

O BRINCAR LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Valdenira de Jesus Costa Oliveira; Eulalia da Conceição Rabelo Ribeiro; Joelina Silva Diniz; Maria de Lourdes da Silva Santos; Orientadora: Vanessa Santos Martins.

*Universidade Estadual do Maranhão – UEMA;
wal.c.o@hotmail.com; eulaliacrr@hotmail.com; joelinadiniz@hotmail.com;
lurdesmaria.20@hotmail.com; vanessa.martins386@gmail.com*

Resumo: Pretende-se com esse trabalho, mostrar que o completo desenvolvimento de uma criança, passa por uma fase extremamente importante que é o brincar, porém comprovar que tal ato, sendo direcionado (supervisionado) por pessoas capacitadas, poderá ser uma ferramenta essencial para esse fim. Baseando-nos principalmente em teorias de Vygotsky, procurou-se identificar suas contribuições acerca do desenvolvimento infantil trabalhando com a noção de que a criança satisfaz através do brincar, suas necessidades distintas em a cada fase da sua vida. Apontando para um melhor desenvolvimento entre brincar/mediar/aprender, despertando o interesse e a curiosidade das mesmas através de brincadeiras que estão cada vez mais sendo suprimidas pelo avanço tecnológico, afim de proporcionar-las uma maior interatividade, despertando para um “entretenimento” levado a sério, porém sem “pressão” por resultados imediatos.

Palavras-chave: Brincar. Resgatar. Ensinar.

1 INTRODUÇÃO

Hoje as crianças só pensam em brincar de jogos eletrônicos, computadores. As brincadeiras de outrora eram bem mais divertidas e, além disso, muito mais saudáveis e criativas. Brincar de bolinhas de gude, amarelinha, pega-pega, soltar pipa, pular corda etc, eram brincadeiras de antigamente e ofereciam à criança, se movimentar constantemente, gastando energia e dando liberdade para criar e proporcionar alegria e prazer.

Este trabalho tem por objetivo geral resgatar valores que eram transmitidos em brincadeiras realizadas no passado, desenvolvendo nas crianças a questão da solidariedade, participação e incentivar o trabalho em equipe. E por objetivos específicos: Pesquisar quais brincadeiras as crianças mais gostam; Apresentar as principais manifestações folclóricas do estado do Maranhão; Identificar e reconhecer músicas folclóricas, cirandas.

O projeto visa difundir que a brincadeira em si é mais importante que o valor pago pelo brinquedo, por isso valoriza brinquedos feitos pelos alunos tem mais valor que os comprados bem como a promoção da interação familiar, a interação com os colegas e com o corpo escolar para isso abordará a seguinte metodologia no decorrer dos meses de setembro, outubro e novembro para despertar na criança, o poder de criação e administração de seus jogos e brincadeiras; além disso,

utilizar leituras de contos infantis, recreações, jogos, competições e brincadeiras, favorecendo seu desenvolvimento integral, trabalhando os aspectos cognitivos, físicos, sociais e afetivos.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Os jogos e brincadeiras tradicionais infantis são atividades passadas de geração a geração, em geral aprendidas pelas crianças mais novas com as de mais idade, durante o ato de brincar. Estas manifestações são também denominadas de jogos populares, como o jogo da amarelinha, elástico, papagaio e as brincadeiras que envolvem a cultura local.

O jogo da Amarelinha é também chamado Academia ou Cademia – jogo ginástico infantil, muito antigo e espalhado por todo o Brasil; O elástico é um jogo de destreza que consiste em ultrapassar um elástico de aproximadamente 3 a 5 metros, colocado a determinadas alturas, começando pela altura do quadril, seguro por dois competidores. Geralmente é brincado pelas meninas, mas meninos participam; No jogo papagaio - também chamado de papagaio de papel, coruja ou arraia. Os papagaios são elaborados com folhas de papel ou lenço, estendidas sobre uma cruz de canos e cortados em figura oval, com um rabo na parte fina para que sejam soltos ao ar, e lá se mantenham, seguros por um cordel ou barbante. No Maranhão usam-se as denominações papagaio, pipa, bode, sura e curica (DACOSTA, 2006, p. 3). As brincadeiras da cultura local maranhense envolvem danças, tais como: quadrilha, bumba-meu-boi, cacuriá e são vistas especialmente no período de festas juninas.

A educação infantil faz uso do lúdico e das brincadeiras de forma mais expressiva para construção da aprendizagem para que os alunos possam aprender de forma mais completa e de forma que seja um conhecimento que se perpetue para sua vida.

Para Gomes (1993, p. 125),

A brincadeira é um dos recursos empregados pela criança para conhecer o mundo que a rodeia. Muitas vezes, os temas escolhidos nas brincadeiras são aqueles que a criança necessita aprofundar. Brincando, a criança constrói significados, objetivando a assimilação dos papéis sociais, o entendimento das relações afetivas e a construção do conhecimento. Brincando, a criança tem a possibilidade de assimilar e recriar as experiências vividas pelos adultos, construindo hipóteses sobre o funcionamento da sociedade. GOMES (1993, p. 125).

Entende-se que as brincadeiras de outrora são extremamente importantes para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança, pois é brincando que a mesma

expressa vontades e desejos ao longo de sua vida. A tecnologia e também a violência restringiram as brincadeiras e fazendo que as crianças fiquem horas na frente do computador ou mesmo da televisão, favorecendo com isso o sedentarismo. Causando assim uma inquietação em nós estudantes de pedagogia, da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), que a partir de então resolvemos fazer uma pesquisa e posteriormente aplicar o projeto para resgatar as brincadeiras e jogos da nossa cultura popular.

De acordo com Vygotsky (1987, p.35)

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.

O brincar proporciona para as crianças uma forma diferente de aprender o mundo que o rodeia de maneira que este produza uma aprendizagem significativa. E ao lembrar as brincadeiras que seus pais, tios, avós brincavam além de resgatar valores familiares, lembranças ainda irá despertar nas crianças a vontade de participar dessas brincadeiras que tanto animam e causam movimento, contemplando assim o que é pedido no RECNEI.

3 METODOLOGIA

Este projeto visa difundir que a brincadeira em si é mais importante que o valor pago pelo brinquedo, e que brinquedos feitos pelos alunos tem mais valor que os comprados bem como a promoção da interação familiar, a interação com os colegas e com o corpo escolar para isso abordará a seguinte metodologia no decorrer dos meses de Setembro, Outubro e Novembro para despertar na criança, o poder de criação e administração de seus jogos e brincadeiras, favorecendo seu desenvolvimento integral, trabalhando os aspectos cognitivos, físicos, sociais e afetivos. Utilizando leituras de contos infantis, recreações, jogos, competições e brincadeiras, (Corrida do Saco, Corrida da batata na colher, Dança das cadeiras, Taco, Amarelinha, Batata Quente, Cabo de Guerra, Pé de Lata, Elástico, Peteca, Queimado, etc.).

Esses momentos se se darão da seguinte forma:

- Entrevista com os alunos sobre suas brincadeiras favoritas.
- Questionário enviado para casa a ser aplicado com os responsáveis pela criança sobre quais brinquedos e brincadeiras vividas por eles na sua infância.

- Formação de duplas ou equipes para participarem de jogos, apresentando situações que poderão fazer uso das disciplinas curriculares, corridas, adivinhações, confecções de brinquedos, ajuda mútua, músicas, contos de lendas.
- Reunir com as crianças fazendo com elas expressem o que sentiram, participando das brincadeiras e o que aprenderam.
- Confecção de brinquedos de sucata com apoio dos pais e responsáveis.
- Exposição do trabalho feito com o uso de todos os brinquedos e brincadeiras para o corpo escolar e comunidade.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O presente trabalho está em andamento em uma escola de educação infantil da Rede Municipal da cidade de São Luís a principio os alunos levaram para suas casas questionários de entrevista para ser aplicado com seus pais e parentes mais próximos.

Pode-se observar que as brincadeiras como pião, pipa, brincadeiras de rua e em que a construção dos brinquedos era feita pelos entrevistados foi unanime, quando comparada a pesquisa realizada nos dias atuais com os alunos em que jogos eletrônicos e brinquedos comprados são a grande maioria.

Segundo Maluf (2003, p. 17):

Brincar é: comunicação e expressão, associando pensamento e ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória; ajuda às crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver e não um mero passatempo.

Brincar é um recurso muito utilizado nas salas de educação infantil o que proporciona a criança interagir com os outros colegas e aprender de maneira mais significativa de forma completa como individuo psicossocial.

Friedmann (1996, P. 12), afirma que:

[...] brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada: jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras: brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar: atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

O jogo por possuir regras incute no estudante a ideia de que há normas a serem seguidas o que é de grande valia, pois já acostuma a criança com a ideia de seguir e obedecer limites o que é muito importante, pois o mundo atual em que vivemos muitas crianças vivem de formas desregradas e sem limites e ao brincar ela desenvolve esse senso crítico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que o lúdico, exerce na criança o poder de desenvolvimento e transformação, ainda que o atual momento favoreça a tecnologia, é notório que tal recurso é comprovadamente muito mais prazeroso e possibilita resgatar a criança num contexto pedagógico, promovendo a construção do conhecimento e conseqüentemente sua evolução fazendo com que a mesma perceba sua importância dentro da sociedade e a interação com o outro e com o meio que lhe cerca.

Sabendo que todo esse processo só será válido e renderá frutos notórios a todos se o educador estiver empenhado em desenvolver junto a família esse processo diferenciado de ensino e aprendizagem que resgata as memórias de uma geração e tem por finalidade valorizar a cultura das brincadeiras, músicas populares, cantigas de roda etc.

O processo de brincar promove na criança muito mais do que um simples prazer de se divertir lhe proporciona a oportunidade de viver o que aprende e produzir suas próprias experiências e manter contato com outros indivíduos valorizando assim o outro, o diferente de si buscando viver, respeitar, e reconhecer a cultura e a realidade diferente de si mesmo.

REFERÊNCIAS

DACOSTA, Lamartine (org.). **Atlas do Esporte no Brasil**. Rio de Janeiro: CONFEF, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil**. 1ª Ed. São Paulo: Moderna, 2012.

GOMES, D. B. **Caminhando com arte na pré-escola**. In: GARCIA, R. L. (Org.). Revisando a pré-escola. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1993.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, Rj: Vozes, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.