

Recomendações acerca do Lúdico no Processo de Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil

Girlene Geni Barbosa¹; Maria do Socorro Cecílio Sobral²

Resumo: O presente trabalho tenta mostrar a importância de ver que o brincar não é mais apenas mais uma forma de lazer para os pequeninos, e sim uma ferramenta poderosa no processo de ensino aprendizagem, tornando as aulas mais divertidas e assim o professor pode não só tornar a aula menos estressante, mas também pode criar um elo de ligação totalmente novo com o aluno se transformando em algo muito maior que apenas aquele que mostra o conteúdo, para aquele que ajuda realmente no aprender do estudante. Tendo em vista a natureza curiosa da criança, levar brincadeiras, fazer passeios, propor pesquisas, ou até mesmo explorar o próprio ambiente da sala de aula e arredores pode ser uma experiência muito rica e produtiva para as crianças se mediado da maneira correta. Objetivando trazer uma reflexão a respeito de teoria de pensadores da área da educação, esse artigo tem como finalidade trabalhar o lúdico como uma ferramenta eficaz para o escolar enriquecendo cada vez mais o ambiente de sala de aula com o brincar que muito agrada a criança e a faz aprender melhor o conteúdo a ser trabalhado na educação infantil. Quanto ao estudo a metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica através de uma abordagem de cunho qualitativa onde os resultados apontaram inúmeras vantagens da ludicidade para a aprendizagem no processo da educação infantil.

Palavras-Chave: criança, lúdico, brincar, aprendizado

Ludic Recommendations about Teaching and Learning Process in Early Childhood Education

Abstract: The present work tries to show the importance of seeing that playing is no longer just a form of leisure for the little ones, but a powerful tool in the teaching-learning process, making the lessons more fun and the teacher can not only make the class less stressful, but it can also create a whole new liaison with the student turning into something much bigger than just the content show, for the one that really helps the student learn. Given the child's curious nature, playing games, taking walks, proposing research, or even exploring the classroom environment and surroundings can be a very rich and productive experience for children if mediated in the right way. Aiming to bring a reflection on the theory of thinkers in the field of education, this article aims to work the ludic as an effective tool for students enriching the classroom environment with play that pleases the child and the child. makes it better to learn the content to be worked on in early childhood education. As for the study, the methodology used was the bibliographic research through a qualitative approach where the results pointed out numerous advantages of playfulness for learning in the process of early childhood education.

Keywords: child, ludic, play, learning

¹Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central - FACHUSC – girlenegeni@hotmail.com;

² Mestrado em Educação em Ciências pela Fundação de Apoio à Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil. Docente na Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central, Brasil Faculdade de Ciências Humanas do Sertão Central (FACHUSC). socorrosobral@bol.com.br

Introdução

Desde primórdios, as crianças eram vistas como seres totalmente dependentes, sem muita capacidade de raciocínio e de atitudes pensadas de maneira autônoma. Porém, pesquisas e estudos demonstram que a capacidade dos pequeninos vai muito além do que se imaginava e que existe um grande potencial não explorado neles.

A idade mental da criança é tradicionalmente definida pelas tarefas que é capaz de desenvolver de forma independente (JOFILI 2002). Cada criança tem a sua forma de aprender e fixar o conhecimento, e isto não faz dele mais ou menos inteligente que os seus colegas.

Quando se fala de desenvolvimento da criança é relevante apresentar as ideias de um teórico no aspecto da aprendizagem:

A zona de desenvolvimento proximal, esta vai se localizar entre o processo de aprendizado e o que foi aprendido, ele se refere a aspectos *sociais* do indivíduo em desenvolvimento e como o mesmo pode aprender a partir da sua interação com o meio e as pessoas que o cerca. Isto fala muito sobre como se dá o desenvolvimento intelectual da criança durante o seu processo de aprendizado. (VYGOTSKY , 2006)

É papel do professor saber trabalhar com os alunos na sua individualidade e também estimular o grupo a se desenvolver em conjunto.

Arib e Hess 1986 acreditavam que é a partir de estímulos oriundos de modelos teóricos e impulsos sensoriais que ideias são assimiladas e fixadas formando uma sequência de predições e testagens para a partir disto as concepções sobre o mundo serem formadas.

Levando em conta Araújo 2004, afirma que o uso de jogos e estratégias são uma ótima ferramenta e que tem uma boa receptividade por parte dos educandos sendo uma ótima ferramenta para chamar a atenção e prender o interesse no assunto que está sendo trabalhado.

O presente trabalho teve como objetivo trazer uma síntese de teorias mostrando os benefícios que a ludicidade traz para o crescimento e socialização dos alunos através de atividades diversificadas apresentando a importância do lúdico na educação infantil, como forma de desenvolver vários aspectos da criança.

Fundamentação Teórica

O presente trabalho buscou trazer uma reflexão sobre o brincar dentro do ambiente escolar, utilizando-se de obras de Vygotsky, Rau, Araújo, entre outros autores, procurou-se aprofundar mais em teorias consistentes que falam sobre a ludicidade e as suas aplicações práticas em sala de aula.

Jofili (2002) fala muito sobre como muitas das teorias de pensadores importantes divergem em muitos pontos porém, existe um ponto que a maioria deles concorda: o conhecimento se dá a partir da interação com o objetos, sejam eles físicos, sociais ou psicológicos. É a partir disto que este trabalho quer discutir.

Rau (2002) explica que a ludicidade se define pelas ações do brincar, que são organizados com três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira, fala que ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que por isso traz referência da própria vida do sujeito.

A criança tem seus próprios meios de perceber o mundo e aprender nele, hoje sabe-se do enorme potencial que o mesmo tem de aprender a partir do ambiente que o cerca e como pode tirar lições e absorver conhecimento dos mais variados lugares, fazendo do cotidiano um constante período de absorção de conhecimentos.

Tendo em vista a natureza curiosa da criança, levar brincadeiras, fazer passeios, propor pesquisas, ou até mesmo explorar o próprio ambiente da sala de aula e arredores pode ser uma experiência muito rica e produtiva para as crianças se mediado da maneira correta considerando o desenvolvimento mental do infantil como afirma um grande estudioso do assunto: “(...) aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental (...)”(VYGOTSKY, 2006 p.114).

Atualmente tem as mais variadas ferramentas para trabalhar justamente essa área de conhecimento visando estimular cada vez mais a criatividade e a independência das crianças. Porém, nem sempre foi assim. Manacorda 2010 relembra uma escola totalmente primitiva e eletiva focada apenas no professor como detentor do poder e tomando o aluno como um recipiente vazio, disposto em fileiras com o único intuito de apenas absorver o que foi dito e replicar o mais exato possível.

Apenas com o surgimento de pensadores como Piaget, Vygotsky e Freire, a educação ganhou novos olhos para os alunos. Agora, eles não eram mais ferramentas nas mãos de professores, as crianças eram vistas como seres pensantes, e como tais já vinham com uma carga de conhecimentos e ideias já feitas com relação a muita coisa.

Jofili (2002) em sua análise, fala sobre as diferentes visões desses pensadores porém, todos eles concordam quando falam sobre como as crianças são ativas no meio em que vivem e em como tem a capacidade de imitar modelos do seu âmbito social.

Deve-se reconhecer o desafio que é levar para a sala de aula tudo isso sem perder o verdadeiro foco que é o aprendizado e o enriquecimento da vivência em sala de aula.

Metodologia

O presente estudo utilizou como metodologia a pesquisa bibliográfica, onde esclarece Gil (2007), que tomando como base a pesquisa bibliográfica, através de recursos impressos e eletrônicos se valendo dos mais variados veículos, como livros, artigos, sites e etc. e ainda contribui afirmando que: “Pesquisa é um procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”. (GIL, 2007)

Desta forma a pesquisa é sempre requerida sempre que se dispõe de informações insuficientes para poder responder ao problema.

Os dados foram coletados através de pesquisa biográfica abordando o tema trabalhado e utilizando diversos autores para fazer comparações e reflexões acerca do problema abordado.

A pesquisa foi realizada de maneira que docentes que trabalham com crianças das mais variadas faixas etárias possam utilizar de jogos e brincadeiras de maneira produtiva, e que possam entender melhor como a mente do aluno funciona

Resultados e Discussão

Muitos são os autores que falam sobre os benefícios de se trabalhar o lúdico e a brincadeira na sala de aula. Vygotsky diz:

“Uma criança que domina o mundo que a cerca, é a criança que se esforça para agir neste mundo. O brinquedo simbólico, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas.”(1991, p.43).

A brincadeira é uma parte importante da vida da criança e está presente na maioria dos seus momentos. O professor inteligente vai saber tomar proveito disto como muito mais que uma forma de fazer seu aluno queimar energia, ele vai encontrar no brincar uma ferramenta poderosa para melhorar as suas aulas e enriquecer os momentos com seus docentes.

O brincar na sala de aula

Costa e Pinho (2008) falam que são vários os recursos utilizados no processo de ensino-aprendizagem, dentre eles estão os jogos, brincadeiras, debates, e etc.

Talvez o jogo sozinho não consiga atingir objetivos utópicos, mas será algo diferente, inovador em relação ao conteúdo que está sendo abordado.

Ao planejar utilizar de estratégias diferenciadas durante as suas aulas, o professor tem que ter em mente vários pontos a serem analisados:

- Faixa etária dos alunos: as brincadeiras, jogos e etc devem ser escolhidas de acordo com a faixa de idade da turma escolhida para garantir o interesse e segurança dos alunos,
- Conteúdo a ser trabalhado: o método escolhido deve casar com o conteúdo da aula em questão.
- Materiais disponíveis: ao planejar uma aula diferente, o professor tem que ter em mente os materiais disponíveis. Tanto os que a instituição pode dispor, quanto os que os alunos podem trazer.

Oliveira (2011) fala do plano de aula como um instrumento didático-pedagógico necessário à execução da atividade docente no cotidiano escolar colocando-o como elemento básico. Abre um debate sobre a importância da organização da atividade profissional do professor como forma de combinar qualidade e tempo despendido à construção dos saberes no âmbito escolar. A prática lúdica é uma ótima forma de estimular o aluno, e quando planejada de maneira adequada vai proporcionar ao professor atingir todos os seus objetivos propostos.

A importância do brincar

Conforme Toscani et al (2007), os jogos são estratégias prazerosas e encantadoras de aprendizado; proporcionando aos alunos interação com o grupo além de estimular a criatividade, raciocínio, atenção e dedicação; onde todos os participantes são vencedores.

Estimulando o raciocínio e a interação dos alunos, as práticas lúdicas tem o poder de desenvolver inúmeros aspectos da criança. Vygotsky fala que o professor tem que estar a todo momento estimulando a criança a pensar, apresentando-lhe sempre novos desafios e estimulando a criatividade e raciocínio.

“(...) porque, brincando, a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver, respeitando o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo” (CUNHA, 1994, p. 11).

De acordo com Rau 2012, a ludicidade se conceitua pelas ações do brincar em que são incluídos os jogos, o brinquedo e a brincadeira. É vista como uma atividade prazerosa, que traz alegria e satisfação, possibilitando a aprendizagem da criança de forma significativa.

“Brincadeiras e jogos podem ser vistos como um grande laboratório, em que crianças e adolescentes experimentam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora.”. (OLIVEIRA, 2010, p. 26).

Vale, lançar mão de laboratórios nos mais variados espaços, que sejam bons, seguros, agradáveis, como: parques, jardins, quadras, a própria sala de aula desde que acomode bem a criança.

Exemplos

Existem muitas atividades lúdicas que podem ser citadas:

- Jogos: tanto de tabuleiros quanto de correr.

Uma ideia muito boa é em alguns momentos permitir que os próprios alunos desenvolvam as regras de seus jogos, isso vai gerar um mais espírito de equipe e trabalho em grupo.

- Gincanas: elas podem trabalhar uma variedade bem grande de conteúdos fazendo com que os alunos se movimentem e estimulando ao máximo o raciocínio e a cognição.
- Debates: estes são muito úteis para gerar altruísmo nos docentes, ao defenderem seus pontos de vista eles aprendem a se comunicar melhor e defender ideias.

Estes são apenas alguns exemplos de formas de trabalhar, cabe ao professor procurar sempre novos meios e expandir sempre os horizontes para os seus alunos. Assim, eles poderão crescer sempre mais.

O lúdico no ensino aprendizagem

Segundo a teoria de Vygotsky (2006) aprendizagem e desenvolvimento não são sinônimos. Para o mesmo, aprendizado e desenvolvimento devem ser coerentes desde os primeiros anos de vida, se relacionando com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra.

Sendo assim, por sua vez a aprendizagem estimula processos de desenvolvimento proporcionando zonas de desenvolvimento proximal com o ambiente favorável e satisfatório para a criança atingindo tal concepção.

Considerando um importante conceito na teoria de Vygotsky, são determinados três tipos de desenvolvimento: o oral, considerando que a criança consegue realizar os seus objetivos sozinha, o potencial, onde a mesma tem a capacidade, porém não realiza e o proximal que se encontra entre os outros dois níveis, apresentando um mediador para a criança.

Segundo D'Ávila (2006), o lúdico passa uma ideia de prazer pelo que se faz e vem ganhando popularidade em diversas áreas por ter uma interação com a realidade cultural que define o mundo. Também utilizando como ferramenta de ensino aprendizagem nas faixas em que as crianças estão buscando desenvolvimento no meio em que vivem, pode ser associado a jogos e brincadeiras ajudando a criatividade e proporcionando bem-estar aos indivíduos.

O posicionamento do professor durante o ensino-aprendizagem.

Autores como Piaget e Vigotsky destacam sempre a importância do professor neste processo todo. Ele deve estar inserido na brincadeira orientando e estimulando o aluno a participar. Claro, se não for da vontade do aluno fazer parte da brincadeira o professor não pode obrigá-lo. Porém, o docente deve estimular bons hábitos nos alunos.

Existem duas formas de o professor estar inserido no contexto da brincadeira, ele pode estar:

Por fora mediando: é quando o professor não está exatamente dentro da brincadeira porém, estar sempre norteando o jogo para chegar no resultado esperado. E inserido dentro da brincadeira: este é a melhor forma tendo em vista que o professor esta próximo ao aluno vivenciando a experiência com ele. Desta maneira vínculos são criados ou reforçados e é possível para o professor ter uma melhor noção de como esta se dando o desenvolvimento do aluno ao longo de toda experiência.

Considerações Finais

A partir de tudo que foi visto ao longo deste trabalho conclui –se que o as práticas lúdicas são recursos com um grande potencial em sala de aula, explorando o potencial da criança em vários aspectos e auxiliando no seu desenvolvimento individual e coletivo.

Com base em tais argumentos tem se que é no brincar que a criança tem um bom desenvolvimento de acordo com a sua fase etária, e que na escola essa forma de desenvolvimento pode ser mais explorada, pois em condições favoráveis a interação social e psicológica do indivíduo pode se desenvolver de maneira espontânea e satisfatória.

Para facilitar e promover o conhecimento devem ser estabelecidas e definidas estratégias que atuem em função da proposta pedagógica planejando dentro de um determinado tempo e espaço

Referências

ARAÚJO, J. L.; BORBA, M. C.. Construindo Pesquisas Coletivamente em Educação Matemática: Pesquisa Qualitativa em Educação Matemática. **Autêntica**: Belo Horizonte, 2004.

COSTA, Wilma da Cruz; PINHO, Katia Elisa Prus. **A Importância e a Contribuição do Lúdico no Processo Educacional**. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1681-6.pdf>. Acesso em: 3 Mai. 2019.

D'AVILA, C. M.. Eclipse d ludico. **educação contemporânea**, salvador, v. 15, junho 2006.

JÓFIL, Zélia. Educação: Teorias e práticas: Piaget, Vigotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola . **Universidade Católica de Pernambuco**, dezembro 2002.

MANACORDA, Mario Alighiero. **historia da educação**: da antiguidade aos nossos dias. 13. ed. São Paulo: cortez editora, 2010.

TOSCANI, Nadima Vieira *et al.* Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, são paulo, v. 11, agosto 2007.

VIGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. R.. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 10. ed. são paulo: Ícone, 2006.

•

Como citar este artigo (Formato ABNT):

BARBOSA, Girlene Geni; SOBRAL, Maria do Socorro Cecílio. Recomendações acerca do Lúdico no Processo de Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil. **Id on Line Rev.Mult. Psic.**, 2019, vol.13, n.47, p. 661-669. ISSN: 1981-1179.

Recebido: 02/09/2019;

Aceito: 09/10/2019.