

INTERVENÇÕES NEUROPSICOPEDAGÓGICAS E ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NEUROPSYCHOPEDAGOGICAL INTERVENTIONS AND PLAY ACTIVITIES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION



ANDRESSA APARECIDA DE OLIVEIRA SILVA SOARES

Graduada em Pedagogia Licenciatura Plena pela Faculdade Integradas Paulista (2010); especialista em Educação Infantil pela Faculdade Campos Elísio (2021); Professora de Educação Infantil no CEI Selma Regina Lima Messias.

RESUMO

Nos primeiros passos da vida escolar da criança, o universo do brincar se sobrepõe a outros momentos previstos pelo Currículo da Educação Infantil. Isso ocorre porque a brincadeira acontece desde suas primeiras percepções do mundo, ainda como um bebê no colo de sua família. Para fazê-lo sorrir, adultos e crianças que se aproximam do recém-nascido, fazem brincadeiras, caretas, falas trocadas. O menino e a menina crescem com esse comportamento frequente ao seu redor e, aos poucos, apropriam-se do ato de brincar, escolhendo gestos, objetos e sons de interesse para seu divertimento. Desta forma, observa-se quão natural é para os seres humanos, expressar-se por meio de situações envolvendo brincadeiras. E, sendo natural, porque excluir ou reduzir momentos tão expressivos para o desenvolvimento do aluno através das intervenções neuro psicopedagógicas nas salas de aula?

Palavras-chave: Ludicidade; Intervenções psicopedagógicas; Educação.

SUMMARY

In the early stages of a child's school life, the world of play takes precedence over other moments in the Early Childhood Education Curriculum. This is because play takes place from their first perceptions of the world, when they are still a baby on their family's lap. To make him smile, adults and children

who come close to the newborn make jokes, grimaces and exchanged words. Boys and girls grow up with this frequent behavior around them and gradually take ownership of the act of playing, choosing gestures, objects and sounds of interest for their enjoyment. This shows how natural it is for human beings to express themselves through situations involving play. And since it is natural, why exclude or reduce such expressive moments for student development through neuro-psychopedagogical interventions in the classroom?

Keywords: Playfulness; Psycho-pedagogical interventions; Education.

INTRODUÇÃO

Nos primeiros anos de vida, a criança entra em contato com uma diversidade de estímulos, sejam sociais, familiares ou ambientais. Ela interage com outras crianças, com a natureza e com os diversos contextos em que está inserida, e, em cada nova experiência, surgem oportunidades para brincar, aprender e se desenvolver. A brincadeira, nesse sentido, é uma forma de expressão universal que, desde os primeiros momentos, se configura como uma linguagem natural para a criança. Ao ingressar no ambiente escolar, a brincadeira, que antes ocupava grande parte do tempo da criança em sua casa, perde seu lugar de destaque, dando espaço para outras atividades propostas pela escola, com ênfase em conteúdos mais estruturados.

Não importa a classe social, a criança que brinca com brinquedos modernos ou com objetos simples do cotidiano, como tampas de panela, está vivenciando uma forma de brincadeira que estimula seu desenvolvimento físico, emocional e cognitivo. Brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas sim uma maneira de exercitar a imaginação, a criatividade, e de aprender sobre o mundo ao seu redor. Contudo, ao se deparar com a rotina escolar, muitas vezes centrada em tarefas acadêmicas e na busca por uma alfabetização precoce, as crianças perdem a oportunidade de expressar sua criatividade de maneira lúdica.

Esse afastamento das brincadeiras, especialmente nos primeiros anos de escolarização, tem gerado preocupações, pois muitos educadores apontam que os momentos de lazer e interação lúdica estão cada vez mais escassos nas salas de aula. Em um cenário onde se prioriza a aceleração do aprendizado formal, a educação infantil perde uma oportunidade fundamental de desenvolvimento integral da criança, ao não valorizar adequadamente o brincar, que é essencial para a construção de habilidades sociais, cognitivas e afetivas.

A Educação Infantil, por sua natureza, deve ser um espaço privilegiado para o desenvolvimento integral da criança, focando nas necessidades específicas dessa faixa etária, geralmente entre quatro e cinco anos. Nesse período, o brincar é, sem dúvida, um dos pilares que sustentam o processo de aprendizagem e o desenvolvimento social. Para a formação do indivíduo, é crucial que a escola reconheça o valor dos momentos lúdicos, assegurando que as crianças possam vivenciar e explorar essa fase com liberdade e criatividade.

O **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** (1998) destaca a importância das brincadeiras como ferramenta de observação e avaliação do desenvolvimento infantil. Segundo o documento, por meio das brincadeiras, os educadores têm a oportunidade de observar e registrar o progresso das crianças, tanto em termos de suas habilidades cognitivas e linguísticas, como também em suas interações sociais e emocionais:

"Por meio das brincadeiras, os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem" (MEC, 1998, p. 28).

Com isso, surgem questões importantes: o que acontece com as crianças privadas da aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras? Quais as consequências desse afastamento das atividades lúdicas no desenvolvimento escolar e pessoal? É possível que a ausência de momentos lúdicos impacte negativamente o desempenho escolar e o desenvolvimento emocional das crianças?

INTERVENÇÕES NEUROPSICOPEDAGÓGICAS E A LUDICIDADE

A infância, especialmente a faixa etária pré-escolar, representa um período crucial no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Durante essa fase, elas absorvem informações e experiências com uma facilidade impressionante. Este é o momento em que o aprendizado ocorre de maneira natural e dinâmica, o que justifica, por exemplo, a introdução precoce de aulas de línguas estrangeiras. As crianças, com sua flexibilidade mental, são capazes de captar novos conhecimentos com muito mais agilidade. Esse fenômeno não se limita à linguagem, mas se estende a diversas áreas do saber: desde a iniciação à leitura, que pode acontecer quando a criança ainda está na fase de ouvinte de histórias, até a expressão artística, onde as crianças demonstram grande potencial desde os primeiros anos de vida. Os esportes também fazem parte dessa dinâmica, sendo introduzidos de maneira informal antes mesmo da escolarização formal. Ou seja, quanto mais cedo a criança é exposta a novas experiências, mais eficaz será a assimilação dos conteúdos.

Aos quatro ou cinco anos, a criança já chega à escola com um repertório considerável de interações lúdicas. Muitas dessas experiências acontecem em casa, onde o brincar – seja com brinquedos, objetos cotidianos ou com amigos – desempenha um papel fundamental no desenvolvimento. Em alguns casos, as crianças são privilegiadas por famílias que incentivam o aprendizado por meio de jogos e brincadeiras, promovendo habilidades cognitivas e sociais antes da escolarização formal. Em outros, a criança chega à escola com menor exposição a essas práticas e, por isso, necessita de mais apoio lúdico na transição para o ambiente escolar.

Essas variações nos contextos familiares refletem-se no ritmo de adaptação e aprendizado de cada criança. No entanto, é importante destacar que, independentemente das circunstâncias, todas as crianças, ao brincarem – sejam sozinhas ou acompanhadas, com ou sem brinquedos – estão, de

forma implícita, aprendendo. Elas estão envolvidas em processos como contagem, classificação, estimativas, rimas e outras atividades que contribuem para o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, que muitos acreditam ser exclusivas do ambiente escolar.

Como ressalta Emília Ferreiro:

"As crianças iniciam o seu aprendizado de noções matemáticas antes da escola, quando se dedicam a ordenar os objetos mais variados (classificando-os ou colocando-os em série). Iniciam o aprendizado do uso social dos números participando de diversas situações de contagem e das atividades sociais relacionadas aos atos de comprar e vender" (FERREIRO, 1981, p. 98).

Essas habilidades, como a contagem, a organização de objetos e a classificação, são adquiridas nas brincadeiras cotidianas, muito antes da introdução formal desses conceitos na escola. Quando as crianças brincam de contar, formar times, classificar brinquedos por tamanho ou alinhar carrinhos, elas estão desenvolvendo seus primeiros raciocínios matemáticos. Por que, então, esse tipo de aprendizado não poderia continuar sendo explorado de forma natural dentro da escola? Aprender é sempre mais eficaz quando a atividade é prazerosa e significativa, e, no caso das crianças, o aprendizado por meio da ludicidade é especialmente valioso. Quando a brincadeira é incorporada ao processo de ensino, a criança se sente mais motivada e, conseqüentemente, aprende de forma mais eficaz.

O QUE ENSINAR POR MEIO DAS BRINCADEIRAS?

A Educação Infantil segue um currículo estruturado que inclui habilidades essenciais a serem desenvolvidas pelos alunos, tais como coordenação motora, habilidades sociais, noções matemáticas e primeiros passos na escrita, além da interação com o meio ambiente. Todas essas habilidades podem ser trabalhadas de forma eficaz por meio de jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas. Não há uma distinção rígida entre os conteúdos acadêmicos e as práticas lúdicas, pois a vivência do conteúdo de maneira lúdica torna o aprendizado mais significativo. A criança tende a reter melhor aquilo que aprende quando a experiência é agradável e envolvente.

Como afirma Pozas (2014), "Ao manifestar uma conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos" (POZAS, 2014, p. 81). A brincadeira, portanto, não apenas favorece o desenvolvimento cognitivo, mas também estimula uma ampla gama de habilidades emocionais e sociais que são essenciais para as crianças no período pré-escolar.

Cabe ao educador o papel de planejar, organizar e selecionar atividades lúdicas que contribuam para o alcance dos objetivos educacionais. Maluf (2008) destaca a responsabilidade dos educadores na renovação das práticas pedagógicas, enfatizando que "Todo educador tem ampla responsabilidade na renovação das práticas educativas, pois ele, na medida do possível, faz surgir novas práticas educativas propondo novas intenções educativas de desenvolvimento, só alcançáveis por meio dele mesmo" (MALUF, 2008, p. 41).

Não é necessário recorrer a brinquedos caros ou materiais sofisticados para promover aulas lúdicas de qualidade. Hoje, o uso criativo de materiais recicláveis, por exemplo, permite que os educadores criem recursos pedagógicos inovadores, sem depender de altos investimentos. Além disso, a tecnologia tem se mostrado uma grande aliada, oferecendo plataformas e recursos digitais que facilitam a criação de atividades lúdicas. Há uma abundância de sites, aplicativos e redes sociais dedicados ao compartilhamento de ideias e sugestões de atividades educativas.

Portanto, as aulas lúdicas estão ao alcance de qualquer educador interessado em incorporá-las à sua prática pedagógica. O uso do lúdico não só facilita o aprendizado, mas também contribui para um ambiente escolar mais prazeroso, onde crianças e professores podem celebrar o desenvolvimento e a aprendizagem de forma conjunta e satisfatória.

QUAIS OS GANHOS PARA O ALUNO QUE TEM O LÚDICO PRESENTE EM SALA DE AULA?

A criança é, sem dúvida, o centro da escola, e todas as ações pedagógicas devem ser orientadas para o seu desenvolvimento integral. Dessa forma, é fundamental que o ensino seja pautado em práticas que realmente despertem o interesse e o prazer de aprender. Para alunos de quatro ou cinco anos, em especial, é essencial que o ambiente de aprendizagem seja atrativo e envolvente. Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras surgem como ferramentas poderosas, pois são capazes de despertar a atenção da criança e promover um aprendizado eficaz. O ensino de conceitos, habilidades e conteúdos deve ser apresentado de forma lúdica, pois isso facilita a participação ativa dos pequenos e favorece o seu envolvimento com a aula.

Conforme observa Ângela Maluf:

"Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, gerando um forte interesse em aprender e garantindo o prazer. [...] As atividades lúdicas têm a capacidade de desenvolver várias habilidades na criança, proporcionando-lhe divertimento, prazer, convívio profícuo, estímulo intelectual, desenvolvimento harmonioso, autocontrole e autorrealização. Não só as crianças são beneficiadas pelas atividades lúdicas, mas também os professores."
(MALUF, 2008, p. 41)

As atividades lúdicas, ao serem incorporadas à rotina escolar, proporcionam uma série de benefícios para o desenvolvimento das crianças. Elas não apenas promovem a socialização e a aquisição de valores, mas também facilitam a mudança de comportamentos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e emocionais. Dessa forma, o uso do lúdico na sala de aula permite que os alunos se envolvam de maneira prazerosa e significativa com o conteúdo, o que potencializa a assimilação dos objetivos pedagógicos.

Ao valorizar os momentos lúdicos, o professor tem a oportunidade de observar mais profundamente o desenvolvimento de cada aluno. Durante as atividades lúdicas, é possível perceber traços de personalidade, comportamentos individuais e coletivos, além de acompanhar o ritmo de

desenvolvimento de cada criança. Como destaca Maluf (2008), "Durante as atividades lúdicas, os educadores podem perceber traços de personalidade do educando, de seu comportamento individual e coletivo e o ritmo de seu desenvolvimento" (MALUF, 2008, p. 41). Essa observação é crucial para o planejamento de novas atividades e para a adaptação da metodologia de ensino, garantindo que as necessidades específicas de cada aluno sejam atendidas de forma eficaz.

A observação das crianças durante os jogos permite que o educador identifique as diferenças entre os alunos, como aqueles que se destacam em encenações, outros em atividades que envolvem raciocínio lógico, ou aqueles com habilidades motoras mais desenvolvidas. Além disso, é possível perceber dificuldades que poderiam passar despercebidas em outras situações, mas que emergem durante as brincadeiras. Isso demonstra um dos aspectos mais valiosos do lúdico na Educação Infantil: o suporte para que o professor intervenha de maneira assertiva, auxiliando o aluno na superação de dificuldades e no desenvolvimento de novas habilidades.

Outra característica importante das atividades lúdicas é a capacidade de integrar crianças em diferentes estágios de aprendizagem. Em qualquer turma, seja da Educação Infantil ou do Ensino Fundamental, é comum observar que as crianças estão em níveis diversos de desenvolvimento. Durante tarefas tradicionais, como atividades escritas, essas diferenças ficam evidentes, com algumas crianças demonstrando habilidades avançadas, enquanto outras podem ter dificuldades. No entanto, nas brincadeiras, essa desigualdade tende a desaparecer, uma vez que as atividades lúdicas criam um ambiente democrático, onde as diferenças são desconsideradas e todos os alunos têm a oportunidade de participar igualmente. Como aponta Macedo, Petty e Passos (2005), "a dimensão lúdica qualifica as tarefas escolares, principalmente na perspectiva daquelas propostas às crianças" (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 12).

Além disso, as brincadeiras podem promover a inclusão de crianças com necessidades educacionais especiais, como deficiências físicas, síndromes ou dificuldades de aprendizagem. Isso ocorre porque as crianças, em sua natureza, não distinguem entre colegas com ou sem necessidades especiais. Elas brincam juntas, sem preconceito ou discriminação, o que favorece a convivência e a inclusão. Pesquisas e relatos demonstram que, em contextos lúdicos, as crianças com deficiências se inserem naturalmente nas dinâmicas de grupo, participando ativamente das brincadeiras, trocando brinquedos e dividindo papéis nas atividades. Esse processo não só é fundamental para o desenvolvimento da criança com necessidades especiais, mas também para a formação de uma consciência social mais igualitária entre os outros alunos.

Macedo, Petty e Passos (2005) ressaltam que, em uma escola inclusiva, "desenvolvimento e aprendizagem devem ser considerados como formas interdependentes" (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 14). Assim, ao integrar o lúdico ao processo de ensino, o professor não só facilita o desenvolvimento das crianças, mas também promove um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e socialmente justo.

Nas atividades lúdicas, os objetivos pedagógicos são alcançados de maneira mais fluida e natural. O professor pode propor jogos ou brincadeiras com a intenção de observar certos

comportamentos ou habilidades, enquanto a criança participa por pura diversão, sem perceber que está sendo preparada para aprender algo novo. Como afirmam Macedo, Petty e Passos (2005), “Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma outra coisa” (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 14). Esse processo torna o aprendizado mais espontâneo e significativo, permitindo que as crianças desenvolvam as habilidades desejadas de maneira prazerosa e sem a pressão de um ambiente rígido.

O EMOCIONAL DA CRIANÇA APRESENTADO NAS SITUAÇÕES LÚDICAS

A criança, desde seu nascimento, relaciona-se com o outro de acordo com a resposta afetiva que esse lhe dá nos primeiros momentos. Sentindo-se segura, bem quista, aceita, ela desenvolverá um tipo de relação com aquele indivíduo. Caso contrário, sentindo-se ameaçada, maltratada ou ignorada, a criança não criará vínculos afetivos e emocionais que permitirão o crescimento de uma relação saudável.

Assim também acontece na escola. Cada criança precisa sentir-se inserida, acolhida, respeitada, ouvida para criar laços e, então, construir amizades, vínculos e relacionamentos felizes que farão parte do seu desenvolvimento como um todo.

A afetividade evolui de acordo com as condições maturacionais de cada pessoa e com as formas de expressão diferenciadas, que se configuram um conjunto de significados que o ser humano adquire nas relações com o meio e com a cultura ao longo da vida. Os significados representam, para cada pessoa, as diferentes situações e experiências vivenciadas em determinado momento e ambiente social. Por esse motivo, a afetividade não permanece imutável ao longo da trajetória da pessoa. Nesse processo, o papel do outro é, portanto, fundamental. (POZAS, 2014, p. 29).

Sabendo disso, o papel dos momentos lúdicos aqui aparece com grande destaque na construção desses vínculos afetivos e emocionais criados, logo nos primeiros dias na escola, uma vez que é por meio das brincadeiras que a criança estabelece, voluntariamente, seu primeiro contato com aquele que acaba de conhecer. É assim na escola, no parquinho, na casa de amigos ou em qualquer outro ambiente social: as crianças chegam, observam, geralmente continuam apegadas àqueles que já conhece, mas quando finalmente aparece outra criança, aproxima-se dela no intuito de brincarem juntas.

Estabelecido o primeiro contato onde uma brincadeira, brinquedo ou jogo está presente, criando o laço de interesse entre as duas crianças, começa a interação, aparecem os sentimentos, surgem as diferenças, preferências e particularidades de cada um.

Observa-se que jogos e brincadeiras são as portas abertas para o mundo da criança. Por meio delas, outras crianças se aproximam para fazer parte do seu “mundinho” e, ao mesmo tempo, os adultos que procuram interagir da mesma forma, têm acesso ao universo particular infantil. E nesse

universo, os sentimentos afloram, as opiniões aparecem, surgem as preferências e a forma como as crianças enxergam o mundo reflete em seus atos e seu comportamento.

Em uma sala de aula, todas essas são informações valiosas no trabalho do docente. As possibilidades surgem, as dificuldades também. Os caminhos que precisam ser trilhados com a turma vão, pouco a pouco, se consolidando e as aprendizagens vão acontecendo. Por isso é tão significativo que o professor estabeleça uma boa relação com cada um da turma, assim como também se envolva participe dos momentos lúdicos, ora como sujeito participativo diretamente, ora como observador das situações.

Além de espelharem a realidade que vivem durante as brincadeiras, as crianças têm a oportunidade de criar, inventar, imaginar e viver as mais inusitadas situações. Ela é dona da situação e pode, inclusive, criar suas próprias regras. A criatividade não tem limites! E todo esse lado criador e imaginativo do pequeno indivíduo, mais uma vez favorece seu crescimento, sua capacidade de inventar, de colocar novas possibilidades, trilhar caminhos e fazer suas próprias escolhas.

QUAL A FUNÇÃO DO PROFESSOR NOS MOMENTOS LÚDICOS?

O professor que conhece bem seu aluno tem segurança ao avaliá-lo e, conseqüentemente, pode ajudá-lo a seguir para a próxima etapa do desenvolvimento certo das necessidades de suporte daquela criança. Na Educação Infantil, conhecer a criança torna-se algo ainda mais necessário, uma vez que alunos nessa faixa etária nem sempre conseguem falar sobre suas necessidades, inseguranças, angústias, medos etc.

Em situações lúdicas, naturalmente o indivíduo deixa transparecer seus sentimentos, suas necessidades, dificuldades e habilidades. Mesmo sem ser proposital, isso acontece porque a criança é muito espontânea em suas brincadeiras. Ela vive aquele momento com intensidade e, na brincadeira, coloca-se, expõe sentimentos, manifesta-se de maneira única.

Observando atentamente tais situações, o professor consegue enxergar seu aluno por completo. Dúvidas aparecem. Certezas também. E a avaliação ocorre de forma real e em prol do crescimento do aluno.

Pode-se afirmar que, na Educação Infantil, as situações lúdicas são as principais ferramentas de observação de aprendizagem que o professor possui.

As brincadeiras acontecem a todo momento nas salas de aula da Educação Infantil. Há momentos propícios para que elas aconteçam, predeterminados pela organização de cada dia da semana. Existem as brincadeiras livres, os jogos escolhidos para trabalhar temas estudados, brincadeiras corporais nas aulas de psicomotricidade, entre outras. Situações lúdicas ocorrem (e devem ocorrer) ao longo de todo o período em que o aluno está na escola.

Primeiramente, o docente deve orientar jogos e brincadeiras pré-estabelecidas, segundo seus objetivos daquela aula, assim como favorecer momentos de brincadeiras livres e espontâneas para que cada um, escolha o que fazer.

É claro o papel importante dos jogos e brincadeiras escolhidos pelo professor: ele o fez com objetivos claros, metas a serem alcançadas por todos. Nessas situações, de acordo com seu planejamento, o educador participará ativamente das brincadeiras ou não. Ele pode participar da brincadeira, ser orientador ao longo de todos os momentos, ou ser apenas expectador.

Na hora das brincadeiras espontâneas, é importante que o professor dê o espaço a ser utilizado, disponibilize materiais, estabeleça o tempo e ouça seus alunos, caso tenham solicitações cabíveis àquela hora especificamente.

As conversas após as brincadeiras sejam elas dirigidas ou espontâneas, são necessárias para que as crianças se coloquem e sejam ouvidas. Ali também acontece uma avaliação de suma importância: o aluno opina, critica, elogia, relata o que fez, como fez e fala da sua interação com o grupo. O professor ouve, pondera, propõe mudanças para novos momentos lúdicos, considera as colocações dos pequenos, verificando novas possibilidades para futuras brincadeiras.

O TRABALHO COM O CORPO NA LUDICIDADE DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Praticamente durante o ano letivo inteiro, é trabalhado o corpo humano na Educação Infantil. Desde a conscientização sobre o espaço que o próprio corpo ocupa, deslocamento, coordenação motora ampla, cuidados com higiene e boa alimentação, entre outros fatores, são vistos e revistos constantemente nas aulas.

Os jogos, mais especificamente, exigem um reconhecimento corporal maior, uma vez que o aluno é colocado em situações em que precisa demonstrar força, controle de pés e mãos, concentração, noção de espaço, entre outros.

Quando o professor elabora uma aula onde apresentará um jogo para seus alunos, ele está trabalhando inúmeros fatores importantes para a formação do indivíduo: atenção, observação de regras, metas, ganhar, perder, ajudar o colega da equipe, disputar quem faz melhor ou mais rápido. Além disso, claramente deixa seus alunos imediatamente interessados na aula que está por vir.

Seguindo os conteúdos ou habilidades previstas seja pela instituição de ensino, ou pelo Estado, o docente consegue alcançar os mais distintos objetivos que tratem do corpo como objeto de estudo por meio dos jogos.

As brincadeiras livres não são menos importantes no desenvolvimento da consciência corporal das crianças entre quatro e cinco anos de idade. Isso porque, ao comandar a brincadeira, os alunos apresentam espontaneamente o conhecimento e controle que já possuem sobre seu corpo e seus movimentos.

Posteriormente, a coordenação motora ampla dará espaço para o aprimoramento da coordenação motora fina, que será muito requisitada por toda vida escolar do aluno.

O ser humano possui necessidades básicas desde seu nascimento. Se privado de uma delas, há consequências para o desenvolvimento do seu corpo, para sua saúde (física ou mental). Assim também acontece com as crianças. No mundo inteiro existem milhares de crianças que não possuem condições de viver a infância de fato. A pobreza extrema, o trabalho infantil, a má nutrição, doenças,

entre outros fatores, as impedem de brincar, sonhar, ter algum objeto (talvez substituto do brinquedo) para seu “faz-de-conta”. E, certamente, essas terão sequelas, provavelmente emocionais, causadas pelo que lhe foi negado: o direito de ser criança, de brincar e interagir com outras para simples diversão.

Ora, tal comparação parece exagerada, uma vez que estamos falando “apenas” sobre brincadeiras na escola. Engana-se quem vê desta maneira. Brincar é algo natural para o ser humano. Desde muito pequeno, já observa com curiosidade tudo o que o cerca. Assusta-se, chora, ri, e dá muitas gargalhadas. Quando isso acontece, o faz toda vez que o motivo de sua alegria se repete. Assim, mesmo que de maneira impensada, na repetição de gestos, já estamos envolvendo o bebê em uma brincadeira. Situações como essa passam a ser rotineiras e saudáveis. O bebê interagindo com o meio e obtendo resposta do mesmo. Os adultos já avaliam ali (mesmo sem perceber) o desenvolvimento das habilidades infantis: segura o objeto, solta, joga na parede, bate, repete o barulho, gosta de determinado som. Sendo algo tão natural, prazeroso, nato da criança, como poderia sua ausência não ter consequências?

Nas escolas encontram-se todas as possibilidades (até as mais extremas): do sucesso e do fracasso; do achar-se e do perder-se; de ganhar e de falhar; de superar e de desistir; de acreditar e de negar. As situações vivenciadas por cada um lá dentro, assim como a forma como for orientado, o levará até esta ou aquela escolha.

Na Educação Infantil estão os primeiros passos escolares. As primeiras escolhas, as primeiras possibilidades. Porém, a criança já vem com uma “bagagem” de casa. Independentemente da sua situação social, recursos, incentivos ou descaso por parte dos adultos, ela traz consigo experiências sobre o brincar. Mesmo que essas sejam, de certa forma, negativas: a privação de brinquedos, a impossibilidade de relacionar-se com outros da mesma idade, a falta de atenção da família. Isso tudo continua sendo considerada sua bagagem, suas experiências anteriores à escola com o lúdico.

Além de seu histórico com as brincadeiras e demais situações lúdicas, a criança traz uma história com ela. O indivíduo não entra na escola “cru”. Ele esteve vivo até então e interagindo com seu meio. Traz uma carga, conhecimentos, gostos, preferências, medos, sentimentos dos mais diversos.

Em seu primeiro contato com a escola, o indivíduo se depara com o novo, com o qual ainda não estabeleceu nenhum tipo de relação: o prédio, as pessoas, as paredes, os espaços.

No ambiente escolar, ele descobrirá um novo mundo que poderá lhe ofertar caminhos seguros, divertidos, prazerosos, e outros nem tanto. Logo nos primeiros momentos, a criança vai seguir sua natureza, aquilo que sabe fazer até então, é o instinto... e ela vai procurar... a brincadeira!

Encontrando-a: que maravilha! A continuidade do que já sabia e já fazia. Acrescida, é claro, de intenções, oportunidades diferentes, propostas dos professores, em busca de seu desenvolvimento. Por outro lado, caso não se depare com o que mais sabe e gosta, brincar, sente-se desmotivado, triste. A escola deixa de ser um local seguro, amigável, convidativo. Atividades em cadeiras, tarefas

de repetições, trabalhos manuais sem antes explorar o resto do corpo tão ativo da criança, acabam por frustrar os pequenos recém-chegados à instituição.

Uma aprendizagem sem prazer, sem interesse, torna-se cansativa, dolorida, chata. O aluno já não quer mais ir à escola: chora, briga, adocece. E, quando não pode mais evitar (vencido pelos adultos) passa a “cumprir” com a missão diária, sonhando com cada momento de folga, férias, domingos ou qualquer outro momento em que ele possa de fato: brincar!

Mas a criança não aprende? Aprende. Talvez demore muito mais, mas aprende. Talvez esqueça daqui a um tempo o que lhe foi “ensinado”. Ou ainda, conforme-se acreditando que aprender, estudar é obviamente cansativo, enfadonho.

Desmotivação e falta de vontade de ir à escola não são as únicas consequências para a criança da Educação Infantil que não tem oportunidades lúdicas em seu aprendizado. Enquanto brinca, o indivíduo desperta seu lado criativo, sua imaginação, depara-se com situações de conflitos que precisa resolver. Participa de um jogo e, assim como vibra com a vitória, aprende aos poucos a lidar com a derrota. E mais tarde vê o que aprendeu com o que chamou de derrota. Sua interação com o próximo, suas demonstrações afetivas, suas preferências. Tudo isso a criança deixa de lado ao sentar-se apenas em uma carteira para fazer as orientações pelo professor.

Segundo Friedmann:

Formar cidadãos sensíveis, criativos, inventivos e descobridores, capazes de criticar e distinguir entre o que está provado e o que não está, deveria ser o principal objetivo da educação. Para ajudar o indivíduo a atingir níveis mais elevados do desenvolvimento afetivo, físico, social, moral e cognitivo, deve-se encorajar a autonomia e o pensamento crítico independente. (FRIEDMANN, 2012, p. 44).

Como formar esse cidadão atuante e crítico em uma instituição que não o acolheu respeitando sua natureza do brincar. Seria capaz ver alunos pesquisadores e curiosos dentro das salas de aula sem que eles tivessem passado pela oportunidade de brincarem antes, sendo curiosos com o espaço que os cerca, com os elementos da natureza ali presentes?

Antes de tornar-se algo que os outros esperam dele, o indivíduo precisa se conhecer, conhecer ou outro, explorar os espaços vividos em seu cotidiano. E tudo isso ele busca fazer, desde muito pequeno, em suas brincadeiras.

Não tendo tais oportunidades, o desenvolvimento da criança perde. Sua criatividade perde. Perde também o professor que o avalia apenas pelo que vê no papel. Perde a família que se aborrece e se cansa tentando mostrar a importância de ir à escola. Ora, uma criança de quatro ou cinco anos ainda não compreende a importância dos estudos. Mas ela é plenamente capaz de compreender o que é real e a cerca, o que vivencia e o que lhe é ofertado nos momentos divertidos em uma aula lúdica. Ela compreende regras das brincadeiras e dos jogos. Compreende, aprende, entende, retém tudo aquilo que estava na brincadeira da sala de aula.

Sabendo que a inteligência do indivíduo está em desenvolvimento desde seu nascimento, a escola deve estar preparada, desde os anos iniciais, para trabalhar essa inteligência de maneira completa, ampla, alcançando os conceitos mais abrangentes a seu respeito. Os jogos e brincadeiras, repletos de regras, obstáculos, desafios, possibilidades, situações de socialização, entre outras ricas características, são os instrumentos mais adequados para trabalhar as habilidades de alunos da Educação Infantil. Privar as crianças de tantos momentos lúdicos enriquecedores como esses, certamente pode ocasionar perdas irreversíveis para a sociedade como um todo.

A criança não vai para a Educação Infantil apenas para ser introduzida ao mundo letrado e ter seus primeiros contatos com números e cálculos. Existe uma infinidade de habilidades a serem trabalhadas com os alunos entre quatro e cinco anos de idade. E cada uma delas é de grande importância para a formação do indivíduo como um todo.

Durante as aulas, participando dos jogos e brincadeiras que acontecem ao longo do dia, a criança desenvolve inúmeras capacidades de forma natural. Isso acontece porque as brincadeiras são prazerosas, incentivam a participação e envolvimento de todos. Os jogos são excitantes e a possibilidade de competir gera nos pequenos uma ansiedade e vontade de participar.

O intelectual, emocional, as habilidades motoras, as capacidades de tomadas de decisão, a expressão corporal, tudo isso é trabalhado nos momentos lúdicos. A compreensão sobre a existência de regras bem como as consequências em não as cumprir. A possibilidade de vencer e perder. Aprender a lidar com frustrações. Ter sua sugestão aceita ou rejeitada. Quantas experiências significativas para seres tão pequenos!

A criança se apodera do mundo a seu redor para harmonizá-lo com sua própria dinâmica. A brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver as situações sem limitações, mas também com menos riscos. A forma e a intensidade de apropriar-se da brincadeira estão diretamente associadas ao meio e às relações vivenciadas pela criança. A comunicação que ocorre no ato de brincar torna-se uma metacomunicação, na medida em que as trocas verbais ou não verbais, implícitas ou explícitas, conferem à brincadeira o lugar da iniciativa e da vontade de cada um, cujas combinações e acordos fazem emergir as ressignificações do cotidiano e da cultura em que está inserida. (POZAS, 2014, p. 36).

Esse apoderamento do mundo ao seu redor citado por Pozas acontece durante as brincadeiras, onde a criança cria suas regras, representa tudo a sua maneira, deixando transparecer traços que demonstram sua cultura, seus valores entre outras informações particulares a seu respeito.

O aluno que não está sendo exposto as situações como essa frequentemente, não realiza essa dinâmica de colocar-se no mundo a sua maneira. Não é dada a ele a chance de criar, estabelecer seus próprios padrões, expor sua forma de ver o mundo. E assim, vai sendo colocado apenas em rotinas cansativas, sem incentivos, sem espaço para criar, pesquisar. Deixa de ser coparticipativo, agente de sua trajetória, envolvido nas questões que o atingirão diretamente em seu futuro, para ser

passivo, receptor de um mundo “pronto”, onde não cabe sua opinião, sua maneira de pensar, suas expectativas, suas particularidades.

Crianças que vivenciam o lúdico, tornam-se autoconfiantes. Aprendem a avaliar, criticar, ouvir. Compreendem o que é disciplina e quando ela se faz necessária. É possível notar autoconhecimento e percepção diferenciada sobre o mundo que a cerca. Isso acontece porque ela vivenciou, experimentou, opinou, criticou, venceu, perdeu, foi ouvida, ouviu, contribuiu, deu novos ressignificados a conceitos, notou-se agente atuante e responsável pelo meio em que vive, observando que suas ações também possuem efeitos para todos.

O descaso escolar, quando a instituição não promove o exercício de atividades lúdicas diárias, deixa marcas na vida escolar que se refletirão ao longo de sua jornada. Jovens desmotivados, desinteressados, adultos que não possuem autoconhecimento para tomadas de decisões, que desrespeitam regras de convívio e desprezam atitudes importantes que precisam ser tomadas por todos, em conjunto. Pessoas que não toleram frustrações porque não foram colocadas em situações de ganhar e perder. Enfim, as consequências deságuam na sociedade que, mais tarde, terá que lidar com as dificuldades carregadas por cada um que não teve seu direito maior assegurado enquanto era criança: o direito de brincar!

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo sobre a importância das atividades lúdicas, especialmente as que envolvem jogos e brincadeiras, no contexto da Educação Infantil, possibilitou uma reflexão profunda acerca da necessidade de repensar as práticas pedagógicas nas escolas que atendem crianças de quatro e cinco anos. Ao longo da pesquisa, ficou evidente a relevância de integrar o lúdico de forma sistemática no processo de ensino-aprendizagem, respeitando as características dessa faixa etária e as necessidades individuais de cada criança.

Indiscutivelmente, as brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento das crianças, especialmente entre os quatro e cinco anos, pois são por meio delas que as habilidades cognitivas, motoras e sociais são trabalhadas de maneira prazerosa e espontânea. Os estudos e autores analisados neste trabalho enfatizam que, ao inserir jogos e atividades lúdicas na rotina escolar, o professor favorece o desenvolvimento integral do aluno, criando um ambiente de aprendizagem que não apenas ensina, mas também encanta e motiva.

A vasta literatura sobre atividades lúdicas e seu impacto na infância comprova a importância desse tipo de prática nas aulas. Tais atividades não só enriquecem o ensino, tornando-o mais dinâmico e atrativo, mas também promovem a integração entre os alunos, permitindo que cada um desenvolva suas habilidades em um ritmo próprio. Além disso, ao observar as crianças durante as brincadeiras, o educador tem a oportunidade de realizar uma avaliação mais individualizada, observando não só os aspectos cognitivos, mas também emocionais e sociais de cada criança. Esse acompanhamento contínuo e respeitoso ao tempo de cada aluno é crucial para o seu

desenvolvimento, garantindo que ele supere obstáculos e alcance os conteúdos e objetivos propostos de maneira significativa.

No entanto, a pesquisa também revelou que a ausência de momentos lúdicos durante o início da trajetória escolar pode trazer sérias consequências para o aprendizado a longo prazo. Crianças que são privadas de brincadeiras e atividades lúdicas nos primeiros anos de escolarização tendem a enfrentar dificuldades no processo de aprendizagem ao longo da vida acadêmica. O impacto negativo dessa privação pode afetar seu desenvolvimento social, emocional e até cognitivo, prejudicando sua adaptação às etapas subsequentes da educação.

Portanto, é urgente que se repense o modelo pedagógico adotado nas instituições de ensino infantil. A inclusão de momentos lúdicos e interativos nas atividades escolares não deve ser vista como um simples complemento, mas sim como uma estratégia essencial para o aprendizado significativo. Ao garantir que todas as crianças tenham acesso a essas práticas, estaremos não só respeitando o tempo e o ritmo de cada uma, mas também favorecendo um desenvolvimento mais completo e equilibrado. Dessa forma, as habilidades aprendidas durante a Educação Infantil servirão como alicerce para o sucesso nas etapas seguintes, garantindo que o aluno se desenvolva de maneira integral, tanto no campo cognitivo quanto no social.

Em suma, a valorização das atividades lúdicas na Educação Infantil não é apenas uma questão pedagógica, mas também um imperativo para a formação de crianças mais felizes, motivadas e preparadas para enfrentar os desafios do processo educacional e da vida.

REFERÊNCIAS

BRITES DE VILA, Gladys e MÜLLER, Marina. Brincadeiras e Atividades recreativas. São Paulo, SP: Editora Paulinas, 1992.

FERREIRO, Emília. Reflexões sobre alfabetização. São Paulo, SP: Cortez Editora, 1981.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. Educação como prática corporal. São Paulo, SP: Editora Scipione, 2010.

FRIEDMANN, Adriana. O brincar na Educação Infantil – observação, adequação e inclusão. São Paulo, SP: Editora Moderna, 2012.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar Christe. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. São Paulo, SP: Artmed Editora, 2005.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Atividades Lúdicas para Educação Infantil – conceitos, orientações e práticas. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2008.

PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. Rio de Janeiro, RJ: Guanabara, 1987.

POZAS, Denise. Criança que brinca aprende mais. Rio de Janeiro, RJ: Editora Senac, 2014.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na Educação Infantil – Uma história que se repete. São Paulo, SP: Cortez Editora, 1995.