação e a criatividade se sobressaiam no individual ou no coletivo.

Suponhamos como exemplo a seguinte proposta: trazer os materiais não estruturados como latinhas de extrato de tomate, para uma turma de até 2 anos. (Infantil I). Em um primeiro momento, é necessário deixar as crianças se familiarizarem com o material, para que possam explorar as possibilidades de empilhar, tirar a tampa, virar para baixo, deixar em pé, rolar, pegar duas, três, ou uma só, colocar a tampa, tirar a tampa, entregar para um amigo, derrubar e fazer barulho, etc.

Dessa forma, pretende-se diariamente ir aumentando o grau de dificuldade, possibilitando que outros materiais sejam inseridos, tais como copinhos coloridos de flúor ou tampinhas de garrafas pet, para que as crianças possam fazer as suas próprias brincadeiras, criando com o material ofertado. Assim, elas conseguiriam imaginar e criar inúmeras formas de brincar com o mesmo material.

Para os adultos, poderia ser apenas uma latinha de extrato de tomate, mas para eles pode se tornar um porta-joia, um carrinho, um cachorro, um instrumento musical... Ou seja, na brincadeiras delas a lata se tornaria o que eles quisessem e no momento de guardar as latas novamente voltariam a ser elas, apenas latas.

Portanto, o lúdico acontece no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, quando a curiosidade delas é regada, com boas doses de competência profissional, de arte, de sabedoria, de delicadeza e de uma profunda vontade de ousar, de surpreender e de ver como este profissional observa (avalia as aprendizagens) e aposta nas crianças.

Compreendendo que nós, os profissionais da educação infantil temos que passar para as crianças o nosso encantamento pela linguagem do Brincar e demais campos de aprendizagens, entre todas as formas de linguagem da criança. Por meio do repertório que nós proporcionamos às crianças a conhecer e vivenciar as experiências e as experimentações, usando a imaginação e a criatividade.

Deixar a criança falar, ouvir e mais do que isso, interpretar. Nesse aspecto, os educadores infantis tornam-se responsáveis pela formação inicial de toda criança. Ao longo da pesquisa, foi possível perceber as reflexões das professoras e demais profissionais no que se refere a forma como lidam e como apresentam este campo de aprendizagem. Suas respostas e a forma como se apropriam do que compreendem por brincar na infância, demonstram que percebem a necessidade de respeitar a criança, de possibilitar à elas as diversas linguagens, que podemos utilizar as brincadeiras como fio condutor e buscar seus desdobramentos por este viés.

O brincar deve estar inserido no roteiro semanal diariamente, possibilitando assim recordar as ações com o percurso e suas produções, que os materiais disponibilizados permitem a experiência e a experimentação. Que são necessários espaços nas unidades educacionais que possibilitem as ações referentes ao brincar, sendo internamente ou externamente. Ainda, elas colocam que esses locais precisam ser repensados e replanejados conforme a observação e o interesse das crianças, possibilitando assim, que as brincadeiras ocorram de várias formas, ou seja, livres e intencionais.

Neste sentido, a Pedagogia da Escuta apresenta-se como alternativa para o momento de ensino-aprendizagem enquanto a criança está brincando. Conforme Hamze (2021),

A Pedagogia da Escuta é uma abordagem inovadora e possibilita o desenvolvimento intelectual das crianças através do foco sistemático no perfil simbólico, levando as crianças pequenas a uma condição surpreendente de desenvolvimentos simbólicos e à criatividade. (HAMZE, 2021, não p.)

Conforme a autora, educar por meio desta abordagem, significaria que as brincadeiras atuariam de forma integrada às situações de cuidados e aprendizagens, na intenção de desenvolver “capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em atitude de aceitação, respeito e confiança, e a entrada, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.” (HAMZE, 2021, não p.)

Hamze (2021) também ressalta que, por vezes as espontaneidades e criatividades das crianças são bloqueadas ou impedidas por adultos, ou seja, quando são pedidos para pararem, que não é o momento apropriado para fazer ou são negados de algo. Contudo, elas não desistem de se manterem em seu contexto imaginário.

Ao contrário de bloqueá-las ou impedi-las, Hamze (2021) sugere que, pela Pedagogia da Escuta, os adultos (sejam pais, responsáveis ou professores) aproveitem esse momento que as crianças estão brincando

para dar atenção à elas: ao que elas estão fazendo, dizendo e pensando.

Utilizando a Pedagogia da Escuta é preciso que o educador esteja atento e tenha sensibilidade para ouvir as cem linguagens, os símbolos e códigos que as crianças usam para se expressar, promovendo o diálogo, a comunicação e a aprendizagem significativa. (HAMZE, 2021, não p.)

Neste sentido, aliado às concepções de Hamze (2021) da Pedagogia da Escuta, ressalta-se a importância de ressignificar os espaços para propiciar as brincadeiras individuais e coletivas, aumentar os materiais ofertados e, inclusive, utilizar de materialidades diferenciadas e não estruturadas, nominados também de materiais de largo alcance.

REFERÊNCIAS

- [1]. BRASIL. **BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR**. Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <<http://download.basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 01 nov. 2021.
- [2]. BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil**. Brasília, 2006.
- [3]. CABELEIRA, Marciele Dias Santos; DOBLER, Guilherme Hammarstrom; BIANCHI, Vidica. **Desenvolvimento Da Ludicidade Nas Aulas De Educação Infantil: Um Estudo Bibliográfico**. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO DO MERCOSUL, 18., 2018, Cruz Alta. Anais... Cruz Alta: Unicruz, 2018.
- [4]. HAMZE, Amélia. **As Diversas Linguagens das Crianças**. Brasil Escola, c2021. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/as-diversas-linguagens-da-crianca.htm>> Acesso em 03 nov. 2021.
- [5]. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- [6]. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.
- [7]. MALAGUZZI, Loris. História, ideias e filosofia básica. In: EDWARDS, Carolyn, GANDINI, Lella, FORMAN, George. **As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999. p. 73.
- [8]. OLIVEIRA-MENEGOTTO, Lisiane Machado de (org.); RIBEIRO, Marianne Montenegro Stolzmann Mendes (org.). **Psicologia em debate**. Novo Hamburgo: Feevale, 2015. Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/25a37486-99d7-405f-b518-cb6e9b18c9cb/Picologia%20em%20Debate.pdf>> Acesso em 01 nov. 2021.
- [9]. PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.
- [10]. **Parâmetros Nacionais da Qualidade da Educação Infantil: Apoiando contextos de interações, brincadeiras e linguagens promotores das aprendizagens e desenvolvimento das crianças de 0 a 5 anos**. Movimento Pela Base, 2020.
- [11]. Disponível em: <<https://movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2020/07/fl-paraxmetro-13-07.pdf>> Acesso em: 02 nov. 2021.
- [12]. RAU, Maria C. T. D. **A Ludicidade na Educação Infantil: Uma atitude pedagógica**. Curitiba: IBPEX, 2011.
- [13]. RAPOPORT, Andrea; SARMENTO, Dirléia Fanfa. **Desenvolvimento e aprendizagem infantil: implicações no contexto do primeiro ano a partir da perspectiva Vygotskiana**. In RAPOPORT, Andrea et al (orgs.). **A Criança de seis anos no ensino fundamental**. Porto Alegre: Mediação, 2009.
- [14]. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto/ Secretaria de Educação Fundamental, 1998, Vol. 1. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf> Acesso em 03 nov. 2021.
- [15]. VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade escolar**. Tradução Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone, 2006.