

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO FACILITADORAS DAS APRENDIZAGENS

Camila Vieira da Silva¹

RESUMO

Este trabalho investiga o uso de atividades lúdicas como facilitadoras das aprendizagens, destacando sua relevância no contexto da educação infantil. Propõe-se um estudo abrangente das perspectivas de diversos autores sobre a ludicidade e seus benefícios para o desenvolvimento e emocional das crianças. A pesquisa foca nas diferentes formas de brincadeiras que podem ser introduzidas no ambiente escolar, destacando a importância das orientações dos professores e das adaptações nos planejamentos pedagógicos. Utilizando uma metodologia qualitativa e uma abordagem descritiva baseada em pesquisa bibliográfica, o estudo busca como as atividades lúdicas podem ser integradas de maneira eficaz ao currículo escolar. Os resultados indicam que as atividades lúdicas são altamente eficazes para melhorar a aprendizagem das crianças, tornando o processo educativo mais envolvente e significativo. As brincadeiras educativas promovem uma melhor assimilação dos conteúdos e aumentam a motivação para o aprendizado. Além de facilitar a aquisição de conhecimentos acadêmicos, as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento integral das crianças, englobando aspectos emocionais, sociais e cognitivos. A interação social e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais através do jogo são igualmente enfatizados. Conclui-se que a inclusão de atividades lúdicas no ambiente escolar é essencial para criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e eficaz, onde as crianças possam explorar, descobrir e aprender de forma natural e prazerosa.

Palavras-chave: Atividades lúdicas, Aprendizagens, Educação Infantil, Brincadeiras, Ludicidade

INTRODUÇÃO

A palavra lúdica vem do latim “*ludus*” e significa necessariamente “brincar”. Neste sentido, no brincar do aluno, da criança e metodologia do professor, estão inclusos os jogos, brinquedos e divertimentos, brincadeiras, como também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte, este sendo o aluno no seu contexto escolar. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem significativa do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Neste trabalho, temos como principal objetivo, dissertar sobre um leque de possibilidades que o lúdico oferece para o professor, que por sua vez, executará todo conhecimento teórico com a prática diária em sala de aula.

¹ Mestranda no Curso de Ciências da Educação pela Veni Creator Christian University, camilavieiradasilva372@gmail.com

A partir da visão de Malaquias (2013, p. 65) que o jogo na perspectiva didática, não é qualquer tipo de interação, mas de fato, uma atividade que tem como objetivo primordial de transformar os papéis sociais e as ações derivadas desse processo em uma estreita ligação funcional com as motivações e o aspecto propriamente técnico operativo da atividade. Dessa maneira, destaca o papel fundamental das relações humanas que envolve os jogos infantis, valorizando toda ação construída por meio de uma perspectiva didática pedagógica que propicia a melhor forma de aprendizado da criança, que é o “aprender brincando”.

Entender o papel do jogo nessa relação afetiva emocional, bem como na aprendizagem requer que busquemos estudos diversificados, como mecanismos mais complexos e atividades típicas do ser humano, como a memória, a linguagem figura atenção, percepção e aprendizagem. É a partir de ideias alicerçadas por meio dessa busca de novas alternativas para o ensino de qualidade onde a criança ou o aluno seja construtora de sua sabedoria por intermédio do professor. É sabível que a aprendizagem seja executada como processo principal de desenvolvimento humano, assim norteados pela ideia de Vygotsky (1984, p. 54) afirma que a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do indivíduo com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante de sua inserção em atividade socialmente compartilhada com outros pontos atividades interdisciplinares que permitem a troca de parceria. Neste sentido, o conhecimento é estruturado pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo.

Machado (1966, p. 78) salienta, que “a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação”. Essa concepção reconhece o papel do jogo para a formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante para o desenvolvimento das estruturas psicológicas. Na perspectiva de Vygotsky (1984, p. 98) “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva”. Na visão do autor, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação as regras.

A ludicidade é uma necessidade básica do ser humano, em qualquer idade ou ambiente, não pode ser vista apenas como uma diversão qualquer, e para a criança acontece da mesma forma, a escola ou o professor precisa ter essa consciência de ofertar no ensino atividades lúdicas que promovam um ensino divertido e construtivo ao mesmo tempo. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem e o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde

mental, prepara para um estado interno fértil, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994, p. 55).

Vimos isto quando damos ênfase a forma lúdica no curso de pedagogia. Duas dimensionalidades nos preocupam nessa informação dos pontos a formação do educador e a formação lúdica do educador, a primeira envolve o aspecto geral teórico-prático do acadêmico do curso de pedagogia e de sua prática pedagógica. A segunda envolve o acadêmico e os professores que atuam na educação infantil e se encontram na realidade escolar, bem como os aspectos metodológicos que envolvem a criança sujeito, do conhecimento em construção. A formação do sujeito não é quebra de cabeça com recortes definidos, depende da concepção que cada profissional tem sobre a criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo, currículo. Neste contexto as peças do quebra-cabeça se diferenciam, possibilitando diversos encaixes.

Negrine (1994, p. 34) sugere três pilares para sustentar uma boa formação profissional tal qual concordamos que a formação teórica, a prática e a pessoal, que no nosso entendimento, esta última, preferimos chamá-la de formação lúdica interdisciplinar. Este tipo de formação é inexistente nos currículos oficiais dos cursos de formação do educador, entretanto, algumas experiências têm nos mostrado sua validade, os educadores, em massa, têm afirmado ser a ludicidade o ponto chave da educação para o terceiro milênio. A formação lúdica interdisciplinar se assenta em propostas que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo como jogo sua fonte dinamizadora. Quanto mais o adulto vivenciar sua criatividade lúdica, maior será a chance deste profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. Desenvolvendo uma atitude de abertura às práticas inovadoras.

Portanto, este trabalho propõe um estudo sobre a prática de ensino com possibilidade de aproveitamento do lúdico na metodologia do fazer docente dos acadêmicos dando ênfase a formação lúdica que esse sujeito possa desenvolver junto as crianças, permitindo assim o trabalho pedagógico mais envolvente. Propõem ainda, explorar novas práticas no ambiente escolar que se utilizam do lúdico, para construção da aprendizagem.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Durante todo o estudo sobre das teorias e feito uma análise reflexiva, entende-se que para se chegar a uma prática pedagógica com autonomia é necessário ter uma interação frequente com a pesquisa onde o professor possa ter subsídios para emancipação intelectual e política para assim usar todo seu aprendizado em função dos alunos, e para isso, a trabalhar com o lúdico pode proporcionar ao professor uma maior satisfação com os resultados e para o aluno o privilégio de aprender brincando, assim concordamos que a:

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (BRASIL, 2007).

A formação permite ao educador saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança. A ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo e mergulhando no mundo do lúdico. Podemos assegurar a partir dos estudos feitos durante o percurso desse trabalho, que é o lúdico em ação que faz toda a diferença no processo de aprendizagem. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo de forma simples (KISHMOTO, 1994, p. 88).

Na perspectiva de Oliveira (2011, p. 37), sobre as maneiras de desenvolver a ludicidade na vida da criança e como os sentidos favorecem para este fato, entendemos que:

o cultivo dos sentidos e da imaginação precedia o desenvolvimento do lado racional da criança. Impressões sensoriais advindas da experiência com manuseio de objetos seriam internalizadas e futuramente interpretadas pela razão. Também a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Daí sua defesa de uma programação bem elaborada, com bons recursos materiais e boa racionalização do tempo e do espaço escolar, como garantia da boa "arte de ensinar", e da ideia de que fosse dada à criança a oportunidade de aprender coisas dentro de um campo abrangente de conhecimentos.

Para Schaefer (1994), as atividades desenvolvidas de forma lúdicas proporcionam ou restabelecem o bem estar psicológico da criança no ambiente escolar.

Este estudo justifica-se ainda, pelo momento histórico ao qual vivenciamos hoje, suscitando o desejo em vários autores estudiosos sobre os rumos da educação, em que as capacidades metafóricas no sentido e do imaginário (RICOEUR, 1992) são formas concretas de edificação do crescimento

para o conhecimento, assim a metáfora do brincar, do brinquedo, faz o contexto do aprender. Por meio do seu sentido de similaridade podemos dizer o mesmo pelo diferente. A pretensão é contribuir para a reflexão, analisando algumas práticas pedagógicas nas quais o elemento lúdico é concebido como um fio condutor do resgate da sensibilidade do homem, sufocada pelas relações desumanizantes de pessoas que não entendem ou não querem que a ludicidade chegue a nossas crianças de forma primordial e segura na sua aplicabilidade.

Não há desculpas para deixar de trabalhar com a ludicidade no âmbito escolar, pois para Andrade (2012), o educador quando se encontra com dificuldades em relação aos materiais pedagógicos, pode então, trabalhar a realidade ou até mesmo o pátio da escola, ou seja, o professor deve ter autonomia para conseguir usar sua imaginação na mesma proporção que a criança usa a sua para construir o mundo real.

Segundo Snyders (1988), o despertar para o valor dos conteúdos e das temáticas trabalhadas fazem com que o sujeito aprendiz tenha prazer em aprender. Conteúdos esses despertados pelo prazer de querer saber e conhecer mais, sem nenhuma imposição por parte do professor, e sim uma comunhão com elos de aprendizes. Devemos despertá-los para, com sabedoria exteriorizar a luz do lúdico na nossa vida diária. Alegria, a fé, a paz, a beleza e o prazer das coisas estão dentro de nós. Para entender e concordar com o autor, percebemos que se o professor não aprende com prazer, não poderá ensinar com prazer. Neste sentido, ara a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação, nada além. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas. Para surgir uma brincadeira basta apenas uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão (VELASCO, 1996).

De acordo com Rizzi e Haydt (2000, p. 15), “brincando e jogando, a criança reproduz suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses.” Por isso, concluímos que é através do brinquedo e do jogo, que a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo de caráter bibliográfico investiga o uso de atividades lúdicas como facilitadoras da aprendizagem na Educação Infantil. A pesquisa foi conduzida em duas etapas. Na primeira, realizou-se uma revisão de literatura abrangente, explorando teorias de autores como Piaget e Vygotsky, além de artigos e livros que destacam a importância do brincar no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças. A segunda etapa envolveu a análise de diferentes práticas pedagógicas que utilizam o lúdico como estratégia de ensino. O foco foi identificar como essas

práticas são aplicadas por educadores em sala de aula e como contribuem para o engajamento e desempenho escolar das crianças. Também foi avaliado o papel do professor como mediador, responsável por criar um ambiente de aprendizagem prazeroso e eficaz.

Os métodos empregados neste estudo foram fundamentados na necessidade de discutir metodologias que enfatizam a ludicidade como ferramenta pedagógica. Esta pesquisa, de natureza bibliográfica, explora a relação entre práticas lúdicas e o desempenho escolar, destacando que essas estratégias podem gerar resultados significativos na aprendizagem. A primeira etapa consistiu em uma revisão de literatura, analisando teorias de autores como Piaget e Vygotsky, além de estudos que ressaltam a importância do brincar no desenvolvimento cognitivo e afetivo das crianças. A segunda etapa focou na análise de práticas pedagógicas que utilizam atividades lúdicas, investigando como a aplicação dessas estratégias por professores capacitados e entusiasmados pode tornar o processo de ensino mais efetivo e envolvente. A pesquisa conclui que o conhecimento e o prazer em ensinar do educador são elementos-chave para o sucesso dessas metodologias em sala de aula.

Nóvoa (1991) reforça que o sucesso ou fracasso de determinadas experiências pedagógicas afeta diretamente a postura dos docentes, influenciando a forma como eles se sentem em relação ao seu trabalho. Dessa maneira, o presente estudo visa aprofundar o entendimento do lúdico e do afeto como abordagens metodológicas, demonstrando que, ao adotar práticas que promovam a interação, o dinamismo e o envolvimento emocional dos alunos, o professor pode transformar o ambiente de aprendizagem e melhorar os resultados educacionais.

O estudo baseia-se em uma revisão bibliográfica que analisa diferentes teorias e exemplos práticos que comprovam a eficácia das metodologias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Assim, evidenciamos que a ludicidade, quando bem aplicada, favorece um aprendizado mais prazeroso, colaborativo e significativo.

Na figura abaixo está nítido algumas maneiras da criança usar sua ludicidade, esta pode ser com a intermediação do professor ou não, a criança por si só já desenvolve o lúdico em suas brincadeiras cotidianas.



Fonte: <https://programapleno.com.br/blog/ludicidade-na-educacao-infantil>

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Essa pesquisa procura contribuir com a melhoria da formação do professor aprendiz, no sentido de fazer do processo de ensino e do processo de aprendizagem uma ação que vê a criança como um ser digna de aprendizado com ludicidade e interação com o meio. À medida que Macedo, Petty e Passos (2005, p. 121), enfatizam, compreendemos que:

Do ponto de vista teórico, possibilita-nos compreender os processos e estruturas psicológicas graças às quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais favoráveis para isso. Jogos regras e de construção são essencialmente férteis o sentido de criarem um contexto de observação e diálogo, dentro dos limites da criança, sobre processos de pensar e construir conhecimentos.

Outra contribuição prestada pelo estudo, está relacionada ao próprio trabalho de pesquisa que conquista espaço importante nos processos enfatizados, trazendo à tona o fazer da prática pedagógica, dando ênfase a formação lúdica, ensinar e sensibilizar o professor, que será sempre um aprendiz para que idealize e concretize sua teoria através de atividades dinâmicas desafiadoras, despertando no sujeito aprendiz, o aluno, o gosto e a curiosidade pelo conhecimento. Curiosidade esta, que segundo Freire (1997) é natural e cabe ao educador torná-la epistemológica e ativa.

Portanto, existe um grande desafio para o educador em sua formação lúdica e na construção interdisciplinar do processo de aprendizagem, com ênfase a pedagogia do afeto no ambiente escolar.

5. CONCLUSÃO

Este estudo ressaltou que as aprendizagens podem ser simultaneamente divertidas e eficazes por meio de jogos e brincadeiras. Essa abordagem pedagógica tem ganhado crescente relevância na Educação Infantil, visto que os campos de experiências e os direitos de aprendizagem são fundamentais e, quando introduzidos de forma lúdica, favorecem o desenvolvimento integral das crianças. Dessa forma, o uso de práticas lúdicas é considerado crucial para o desenvolvimento educacional infantil, uma vez que as crianças tendem a assimilar melhor os conhecimentos quando eles são transmitidos através de atividades dinâmicas e leve.

Na conceituação da proposta das atividades lúdicas para a aprendizagem da criança, pudemos perceber que a criança por si, desde muito cedo, dá início a construção de sua aprendizagem própria sobre todo o universo que circula ao seu redor, conhecendo também a si própria. Assim, o brincar é a essência da mesma e, seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento como também sua estimulação afetiva.

A criança estabelece com o brinquedo formas de extravasar suas angústias e sentimentos diversos, suas atividades e facilidades, independente de época ou do espaço, ela vive sua cultura por meio de jogos e brinquedos que fazem parte da vida e atividades diárias, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, de realidade, de faz de conta que se confundem em espaços variados, assim é a partir do momento que o professor conhece tais particularidades das crianças, que conseguem trazer para o ambiente escolar aquilo que para a criança será enaltecido a sua infantilidade, respeitando a fase e as necessidades de cada pequenino. Não há como negar que a brincadeira traz um estímulo muito importante a zona de desenvolvimento proximal das crianças, proporcionando uma melhor convivência com outras pessoas. E por consequência o aprendizado se tornará mais facilitado pela dinâmica a qual a criança será inserida.

Nesse contexto a tarefa de educação é utilizar meios que favoreçam a aprendizagem envolvendo a leitura, escrita ou cálculo matemático e, principalmente com

conteúdo educativos fundamentais, estes sendo os valores e atitudes. A escola deve trabalhar com conteúdo e habilidades necessárias para participação do indivíduo na sociedade. É através do trabalho com o conhecimento acerca da didática lúdica que a escola concretiza sua função social, construindo um processo de ensino-aprendizagem, com base na ludicidade com brincadeiras e jogos, pois a criança tem mais facilidade de aprender brincando. A ludicidade tem conquistado um espaço no panorama da educação nos dias atuais.

Cabe a escola portanto, promover e criar espaços para a brincadeira, proporcionando formações pedagógicas aos professores para adequar sua prática diária com atividades lúdicas e prazerosas, onde a criança seja vista como um ser que pensa e se constrói através da vivência escolar.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, S. S. **O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos**. Curitiba: Appris, 2012.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 1998. 1,2 e 3.
- HAYDT, Regina. **Atividades lúdicas na Educação da Criança**, Editora Ática, 2001.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
- MACEDO, Lino. PETTY, Ana Lúcia S. e PASSOS, Norimar C. **Os jogos e o lúdico na Aprendizagem Escolar**. 2 ed. Porto Alegre. Artmed, 2005.
- MALAQUIAS, Maiane Santos ; RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> acesso em: 02 de abril de 2017.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto alegre: Propil, 1994.
- NÓVOA, Antonio (org.). **Vida de professores**. Portugal: Porto Editora, 1992.
- OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.

RICOEUR, P. **O conflito das interpretações**: ensaios de hermenêutica. Trad. M.F. Sá Correia. Porto: Rés, 1988. 487p.

SNYDERS, Georges. **Para onde vão as pedagogias não-diretivas** 3. ed. São Paulo: Centauro, 2001.

SNYDERS, Georges. **A escola pode ensinar as alegrias da música?** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2008a.

SCHAEFER (1994) **Jogar terapia para trauma psíquico em crianças**. Em K.J. O'Connor & C.E. Schaefer Handbook of Play Therapy. Avanços e inovações. Nova Iorque: Wiley

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar**: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

VIGOTSKY, L. S. **A formação sócia da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev S. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo: Artes Médicas, 2001.

