

O USO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA IMPORTANTE PRÁTICA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Glauciene Barbosa de Negreiros (UEPB)¹

glaunegreiros@hotmail.com

Janaina Ferreira de Aquino (UEPB)²

janinaferreira86@hotmail.com

Dimas Soares Sousa (UEPB)³

dimassoares@fiepb.org.br

RESUMO

Este trabalho sistematiza um estudo acerca da importância do lúdico na Educação Infantil, ressaltando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de Caturité/PB. Nosso objetivo foi compreender qual o papel da atividade lúdica como forma de facilitar a motivação do aluno, bem como analisar o lúdico como uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnica metodológica na aprendizagem, como ressaltam Vygostki (1998), Piaget (1998), Freire (1997), Campos (2011), Marcellino (1997). Trata-se de uma pesquisa teórica, metodológica, realizada na Escola Municipal Antônio Trovão de Melo, no município de Caturité/PB. A pesquisa é de cunho teórico e empírico. Os dados foram analisados de forma qualitativa, as informações foram coletadas através de roteiro, de forma a estabelecer relações entre as informações obtidas no questionário, e interpretadas, à luz das abordagens teóricas sistematizadas. Concluímos que apesar das entrevistadas concordarem que o lúdico é indispensável na prática pedagógica, como ferramenta de desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. Todavia, cabe mencionar que as professoras apresentaram contradições entre a teoria e as ações vivenciadas no decorrer de sua prática pedagógica, deixando o lúdico de fora do processo de ensino-aprendizagem, usando-os apenas em alguns momentos e de maneira limitada.

Palavras chave: Lúdico, Educação Infantil, Desenvolvimento de Aprendizagem.

RESUMEN

El presente trabajo establece un estudio acerca de la importancia del lúdico en la Educación Infantil, ressaltando la realidad pedagógica de una escuela del municipio de Caturité/PB. Nuestro objetivo fue comprender cual el papel da actividad lúdica como forma de facilitar la motivación del alumno, bien como analizar el lúdico como una herramienta pedagógica que los profesores poden utilizar en las clases como habilidades

¹ Graduada em Pedagogia pela UEPB, Especialista em Gestão e Políticas da Educação Básica pela UFCG, Especialista em Coordenação Pedagógica pela UFPB e Graduada em Direito pela UEPB- Campus III.

² Graduada em Pedagogia pela UEPB, Especialista em Orientação Educacional pela Universidade Gama Filho/Rio de Janeiro, Especialização em andamento em Educação Infantil pela UNINTER.

³ Graduando em Psicologia pela Universidade Estadual da Paraíba.

técnicas metodológicas en la aprendizaje, como resaltan, Vygostki (1998), Piaget (1998), Freire (1997), Campos (2011), Marcellino (1997). A partir de ese foco de estudio fue desarrollado a investigación teórica, metodológica, realizada em la Escola Municipal Antônio Trovão de Melo, en la ciudad de Caturité/PB. La pesquisa es del cuño teórico y empírico. Los datos fueron analizados de forma cualitativa, las informaciones fueran colectadas, a través de una secuencia, de forma a establecer relaciones entre las informaciones obtenidas en cuestionario, e interpretadas, de acuerdo con los abordajes teóricas sistematizadas. Concluimos que a pesar de las interrogadas estuvieran de acuerdo que el lúdico es indispensable en la práctica pedagógica, como herramienta del desenvolvimiento del aprendizaje de los alumnos. Sin embargo, cabe mencionar que las profesoras presentaron contradicciones entre la teoría y las acciones vivenciadas en el transcurrir de su práctica pedagógica, dejando el lúdico de fuera del proceso de ensino-aprendizaje, utilizando sólo en algunos momentos y de manera restringida.

Palabras clave: Lúdico, Educación Infantil, Desenvolvimento de Aprendizaje.

INTRODUÇÃO

O processo educacional na atualidade, é bastante complexo e nos traz bastante desafios, são diversas dificuldades encontradas no dia a dia de todos os educadores. Nesse sentido, quando as mesmas surgem, exige-nos a capacidade pedagógica de buscar sempre novas metodologias, dinâmicas de aprendizagem capazes de alcançar o interesse do educando, bem como desenvolver uma aprendizagem de qualidade.

Desse modo, o professor enquanto personagem principal da sua sala de aula, deve buscar alternativas eficazes para a construção do conhecimento dos seus educandos, pois “O papel do educador é primordial, pois, é ele quem cria espaços, oferece os materiais (...), ou seja, media a construção do conhecimento”. Friedmann (p. 46, 2003).

Nesse sentido, para cada dificuldade existente no contexto da aprendizagem, há uma alternativa dinâmica de alcançar bons resultados. Assim, para que o ensino seja possível é necessário que o aluno e o educador estejam engajados, o educador deve ser o mediador do processo ensino-aprendizagem.

Deste modo, sabemos que na prática construtivista o professor é visto como um mediador, e não mais como apenas um “dador de aulas”, nessa nova prática de aprendizagem, o educador permite, uma aprendizagem dinâmica, criativa, que possibilita ao educando novas formas de aprendizagem.

Do mesmo modo, ainda há muitos educadores que, por vários motivos, não valorizam o trabalho do lúdico na sala de aula, acabando por valorizar o método tradicional

de ensino, dando a entender que os mesmos têm a ideia de que ludicidade está ligada à instrumentalização, apenas, baseado numa metodologia tradicional como ressaltava Freire, (1983) fazendo com que o aluno seja um depósito de informações, produzindo uma “consciência bancária”.

Desse modo, o aluno deixa de lado a sua criatividade, sua ideia de construir através de seus conhecimentos prévios. Devemos considerar que a criança quando chega na escola, já possui conhecimentos próprios vivenciados no seu dia a dia, e isso facilita o processo de ensino aprendizagem.

O educador consciente de seu compromisso social e que trabalha numa escola cuja concepção de ensino priorizada é a emancipatória, planejará situações lúdicas em que a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de significativas interações sociais.

Do mesmo modo, ressaltamos que, através dessa prática dinâmica e criativa, notamos que o processo lúdico na sala de aula, facilita a prática docente, de forma notável. Através de estudos que avaliam esse processo é possível mostrar que adotar a ludicidade como ferramenta de ensino é bastante favorável, principalmente na educação infantil, pois nesse período as crianças estão ainda adaptando-se ao ambiente escolar.

Nesse sentido, a escola deve estar preparada para trabalhar as atividades lúdicas e inserir essas atividades no seu currículo da escola. Para isso, é necessário existir um planejamento que adequa as necessidades da escola e se configure como uma prática solta e sem objetivos. Assim, para planejar essas atividades lúdicas, é fundamental ter como ponto de partida a realidade, os interesses e as necessidades da criança.

É preciso lembrar, também, que ao inserir a atividade lúdica nas atividades, no planejamento, na grade curricular da escola, não se está deixando os outros conteúdos de lado, pois esses devem estar sempre interagindo uns com os outros, de forma que não se pode trabalhar isoladamente. De acordo com Almeida (1992), é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por intermédio do ato de brincar, não significa que está deixando de contemplar o conteúdo formal.

Podemos compreender do processo lúdico, as atividades que executamos e que podem dar prazer, que tenhamos espontaneidade em executá-la. Desse modo, segundo Bertoldo (2011), a aprendizagem acontece de forma mais prazerosa quando fazemos porque queremos, por interesse pessoal. Isto se refere tanto à criança quanto para o adulto, sendo, então, que começamos a perceber a possibilidade, a facilidade de se aprender, quando estamos brincando. Para Gomes (2004, p.47), a ludicidade é uma dimensão da

linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”.

Ainda de acordo com Gomes (2004).

[...] o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. [...] o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade (GOMES, 2004, p. 146).

Nesse mesmo sentido, Marcellino (1997, p.44) ressalta que “ao tratar do lúdico foca a abordagem que se busca, o lúdico não como algo isolado ou associado a uma determinada atividade”.

Assim, a prática lúdica entendida como ato de brincar das crianças permite um mergulho na sua trajetória ao longo dos tempos, acumulando informações. A esse respeito, Santos (2008) menciona que este processo cíclico, retratado em cada ação e em cada jogo, permite conhecer um pouco da evolução. Portanto, entender o brincar das crianças no cenário das civilizações é conhecer um pouco da cultura.

Portanto, sabe-se que a ludicidade é uma necessidade em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental, preparando um estado interior fértil, facilitando a comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Assim, este trabalho apresenta-se como relevante, pois, por meio da concretização do mesmo esperamos que possa provocar outras inquietações, novos estudos e (re) construção de conhecimentos sobre a utilização do lúdico na Educação Infantil no processo educativo de forma coerente, dinâmica e flexível, visando à promoção de um ambiente favorável à qualidade da aprendizagem, bem como, à formação plena dos alunos, enquanto sujeitos críticos e ativos no meio social do qual fazem parte.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa teórica, metodológica, realizada na Escola Municipal Antônio Trovão de Melo, Caturité/PB. Os dados foram analisados de forma qualitativa. O processo de seleção dos participantes que integraram a nossa pesquisa foi organizado com base no critério de trabalhar com a Educação Infantil, pois procuramos delimitar a nossa pesquisa, partindo do princípio que seria inviável trabalhar com todas as turmas da escola

escolhida, como também observamos que a Educação Infantil é um universo mais amplo e propenso para trabalhar o lúdico, pois nessa fase é que se dá um importante processo de aprendizagem da criança.

As participantes da pesquisa eram quatro professoras do turno da manhã. Como instrumento de coleta de dados, utilizou-se um questionário composto de questões abertas, além de observações e conversas informais com os entrevistados, referentes a importância da utilização do lúdico no decorrer da prática pedagógica na Educação Infantil e sua contribuição no desenvolvimento infantil. Para tanto, os pesquisados não foram identificados de forma alguma, respondendo às perguntas de forma individual.

O acesso ao campo da pesquisa empírica deu-se em duas etapas. Inicialmente, foi necessária a realização da visita na escola para conhecer o ambiente, que iríamos coletar os dados. Desse modo, fomos visitar as turmas do Infantil de modo que nos possibilitou conhecer o universo que iríamos pesquisar, nosso público alvo. Após a primeira visita, fizemos uma segunda visita a escola que dessa vez seria para realizarmos a entrevista. A entrevista foi realizada com sucesso, partindo do princípio que as entrevistadas foram bastante receptivas e acolhedoras, colaboraram de forma satisfatória.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentaremos a seguir os dados representativos dos resultados obtidos na pesquisa de campo que subsidiou este trabalho acadêmico. As entrevistas possibilitaram a identificação e descrição das concepções de ludicidade que um grupo de professoras desenvolve nas aulas da Educação Infantil em escolas da rede municipal de Caturité-PB.

Inicialmente, indagamos as entrevistadas se as mesmas dentro das suas salas de aulas trabalham o lúdico no processo de ensino aprendizagem. Desse modo, 87,5% das entrevistadas afirmaram que trabalham com elementos lúdicos nas aulas e as demais cerca de 12,5%, revelam que não utilizam. Estes dados apontam como empecilho ao trabalho lúdico a precária infraestrutura da instituição de ensino, além da ausência de brinquedos.

No entanto, vale ressaltar que a visão de ludicidade das entrevistadas está ligada à presença de recursos materiais, como brinquedos, para que se promova a ludicidade nas aulas, ao invés do próprio desenvolvimento do imaginário infantil enquanto elemento fomentador de situações lúdicas. Porém, de acordo com Oliveira (2000, p. 10), “o lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças ou, melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói”.

Desse modo, podemos dizer que o lúdico não depende apenas de materiais concretos, como brinquedos e sim de formas metodológicas, situações concretas que o professor pode desenvolver dentro de sua sala de aula.

Outro ponto importante do questionário aplicado com as entrevistadas, foi a questão do lúdico como meio para ensinar algo e, também, para a prática do brincar pelo brincar, transcendendo o caráter essencial da brincadeira, apenas 25% respondeu que suas aulas envolvem o caráter essencial, como podemos observar na fala da entrevistada (A-4) “(...) Geralmente a ludicidade é aplicada de forma intencional com algum objetivo, o que não impede a aplicação deste método de um modo livre sem intencionalidade visando a diversão da criança.

É importante ressaltar que ao se referir à contribuição do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, existe uma forte presença da abordagem desenvolvimentista de ensino na prática pedagógica das entrevistadas, como se percebe nas seguintes respostas, ainda de (A-4): São brincadeiras direcionadas para despertar e estimular o desenvolvimento motor e cognitivo, social da criança (...) Desenvolve a coordenação motora visual, perceptiva, auditiva, etc.; aprendendo então as funções básicas naturais.

Nesse sentido, a formação de hábitos e atitudes também é citada por uma das entrevistadas como contribuição no desenvolvimento e aprendizagem da criança por meio da ludicidade. Isto é, a educação moral torna-se um conteúdo pedagógico a ser trabalhado com a criança da Educação Infantil, mas numa proposta crítica uma vez que a entrevistada considera o educador como mediador e não um mero transmissor de normas e valores a serem repassados a criança. Desse modo, é através do brincar que a criança pode desenvolver hábitos e atitudes tendo o professor como mediador.

No que se refere à questão da existência de algum ponto negativo que interferem a utilização da ludicidade nas aulas de Educação Infantil, apenas uma entrevistada afirma que o despreparo do profissional, falta de brinquedos e espaço adequado para as brincadeiras influenciam negativamente na utilização da ludicidade nas aulas, às vezes, até impedindo que ocorra o processo de aprendizagem.

Em relação aos conhecimentos sobre a ludicidade, 25% consideram-se num nível alto, 62% médio e apenas 13% baixo. Portanto, temos esse percentual de nível de conhecimento sobre ludicidade.

Fica claro que o lúdico deve ser contemplado nas propostas pedagógicas da Educação Infantil e, numa perspectiva não utilitária apenas, possibilitar experiências

reflexivas e significativas uma vez que envolve emoção, participação, prazer, descobertas, entre outros.

Nesse sentido, de acordo com Freire (1997, p. 112), “a criança é uma especialista em brinquedo, mais até que a própria professora. Não uma especialista em teorizar sobre o brinquedo, mas em brincar”.

De tal modo, há momentos variados da atividade da criança na escola em que o gozo e o prazer são os móveis da atividade lúdica, e o jogo (espontâneo ou dirigido) é só ludicidade mesmo; isso significa, então, que há trabalho (prazeroso) e jogo na escola, tendo ambos aspectos distintos.

Todavia, o tempo e espaço para o brincar estão cada vez mais reduzidos no âmbito escolar. A prioridade na instrumentalização precoce da criança é fato comprovado nas entrevistas, fazendo com que a ação educativa se resuma somente numa dimensão técnica.

Diante de tal problemática, propõe-se como tarefa indispensável para o profissional da educação: a reflexão sobre a perspectiva de ludicidade utilizada na prática pedagógica, assim como as relações em que há com o desenvolvimento aprendizagem, a cultura e os conhecimentos do educando.

Além disso, Segundo Vygotsky 1987 apud Borba, 2006, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. É essencial que o professor não confunda o lúdico com “passatempo”, pois, conforme menciona Freire (1997), isso equivale a camuflar o problema, e não a ter coragem de lidar com ele. Do ponto de vista educacional, seria como dar água a que não tem sede. Brincar é muito mais que isto.

Portanto, cabe ao educador criar um ambiente que reúna os elementos de motivação para as crianças. Criar atividades que proporcionam conceitos que preparam para a leitura, para os números, conceitos de lógica que envolve classificação, ordenação, dentre outros. Motivar os alunos a trabalhar em equipe na resolução de problemas, aprendendo assim expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa de campo, mostra grande importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem, pois através dele a criança aprende enquanto brinca. Diante disso,

com termino da nossa pesquisa, através da amostra dos dados coletados com as entrevistadas, verificou-se que de alguma forma o lúdico acrescenta elementos indispensáveis ao desenvolvimento da criança, seja ele cognitivo, intelectual.

Nesse mesmo sentido, podemos considerar o envolvimento com as atividades lúdicas, como sendo privilegiada de interação fundamental ao desenvolvimento da criança onde a mesma garante entre outros benefícios desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem.

Do mesmo modo, é importante ressaltar que para se obter bons resultados com a inclusão da ludicidade na sala de aula, é necessário incorporá-la no planejamento escolar, pois planejando, se consegue alcançar os objetivos desejados, de forma organizada e bem esquematizada, uma vez que, a atividade lúdica não pode ser vista como uma atividade sem planejamento, sem importância, sem objetivos.

Assim, é necessário lembrar que não se pode apenas realizar essas atividades sem uma finalidade de aprendizagem, apenas como meras brincadeiras, sem ser uma atividade dirigida e que irá ter resultados na prática educativa.

Desse modo, para que ocorra a eficácia do trabalho com atividades lúdicas além do planejamento é preciso haver um ambiente propício, enriquecedor de imaginação e de qualidade que estimule as interações sociais, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu próprio processo de aprendizagem.

É necessário lembrar que durante o processo de aprendizagem da ludicidade na prática escolar, se origina a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para o aprendizado do educando e sua inserção no meio social do qual faz parte. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

Contudo, durante a realização da nossa pesquisa, percebemos que existe uma divergência entre o que os professores relataram sobre o que conhecem da ludicidade no processo de aprendizagem, e a sua prática. Nesse sentido, notamos que os professores apesar de acharem importante e terem consciência acerca da importância da inclusão do lúdico no desenvolvimento da prática pedagógica esse processo, acabam por não adotarem, apenas utilizam essa prática de forma esporádica, e de forma limitada.

No entanto, ressaltamos que a escola, é um ambiente social, um local promissor de troca e vivência de experiências, contribuindo de maneira positiva para todos os

envolvidos no processo educativo, na efetivação de uma aprendizagem significativa e flexível.

Portanto, é indispensável uma intervenção de toda comunidade escolar em torno da conscientização dessa prática pedagógica, é importante lembrar que, através da colaboração coletiva de todos, podemos alcançar bons resultados, seja ele na vinculação da temática no planejamento pedagógico, seja na aquisição de brinquedos, como também na formação continuada dos professores, que sejam voltados para a questão da ludicidade na escola.

Desse modo, vemos que a ludicidade é uma necessidade, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Assim, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois, quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, concluímos que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERENCIAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: www.cdof.com.br. Acesso no dia: 04/07/2014.

BERTOLDO, J. V.; RUSCHEL, M. A. de M. **Jogo, brinquedo e brincadeira: uma Revisão Conceitual**. Disponível em: www.ufsm.br/gepeis/jog. Acesso no dia: 03/07/2014.

CAMPOS, M. C. R. M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em <http://www.psicopedagogia.com.br>. Acesso no dia: 03/07/2014.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2. ed. São Paulo: Summus, 1997.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, P. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro, ed Paz e Terra, 1983.

FRIEDMANN, A. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MINAYO, M. C. de S. [et al.] (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo- SP, Editora Papirus, 1997.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, V. B. (Org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1998.

VYGOTSKY, L, S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins. Fontes, 1984.

WAYSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.