

O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL”. DA ESCOLA MUNICIPAL ENGENHEIRO NELSON DORNELES, PRESIDENTE FIGUEIREDO, AM/BRASIL

LA LÚDICA COMO FACILITADORA DEL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INFANTIL”. DE LA ESCUELA MUNICIPAL ENGENHEIRO NELSON DORNELES, PRESIDENTE FIGUEIREDO, AM/BRASIL

Cristiane Ferreira Nunes¹

Resumo: Este artigo retrata a temática, a importância da ludicidade no contexto educacional na educação infantil. É evidente que, tanto os jogos quanto as brincadeiras inseridas no contexto escolar, auxiliando na formação integral da criança, estas atividades ajudam na construção do conhecimento que desenvolve de acordo com os estímulos vindos da realidade vivenciada. Sendo assim, brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual de qualquer aluno e, se utilizados corretamente, são excelente instrumento de aprendizagem. É preciso também conceituar o papel do educador nesse processo lúdico e ainda os benefícios que o brincar proporciona.

Palavras chave: Lúdico. Aprendizagem. Educação infantil.

Resumen: Este artículo retrata el tema, la importancia del juego en el contexto educativo en la educación de la primera infancia. Es evidente que, tanto los juegos como los juegos insertados en el contexto escolar, ayudando en la formación integral del niño, estas actividades ayudan en la construcción del conocimiento que se desarrolla de acuerdo con los estímulos provenientes de la realidad vivida. Por lo tanto, el juego es indispensable para la salud física, emocional e intelectual de cualquier estudiante y, si se usa correctamente, es una excelente herramienta de aprendizaje. También es necesario conceptualizar el papel del educador en este proceso lúdico y también los beneficios que ofrece el juego.

Palabras Claves: Juguetón. Aprendizaje Educación Infantil

¹Maestría en Ciencias de la Educación - Facultad de Ciencias de la Educación y la Comunicación - Universidad Autónoma de Asunción
E-mail: tutoriacrismestrado2020@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este presente artigo visa analisar a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem, independente de época, cultural e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois eles vivem em um mundo de fantasia de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz- de – conta se confundem apesar da história de antigas civilizações mostrarem o contrário, fazendo o brincar se transformar em uma aprendizagem na escola.

O lúdico por ser uma atividade presente no decorrer de toda ávida do ser humano, muitos estudiosos atentaram para a importância da brincadeira, tanto no desenvolvimento social, psicológico e cognitivo da criança. Na sociedade de mudanças acelerada em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo a unidade básica de mudanças. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Contudo, o lúdico é um assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, o jogo, a brincadeira e o brinquedo são a essência da infância, e utiliza-los permite um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento da aprendizagem e do desenvolvimento.

Portanto, o objetivo desse trabalho é verificar a importância do lúdico como facilitador da aprendizagem na educação infantil, bem como analisar qual a importância dessa prática no processo de ensino-aprendizagem e formação do indivíduo.

2. METODOLOGIA

A metodologia utilizada para delinear este trabalho é de cunho bibliográfico, a partir de estudos teóricos. É evidente que esta pesquisa, a qual é definida por Silva e Menezes (2001, p. 45) como sendo aquela em que sua base se faz através de dados já elaborados anteriormente como, por exemplo, livros, enciclopédias, periódicos, revistas e jornais, além de publicações como artigos científicos, resenhas e ensaios críticos. Foi utilizada também a abordagem qualitativa visando um aprofundamento teórico- metodológico à cerca da ludicidade como uma ferramenta facilitadora do processo ensino aprendizagem.

2.1. Amostra

A população-alvo corresponde a cinco professores (05) e dois pedagogos da escola municipal Engenheiro Nelson Dorneles, e uma turma de alunos de 04 á 05 anos de idade da modalidade educação infantil.

2.2. Coleta de dados

Para a entrevista foram feitos contatos com a gestão e coordenação da escola, no sentido de saber como encontrar o professor, para agendar a entrevista. O questionário, que abrange 5 questões aberta. Na aplicação dos questionários os professores relatavam que desenvolver atividades lúdicas é importante que se esteja atento para o objetivo que deseja alcançar. Após a aplicação do questionário, foi elaborada uma discussão que refletem as respostas apresentadas pelos professores, a partir desse cenário, foi analisado os resultados e articulada as observações realizadas na escola, dentro da sala de aula.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente trabalho foi desenvolvido com o propósito de destacar o lúdico como facilitador da aprendizagem na educação infantil, e teve ainda como objetivos: indicar os processos de desenvolvimento cognitivo e afetivo; apresentar possíveis atividades utilizando instrumentos práticos (experiência como docente) e teóricos a partir do brincar na Educação Infantil. Para realização desta pesquisa apresentamos de forma sucinta alguns autores, como (Piaget 1971, 1999 e 2003), (Kammi 1996), (Friedmann, 1998), (Vigotsky,2000), (Kishimoto,1995), entre outros, que contribuíram de forma significativa para o entendimento e desenvolvimento do tema proposto. Com base nas leituras e na minha vivência como professora.

A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brincar. Somente neste sentido o brincar pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento de uma criança. (Vigotsky, 2000, p.135)

Outros temas importantes que o lúdico propicia dentro da sala de aula, é o desenvolvimento da afeição. Mesmo que muitos profissionais da educação ainda permaneçam com a ideia de que a emoção é dissociada da razão, a afeição possui em valor impar para a educação a criança é essencialmente lúdica, com atitude que lhe

proporcionam prazer, e expressando este sentimento através de comportamentos afetuosos. Ao serem remetidos para a educação, estas atividades lúdicas se transformam em pontes para o desenvolvimento da criança, pois através dos brinquedos os aprendizados fluirão de uma maneira mais prazerosa, passando a identificar-se com o aluno.

Partindo do pressuposto da associação ente formação de profissionais e melhoria da qualidade do atendimento prestado a criança de 0 a 6 anos de idade, é dever do estado e município oferecerem oportunidade, para que ocorra qualificação do profissional tornado o ensino- aprendizagem mais eficaz.

As participações em jogos irão contribuir para a formação de atitudes sociais, respeitos mútuos, cooperação obediência as regras.

O jogo é um fator didático altamente importante, mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino -aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm interação de motivar seus alunos. (Texeira, 1995, p.49)

Enquanto brinca, seu conhecimento se amplia, pois ela pode fazer de conta que age de maneira adequada ao manipular objetos com os quais o adulto opera e ela ainda não. A criança nos primeiros anos de vida desenvolve os movimentos que é o elemento-chave das brincadeiras. À medida que a criança cresce, a presença de objetos na brincadeira vai aumentando, acredito que o brincar na Educação Infantil serve como o eixo orientador e estimulador para o desenvolvimento e o desempenho de suas atividades é muito importante, mostrando assim, que é necessário que o professor tenha consciência do valor pedagógico das brincadeiras que vão promover um maior desenvolvimento da criança que pode favorecer uma prática voltada para um relacionamento mais reflexivo, entre muitas outras contribuições do brincar para a prática pedagógica, na educação infantil.

De acordo com o Art. 2º do estatuto da criança e do adolescente “Considera-se criança a pessoa até doze anos de idade incompletos” para as regras leis a ações tomadas no Brasil o parâmetro para a definição de criança é esta faixa etária, logo o

período da infância coincide com o período em que os indivíduos são considerados crianças. A conceituação da criança e da infância é algo construído pelo adulto, essa construção faz parte de um processo duplo que num primeiro momento tem toda uma associação com o contexto, regras e valores colocados pela sociedade e outro que traz as percepções do adulto com relação as suas memórias, ou seja, a concepção de infância acaba por ter em seu conteúdo uma visão idealizada do passado do adulto somada com a visão trazida pela sociedade.

A partir do que foi exposta, identifica-se três condições em que a brincadeira ou a atividade lúdica auxilia no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Para tanto, a criança consegue se desenvolver de uma maneira agradável e satisfatória para que, posteriormente, tenha controle de seus atos e saiba conviver dentro de uma sociedade.

3.1 O que é o lúdico

Partindo desta interrogativa pode-se obter uma gama extensa de respostas, entre elas, as que possuem alto teor científico e outros que retratam o pensamento comum. Como esta pesquisa está voltada para a utilização do lúdico na educação como instrumento facilitador da aprendizagem cabe aqui uma definição deste tema. Ao tentarmos definir o termo lúdico, nos remetermos á ideia de brincadeiras, O brincar não significa só reproduzir a realidade, pois ao fazê-lo, a criança desenvolve uma ação social e cultural e a recria com o seu poder de reinvenção e de imaginação. Ao explorar o ambiente, a criança vai desenvolvendo o educar, ou seja, incorpora processos de formação e de aprendizagem, socialmente elaborados e destinados a instruí-la ao saber social. Educar nessa perspectiva, portanto remete à ludicidade, ao jogo, às interações na rodinha, à socialização em espaços escolares e não-escolares.

Vygotsky proporcionou grandes contribuições com suas pesquisas para a atividade escolar, ao relacionar desenvolvimento e aprendizagem por meio das brincadeiras.

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para satisfação imediata desses desejos, o comportamento da

criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (vigotsky, 2000, p.122)

O lúdico, atualmente é visto como um agente facilitador da aprendizagem, é bem mais desenvolvido por teóricos e pedagogos do que há alguns tempos, até mesmo pela preocupação, cada vez mais maior em estar aliando o ensino e melhores resultados na educação, e por se tratar de algo dinâmico, exigido certo cuidado e saber no seu planejamento e execução.

O ato de brincar é muito sério, pois é no brincar que as crianças fazem a construção dos conhecimentos e das habilidades para a aprendizagem, além da linguagem e dos valores sociais. Mesmo com todas as teorias do desenvolvimento e da aprendizagem que afirmam a importância do brincar, na prática profissional ainda se encontram ideias e práticas que reduzem o ato de brincar a uma atividade sem importância dentro do dia-a-dia escolar. As Diretrizes Básicas (2012, p.12)

Assim definem a educação infantil como:

Primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas, às quais se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de 0 a 5 anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social. (Almeida, 2012).

Assim, podemos ter a dimensão do valor da ludicidade tendo o papel de permitir que você e seu aluno experimentem novas aventuras, novos aprendizados, porque está livre para descobrir uma nova janela para o saber. Os estímulos do meio externo entram provocando e respondendo aos interesses da educação permitindo avançar nos descobrimentos produzidos pelos diferentes caminhos do conhecimento e da convivência.

3.2 A formação do professor e o lúdico

Após a discussão acerca da relevância da utilização do lúdico para a eficiência da aprendizagem, deve-se citar um fator que contribui bastante para esta inserção do lúdico dentro da sala de aula e a formação do professor. O lúdico

é encarada pela maioria dos professores de suma importância para o processo de aprendizagem das crianças.

Ao se trabalhar a ludicidade em sala de aula os educadores devem preservar sempre a individualidade de cada aluno, interdisciplinando o lúdico com as disciplinas dadas em sala de aula. Assim, ao inserir as atividades lúdicas na escola é necessária uma relação entre os professores e alunos de forma mais dinâmica, na qual esse último deve ser um sujeito participativo da aprendizagem, e não apenas um mero receptor de informações e conhecimento (Dinello, 2007).

[...] as brincadeiras [ou atividades] dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico super valorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo. (Dinello, 2001, p. 28)

Nesse sentido, para que ocorra o desenvolvimento de atividades lúdicas educativas no ambiente educacional é fundamental garantir a formação do professor e condições para o exercício profissional.

Durante o processo de formação, o professor é colocado diante de muitos teóricos prontos, com técnicas e fórmulas previamente estabelecidas, não sendo levados a uma prática reflexiva sobre o seu papel. Portanto, o professor deve ter uma formação adequada, e teve de importância a temática do lúdico em seu processo de formação, bem como os cursos de formação desses profissionais, haja vista o papel fundamental do professor dentro do processo lúdico, e ser capaz de perceber as dificuldades, facilidades, problemas, desenvolvimento, interação, dentre outros efeitos que as atividades lúdicas demonstram.

Assim, o educador, por meio do lúdico pode agir como mediador e iniciador da aprendizagem, e garantir um desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social dos educandos de forma mais dinâmica e criativa.

3.3 O lúdico no contexto escolar

Assim como é estudado sob o ponto de vista social e psicológico, o lúdico também desperta interesse de teorias pedagógicas, as quais os abordam principalmente como facilitador do processo de aprendizagem, visando um desenvolvimento de habilidade da criança e a socialização, a afeição, a criatividade e a cognição o lúdico proporciona não somente o crescimento de prazer e estreitamento da relação professor e aluno, mudando a ideia de que na escola que o aluno apenas aprenda conceitos.

A implementação do lúdico como caráter recreativo e didático se faz presente na maioria das escolas, mostrando que os educadores reconhecem a importância do lúdico no desenvolvimento dos educandos, e o seu papel na construção da individualidade e das relações interpessoais (Kishimoto, 2009). Sendo portanto necessária sua valorização no âmbito escolar mediante a construção de jogos, brinquedos e o resgate das brincadeiras:

A escola deve considerar imprescindível, sobretudo na infância a ocupação do tempo livre das crianças com a construção de jogos e brincadeiras de sucata, com atividades prazerosas e desejantes. Principalmente, neste processo de urbanização, em que se vive hoje, em que a criança é levada ao consumismo e à alienação no seu modo de vida. (Barros, 2002, p. 12)

Assim, a importância do lúdico, bem como os jogos, brinquedos e brincadeiras residem como importantes instrumentos que as escolas devem adotar de forma inter e transdisciplinar para o desenvolvimento e para a aprendizagem, pois as atividades lúdicas por se tratarem de ações que visam o prazer, faz com que os indivíduos aprendam de forma comprometidas, pois não é exercida uma pressão para que tal conteúdo seja aprendido, apenas é aprendido na medida em que vão se divertindo, levando em consideração que as atividades lúdicas desperta o prazer da criança em descobrir, socializar e satisfação.

3.4 O lúdico na sala de aula

A ludicidade é um assunto que vem conquistando seu espaço no âmbito escolar, como o objetivo de proporcionar tanto para as crianças quanto para os professores, a melhoria de aprendizagem, e também uma eficiência no trabalho do professor.

O aprender se caracteriza como um processo em que um indivíduo adquire novos conhecimentos, habilidades, valores, bem como desenvolvem a capacidade de pensar, julgar e empregar conceitos e atitudes em seu comportamento diante da sociedade a qual está inserido.

A aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo podem ser compreendidos como a transformação de processos básicos, biologicamente determinados, em processos psicológicos mais complexos. Essa transformação ocorre de acordo com a interação com o meio social e do uso de ferramentas e símbolos culturalmente determinados (Vygotsky, 1998, p. 17).

Percebe-se que dentro da prática escolar é uma desconsideração sobre o valor que o lúdico tem como facilitador da aprendizagem, os jogos e brincadeiras são por si só, uma situação de aprendizagem, e por isso a ludicidade e a aprendizagem não podem ser considerados como ações com objetivos distintos. E por ter regras e imaginação, as atividades lúdicas favorecem aos sujeitos comportamento no sentido de influenciar no desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e físico, pois além de ser utilizado como recurso para a recreação, é cada vez mais utilizado como artifício didático (Maluf, 2003).

Segundo Vygotsky (1998), os elementos fundamentais da brincadeira são: a situação imaginária, a imitação e as regras, assim, sempre que a criança brinca cria uma situação imaginária na qual assume um papel, trazendo consigo regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas. Portanto, a brincadeira como uma “zona de desenvolvimento proximal”, que seria o caminho que a criança percorrerá para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e serão consolidadas em um nível de desenvolvimento real.

Piaget (1971) descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se sucedendo e se sobrepondo nesta ordem: Jogo de exercício, Jogo simbólico/dramático, Jogo de construção e Jogo de regras. A importância do jogo de regras se dá quando a criança aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de atividade válida.

É através da utilização do lúdico em sala de aula, a criança tem a possibilidade

de crescer tanto no que se refere a intelectualidade, ao emocional e ao social. Deste modo, é por meio do lúdico (brincadeiras, jogos e atividades lúdicas), que os educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, e os professores tem uma ferramenta, que usado de forma adequada, se torna eficaz no processo de ensino. Portanto, a proposta sobre a utilização da ludicidade deverá ser a de propiciar uma aprendizagem significativa na prática pedagógica. Já que a ludicidade promove o rendimento escolar

Desta forma, a criança, para ter um bom desenvolvimento, deve receber todos os cuidados acima citados, além de ser um indivíduo em constante evolução e único. Deve evitar fazer comparações entre as crianças ou exigir delas o que ainda não são capazes de fazer e para melhor compreender estes aspectos é importante ater-se as fases do desenvolvimento infantil e os brinquedos e/ou brincadeiras adequados para cada uma das etapas.

Por está envolvida em constância, o lúdico torna o momento de ensino em algo agradável, prazeroso, divertido e ao mesmo tempo rico em conhecimentos afins. Maluf afirma que:

As brincadeiras são administráveis instrumentos de idealização para o ser humano, especialmente para as crianças reúnem potencialidade, desenvolvem iniciativas, exercitam capacidade de concentrar a atenção, descobrir, criar e especialmente de permanecer em atividade. (Maluf, 2003, p.13).

Neste sentido, a brincadeira de faz-de-conta ou mesmo o jogo simbólico proporcionam um grande desenvolvimento cognitivo e social nas crianças, pois quando elas brincam de representar, dominam diversas situações ao ser um animal ou um objeto, ou ao utilizar um objeto pretendendo ser outro. Sendo que estes foram confirmados através de coletas de informações, conforme as tabelas de dados coletados.

Com os análises dos dados é perceptível a interação das crianças nas brincadeiras lúdica na escola, e sabe-se que os professores da escola utilizam essa prática para que as crianças tenham mais facilidade em sua aprendizagem, “é de

fundamental importância para a aprendizagem da criança por que é através dela que a criança aprende, gradualmente desenvolve conceitos de relacionamento casuais ou sociais” (Santin, 2001, p.523).

4. CONCLUSÃO

Por meio deste trabalho concluiu-se que o lúdico é muito importante na educação infantil e que os jogos, brincadeiras e brinquedos lúdicos, com crianças de cinco anos favorecem o processo de ensino-aprendizagem. Sabe-se que a brincadeira é uma atividade que promove o bem-estar da criança, de forma natural e espontânea, e que a escola, no ensino básico e fundamental, deve estar utilizando este artifício para promover o desenvolvimento integral e ao mesmo tempo, estabelecer condições para a socialização dos alunos.

Compreende – se que a maioria dos professores trabalham, mas é necessário o compromisso de todos para que aconteça verdadeiramente uma transformação na educação infantil, pois a esperança de cada criança ao caminhar para a escola é de encontrar um ambiente alegre, agradável, satisfatório, motivador e que lhe ofereça prazer, encontra-se diante de uma realidade onde as atividades são abstratas e desmotivadas que se sempre leva a evasão .

Com aplicação dos questionários no total 100% das questões propostas diante deste, percebe-se que a maioria corresponde as perguntas elaboradas, e que as respostas foi satisfatória e corresponde as expectativas esperada, e com esses dados confirmam-se as hipóteses, dessa forma a pesquisa indicou que os brinquedos e as brincadeiras lúdicas é um instrumento importante para o professor utilizar em sala de aula para auxiliar como complemento na aprendizagem das crianças, desde que a sua utilização seja feito da maneira correta, estimulando a criança .

Em suma, o lúdico no processo ensino -aprendizagem das crianças deve auxiliar na educação integral e da conta de uma reflexão sócio histórico, apontando os benefícios trazidos pelas atividades lúdicas, que é facilitar a aprendizagem na educação infantil para a ludicidade favorece o desenvolvimento da inteligência criatividade, raciocínio, socialização.

Desenvolve também no aluno mais confiança na sua aprendizagem com alto estima, pois aprendem sem obrigação e imposição, mas as atividades lúdicas devem ser desenvolvidas com regras, organização e limites, estabelecendo essa relação criança/brinquedo/desenvolvimento.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almeida, Paulo Nunes. 2000. *Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos*. São Paulo: Loyola.

Alves, Rubem. 2012. *Um educador é um fundador de mundos, um mediador de esperanças, pastor de projetos*.

Barros, João Luiz da Costa. 2002. *A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias*.

Brasil. 2001. *Ministério da Educação*. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC.

Brasil. *Parâmetros Curriculares Nacionais: pluralidade cultural, orientação sexual*. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. v. 10. Brasília: MEC/SEF, 1997.p. 19).

Dinello, Raimundo. 2007. *Expressão Ludocriativa*. Tradução Luciana Faleiros C. Salomão. Ed. Rev. Uberaba Universidade de Uberaba.

Friedmann, Adriana. 1996. *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.

Kamii, Constance. 1998. *Jogo em grupos na educação infantil*. São Paulo: Trajetória Cultural.

Kishimoto, Tizuko Morchida, 2000. *Jogo, Brinquedo, e a Educação*. 4.ed. São Paulo: Cortez.

- Kramer, S. 1999. (Org.). *Infância e educação infantil*. Campinas: Papirus.
- _____. A política da pré-escola no Brasil: a arte do disfarce. Rio de Janeiro: Achiamé, 2003^a.
- Maluf, A. C. M. 2003. *Brincar prazer e aprendizado*. Vozes, Petropolis.
- Negrine, Airton. 1994. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto alegre: Propil.
- Piaget, J. 1997. *A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo*. São Paulo: Zанhar.
- Santin, Silvino. 2001. *Educação Física: Da alegria do lúdico à opressão de rendimento*. Porto Alegre.
- Sarmiento, M. J. 2001. *A globalização e a infância: impactos na condição social e na escolaridade*. In: Garcia, R. L., Leite Filho (Org.). *Em defesa da educação infantil*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Vygotsky, L. 1998. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6 ed. São Paulo, Martins Fontes.