



A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

¹Maxsoelia Souza de Almeida Seára

Universidad Autónoma de Asunción

Soelia_max@hotmail.com

RESUMO

A questão da ludicidade na Educação Infantil é uma temática que precisa ser discutida, estudada e colocada em prática. É preciso salientar que o uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras estão na essência das crianças, são inerentes a elas e fazem parte do processo de desenvolvimento. Isso se deve, porque no momento que a criança está brincando ou jogando, ela estará experimentando, idealizando e conseqüentemente, aprendendo. Nesse contexto, é de suma importância a inserção de brincadeiras na Educação Infantil, pois contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento da aprendizagem da criança. Este estudo teve por objetivo analisar as contribuições da ludicidade na educação infantil como ferramenta para o desenvolvimento da criança. Por isso, o brincar na sala de aula é extremamente relevante para a aquisição da aprendizagem. É de grande valia salientar que no momento em que se valoriza a brincadeira durante as aulas, o professor torna aquele momento ainda mais significativo além de oferecer um espaço agradável, onde as atividades e interações se tornarão mais aprazíveis, transformando a prática pedagógica em algo efetivo.

Palavras-chave: Jogos, Brincadeiras, Ensino/Aprendizagem, Educação infantil.

INTRODUÇÃO

O lúdico é uma solução pedagógica e também social, uma ferramenta que o professor poderá usar em sua prática pedagógica e que auxiliará e deixará suas aulas mais interessantes e

¹ Artigo apresentado como exigência final para obtenção do título de Mestre em Educação pela Universidade Autónoma de Assunção – UAA.

² Graduada em Pedagogia (2007). Especialista em Gestão Institucional e Escolar (2012). Professora na rede municipal de Camacã-Bahia. Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad Autónoma de Asunción-UAA, Paraguai- (PY). E-mail: soelia_max@hotmail.com

³ Orientadora do artigo. Doutora em Ciência da Educação pela Universidad Autónoma de Asunción - UAA (2011). Mestre em Serviço Social pela Universidade Federal do Pará -UFPA (2006). Especialista em Educação na Perspectiva do Ensino Estruturado para Autistas (2015). Especialista em Administração Escolar - UCAM (2005). Especialista em Ensino Superior pela Universidade da Amazônia - UNAMA (2001). Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade da Amazônia - UNAMA -1989 -. Pedagoga da Secretaria Executiva de Educação do Estado do Pará-SEDUC (1993). Pedagoga da Coordenação da Educação Especial - COEES (2012). E-mail: clarazevedo@globo.com



prazerosas, além de ajudar na descoberta da realidade social do alunado. A infância é uma fase caracterizada por atividades prazerosas, construtivas e de total apreensão do meio. Diz-se que nessa idade, o principal trabalho da criança é o de brincar, pois ela precisa construir o seu mundo de fantasia, de encanto e de imaginações. Nesse contexto, a construção dessas representações e assimilações por parte das crianças, tendo como mecanismo a ludicidade, serão decisivas para sua formação integral.

Por se considerar o lúdico muito importante no desenvolvimento integral da criança, deve-se proporcionar sempre os recursos necessários e apropriados a aprendizagem. No Brasil, devido a sua pluralidade existem vários significados e concepções para o termo lúdico, sendo as mais comuns e utilizadas no contexto educacional as seguintes: jogo, brincadeira, brinquedo, lazer e recreação. Tais nomenclaturas têm sido utilizadas constantemente ocasionando contradições conceituais e metodológicas

A ludicidade é tema recorrente em estudos sobre a educação. Cada teórico apresenta suas contribuições no que diz respeito a origem e significado do termo lúdico. Porém, todos são unânimes ao afirmar sobre seus benefícios e sua eficácia na formação da criança, no desenvolvimento humano e do processo de ensino-aprendizagem. Por meio de todas as brincadeiras a criança aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada e exerce sua autoestima. É preciso romper com a concepção obsoleta e preconceituosa de que brincar, no contexto educacional, significa somente recrear ou uma atividade que tem por objetivo passar o tempo, visto que é muito mais que isso, pois o brincar no processo de aprendizagem, em especial da Educação Infantil, se caracteriza como uma das maneiras mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.

METODOLOGIA

O referido artigo é classificado como uma investigação qualitativa, tem como modelo, o fenomenológico que de acordo com Alvarenga (2019, p.51) “as investigações fenomenológicas estudam maneira como as pessoas experimentam seu mundo, sua vivência, que significados têm para elas e como compreendê-los, de onde o investigador extrai a essência do fenômeno para descrevê-lo”. Nesta perspectiva, a pesquisa qualitativa e o paradigma fenomenológico representam o caminho perfeito para compreensão e investigação sobre a aplicação da ludicidade na Educação Infantil.



AS BRINCADEIRAS E A APRENDIZAGEM

A capacidade lúdica como qualquer outra, se desenvolve articulando as funções psicológicas da criança com as situações que lhes são apresentadas. O jogo, a brincadeira tem importância para o desenvolvimento dos processos psíquicos da criança, da formação da motricidade, dos processos da memória, linguagem criatividade e imaginação, em suma, é uma atividade que tem grande ocorrência na infância devido a sua funcionalidade no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

O brincar e o aprender estão interligados, sendo o brincar o mediador da aprendizagem, pois a criança acaba aprendendo de forma prazerosa e significativa, como também permite mudanças no momento da brincadeira, surgindo novas oportunidades de aprendizagem. As atividades lúdicas levam ao desenvolvimento de determinadas faculdades cognitivas, das quais destaca-se as faculdade de abordagem de experiência de modo objetivo e criativo; faculdade de cooperação, que ajuda no desenvolvimento da linguagem infantil; faculdade de concentração, da atenção voluntária; faculdades mentais (capacidade de julgamento, discriminação, análise, síntese, imaginação, etc); faculdades criativas, que dependem das oportunidades oferecidas à criança com situações e materiais necessários.

Daí, a necessidade do professor possuir uma concepção do brincar na escola enquanto um elemento mediador e desencadeador de aprendizagem. Na escola, o jogo compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança. Segundo Negrine (2014, p.20), os estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirmam que "quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica". Segundo esse autor, é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. O brincar na escola deve estar sempre no palco das discussões e reflexões dos professores da educação infantil no sentido de repensar e avaliar como vem sendo apresentado ou materializado em sala de aula, como são definidos seus fins, objetivos e público alvo.



O brincar é, sem dúvida uma forma de aprender, mas é também experimentar, relacionar-se confrontar-se, negociar, transformar-se. Na escola, a despeito dos objetivos do professor e de seu controle, a brincadeira não pode envolver apenas o cognitivo da criança, mas seu desenvolvimento integral.

Ao se planejar as atividades lúdicas, é importante perguntar: a que fins e a quem estão servindo. Quando perde sua dimensão lúdica, sufocada por um uso didático que a restringe a um papel técnico, a brincadeira esvazia-se: a criança explora rapidamente o material esgotando-o. Isso se dá quando, em vez de aprender brincando, a criança é levada a usar o brinquedo para aprender. Jogos e brincadeiras só têm lugar na prática pedagógica quando auxiliam a elaboração e construção dos conhecimentos sistematizados. Assim, a brincadeira apresenta-se como uma dinâmica humana, cuja característica é ser espontânea funcional e satisfatória, por isso, o brincar, a brincadeira, precisa estar num constante quadro de inquietações e reflexões dos educadores. A intenção não é reproduzir receitas mas levar o brincante a desenvolver suas próprias capacidades de descobertas e imaginação.

Brincando, a criança aprende com toda riqueza do aprender fazendo, espontaneamente, sem pressão ou medo de errar, mas com prazer pela aquisição do conhecimento. A criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida. Ao brincar, a criança faz uma releitura do seu contexto sociocultural, emerge, modifica, amplia, cria e recria através dos papéis que elege para representar. O professor precisa contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, enquanto forma de possibilitar as diferentes linguagens infantis encontrar significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

O trabalho com o lúdico na escola só poderá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que o professor compreender que o brincar representa fator de grande importância na socialização infantil, que torna a criança apta a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. O brincar desenvolve a imaginação, o interesse, é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto e o emocional da criança.

Compreender que as experiências vividas na infância são, frequentemente, refletidas nas brincadeiras, e as brincadeiras refletem como as crianças lidam com os acontecimentos do cotidiano. No brincar não se aprende só conteúdos escolares, aprende-se algo sobre a vida, sobre o estar no mundo, sobre os sonhos, desejos e necessidades. Para tanto o professor, precisa ser criativo, sensível, compreender e apoiar o desenvolvimento da criatividade infantil, conhecer os jogos infantis que mais gostam de brincar, ter em mente que para a criança



envolver-se em brincadeiras, ela precisa sentir-se segura, precisa desejar brincar. É preciso organizar o ambiente porque ele significa um espaço de exploração, de aprendizagem.

Segundo os estudos realizados por Kishimoto (2012, p. 23), “os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são direcionados para a educação infantil”. De acordo com as autoras, a utilização da ludicidade com crianças, contribui com o processo de desenvolvimento e traz diversos benefícios na formação delas.

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo. (Santos, 2015, p.4).

A atividade lúdica ao longo do tempo vem conquistando um grande espaço na prática pedagógica. Pois, entende-se que o brincar é algo essencial no período da infância e a sua utilização irá enriquecer o trabalho pedagógico, possibilitando assim, a união entre a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. Ao fazer uso da função educativa da brincadeira em sala de aula, o professor estará oportunizando à criança além do direito à aprendizagem, estará oferecendo também momentos de prazer e de descoberta, além de aumentar a sua compreensão do mundo. Assim, as aulas ofertadas com o uso de atividades lúdicas, conseqüentemente se tornarão mais envolventes e favorecerão a construção de significados de conhecimentos próprios do mundo da criança.

A INFLUÊNCIA DAS BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Hoje em dia a atenção dos professores está voltada em trabalhar com a criança de modo a aumentar o seu conhecimento e a sua realidade, ou seja, não está existindo a preocupação com a difusão dos conteúdos de maneira “encaixada”. O docente deve estar vigilante e trabalhar com a ideia da criança, fazendo com que essa ideia seja de proveito para todo o grupo. Não é exclusivamente o ato de “repassar” conteúdos para as crianças, é necessário que exista significado, é importante que seja levado em consideração os conhecimentos prévios que elas trazem de casa. Oliveira (2015, p. 2) diz: “a promoção de atividades que favorecem o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica”. Durante a infância as crianças adoram inventar e criar condições



fantasiosas, o importante é que o educador esteja preparado para trabalhar com as informações e fantasias da criança, ou seja, o educador deve ser flexível.

O docente durante a sua prática precisa se aproximar das crianças, conhecer a sua realidade de perto, lançar um olhar vigilante para as suas necessidades, seus medos, desejos, precisa-se romper com a ideia fria e distante de educação. É preciso que se tenha afetividade e que o professor olhe as particularidades da criança. De acordo com a afirmação feita em 1529 por Erasmo (Brougère, 2012, p.55).

Essa maneira doce de transmitir as informações às crianças fará com que se assemelhem a um jogo e não a um trabalho, pois, nessa idade, é necessário enganá-la com chamarizes sedutores, já que não podem compreender todo o fruto, todo o prazer que os estudos devem lhes proporcionar no futuro.

No geral, os conteúdos, os estudos para as crianças, podem parecer chatos, desinteressantes, no entanto quando lhe é apresentado de forma criativa, a criança pode aprender de forma doce, interessante e legal, e com isso terá um significado maior. Por isso, a brincadeira e o jogo, acabam servindo de sedutores às crianças. Brougère (2012, p.55), esclarece que o jogo em si mesmo “não possui um valor educativo, mas o estudo deve assumir o aspecto do jogo para interessar a criança, mantendo sua finalidade, suas virtudes educativas, que não são questionadas”. Por isso, a sala de aula precisa ser encarada também como um lugar de brincar, de brincadeiras que incitem a aprendizagem. No momento que o educador consegue harmonizar a ludicidade e o conhecimento, consegue a transmissão e construção de conhecimentos de maneira muito completa. O docente deve trabalhar os conteúdos através de aulas planejadas em que a ludicidade esteja presente, aproveitando-se da imaginação, da criatividade, respeitando o direito de manifestação de cada criança. Com a brincadeira as crianças se transformam. Nos jogos e nas brincadeiras estão embutidas diversas simbologias que não se resumem tão somente às imitações do mundo adulto, contudo pode-se afirmar que são como exercícios de uma (re) elaboração e uma construção de comportamentos.

O LÚDICO E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

O Referencial Nacional para Educação Infantil ajuíza que “as crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio.” (Brasil, 1998, p. 21). Então, pode-se, perfeitamente, compreender isto se considerar a real possibilidade cognitiva, afetiva, social e cultural de cada criança. E ainda,



reconhecer que esta realidade é única de que ela dispõe ao menos por hora para perceber, agir e interagir no mundo.

A concepção de educar denota situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens que devem ser orientadas de maneira unificada e que possa cooperar para o desenvolvimento das aptidões infantis (Brasil, 1998). Ainda, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.32), “o desenvolvimento da capacidade de se relacionar depende de oportunidades de interação com as crianças da mesma idade ou de idades diferentes em situações diversas”. Então, cabe ao educador gerar atividades individuais ou em grupo, levando em consideração as diferenças e instigando a troca entre as crianças.

É fundamental compreender o desenvolvimento infantil em cada uma de suas etapas, observar as particularidades, necessidades e possibilidades, fornecendo-lhes o necessário segundo essas realidades e visando promover/despertar o seu processo educacional. A infância é o período onde o indivíduo começa a interagir com o mundo, a reconhecer a realidade e a tomar parte nela. Por isso, é de extrema importância valorizar os processos de interação social, para promover uma rica percepção do mundo e para estimular o crescimento individual da criança. As primeiras ideias do uso de jogos na educação, surgiu no século XVIII, com estudiosos como Pestalozzi e Rousseau, ao asseverar sobre a importância dos jogos como instrumento formativo. Assim sendo, os jogos e brincadeiras quando utilizados no espaço escolar, ajudam no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento das capacidades infantis, possibilitando às crianças que construam reproduções de mundo.

O ato de aprender não deve estar dissociado do prazer, o encontro com o prazer de aprender é essencial para que as crianças libertem sua imaginação, que tenham o devido estímulo para o raciocínio, a elaboração de estratégias e a constante interação com o outro. Sendo assim, brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual de qualquer criança. Compara-se por meio das teorias que o brincar é mais do que uma atividade com consequências significativas e formativas para a criança. O que faz grande sentido, pois “os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano” (Almeida, 2015, p.19). Enfim, todos os apontamentos teóricos demonstraram que o lúdico, desde que devidamente trabalhado, compreendem uma faceta do aprender com prazer. As habilidades que despertam são essenciais para se atender o que recomenda o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998), ou seja, é preciso que o professor da educação infantil respeite e compreenda que as crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio.



Não se pode mais abrir mão de uma ferramenta tão poderosa quanto o lúdico na educação infantil, por preconceito ou desculpa de manter um ambiente disciplinado. A esse respeito se manifesta o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil ao alertar que “visando garantir uma atmosfera de ordem e de harmonia, algumas práticas educativas procuram simplesmente suprimir o movimento, impondo às crianças rígidas restrições posturais” (Brasil, 1998). O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades.

A criança sempre brincou, independente de épocas ou de estruturas de civilização é uma característica universal; portanto, se a criança brincando aprende, por que então não ensinarmos da maneira que ela aprende melhor, de uma forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente (Lopes, 2012, p.35).

Quando se brinca, além do prazer, há ainda, o aprender a lidar com as emoções. Pelo ato de brincar, a criança equilibra as tensões derivadas de seu mundo, erguendo sua personalidade. O brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O professor contemporâneo tem buscado apropriar-se do brincar, inserindo-o no universo escolar, com isso, o professor instiga a criança à descoberta, à curiosidade, ao desejo de saber. A criança tem no professor um parceiro nessa busca. Kishimoto (2012, p. 18) explicita que o jogo educativo tem a vantagem de aliar contentamento e aprendizagem. Ele afirma também que muitos autores, “tentam conciliar a tarefa de educar com a necessidade irresistível de brincar. Nessa junção surge o jogo educativo, um meio de instrução, um recurso de ensino para o professor e, ao mesmo tempo, um fim em si mesmo para a criança que só quer brincar”.

Como afirma Fortuna (2013, p. 4), “defender o brincar na escola, por outro lado, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento”. É preciso, nesse aspecto, que o professor busque o equilíbrio entre ministrar aulas convencionais, em que recursos como lápis e caderno precisam fazer parte do cotidiano como forma de preparo para o mundo adulto, e aulas lúdicas. Por isso, o professor deve utilizar as atividades criativo-lúdicas como suporte do desenvolvimento e da aprendizagem, por meio de seus procedimentos, e, nesta circunstância, criar situações e propor problemas, assumindo sua condição de parceiro na interação e sua corresponsabilidade no desenvolvimento cognitivo,



psicomotor e psicossocial do aluno. Ao buscar uma rotina que propicie o desenvolvimento pleno do ser humano, indo além de teorias e conceitos, nada melhor que explorar e experimentar. Assim, o lúdico se faz uma ferramenta enriquecedora, pois brincando o aluno expressa suas ideias e pensamentos sobre o mundo que o cerca. Dessa maneira, dá pistas ao professor de como complementar, no sentido de promover, outros conhecimentos, ampliando seu repertório e seu conhecimento de mundo. 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.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. DE. (2015). Educação Lúdica - Técnica e Jogos Pedagógicos. 13 ed. São Paulo, Brasil: **Edições Loyola**.
- ALVARENGA, E.M.DE. (2019). Metodologia da Investigação Quantitativa e Qualitativa. **Normas e técnicas de apresentação de trabalhos científicos**. Versão em português: Cesar Amarilha. 2ª ed. Assunção, Paraguai
- BRASIL. (1998). Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais: educação infantil**. Brasília: SEF, 114P.
- BROUGÈRE, G. (2012) Jogo e Educação. Porto Alegre: **Artes Medicas**.
- FORTUNA, T. R. (2013). Sala de aula é lugar de brincar? In: Xavier, M. L. M.; Dallazen, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre, Brasil: **Mediação**.
- KHISHIMOTO, T. M. (2012). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, Brasil: **Cortez**.
- LOPES, M. DA G. (2012). Jogos na educação: criar, fazer, jogar. 5 ed. São Paulo, Brasil: **Cortez**.
- NEGRINE, A. (2014). Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre, Brasil: **Prodil**.
- OLIVEIRA, V. B. DE. (2015). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: **Vozes**.
- SANTOS. M. O. VICENTE DOS. (2015). A identidade da profissional de Educação Infantil. In _____ . **Perspectiva para a educação infantil**. Araraquara, Brasil: Junqueira & Marin.