

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Maria Karoline Santana de Meireles¹
Rebeca de Oliveira Cavalcante²
Elizonda Meireles de Lima³
Camila Soares Canuto⁴
Débora Regina Fernandes Benício⁵

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem por objetivo refletir sobre a relação entre o brinquedo, a brincadeira e a aprendizagem, a partir de um trabalho pedagógico desenvolvido nas turmas de 3º e 5º ano fundamental na Escola Estadual de Ensino Fundamental Desembargador Pedro Bandeira, no município de Guarabira - PB.

A elaboração desta pesquisa se baseia na reflexão sobre as vantagens que o brincar e os brinquedos proporcionam na aprendizagem e como o auxílio do pedagogo é importante nesse processo. A forma que o pedagogo utiliza o brincar para mediação tem grande influência e precisa ser planejada, para assim poder intervir de maneira apropriada, utilizando os jogos e brincadeiras em favor do desenvolvimento da aprendizagem das crianças, sem modificar o divertimento que o lúdico proporciona.

A nossa participação no PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) ocasionou o interesse em abordar esta temática, pois trabalhamos com crianças dos anos iniciais do ensino fundamental, e notamos o quão importante é a presença do brinquedo e da brincadeira no desenvolvimento da criança.

O ato de brincar em si é agradável, divertido e prazeroso, antes mesmo das crianças terem contato com o ambiente escolar, elas já possuem experiências que foram adquiridas através de meios lúdicos. Portanto, é importante que o ambiente escolar valorize o lúdico diante do processo de aprendizagem das crianças, e que o educador compreenda a importância do brincar. Progressivamente as brincadeiras e jogos vão surgindo na vida da criança e este contato

1 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - PB, karol.meireles7@gmail.com;

2 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - PB, rebecacavalcante120@gmail.com;

3 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - PB, elizondameireles@hotmail.com;

4 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba - PB, camilasoarescnt@gmail.com;

5 Professora orientadora: Mestre, Universidade Estadual da Paraíba - PB, debora_rfb@yahoo.com.br.

possibilita as mais variadas experiências, estimulando a imaginação, socialização e seu desenvolvimento integral. Corsino (2009, p.79), destaca justamente essa questão:

A medida que as crianças crescem, ampliam suas formas de brincar, interessando-se e compreendendo cada vez mais os jogos com regras, que lhes abrem outras janelas para experiência lúdica, as interações sociais e a construção de novos conhecimentos.

Foram observadas determinadas questões acerca do brincar e do brincar no cotidiano escolar desde o nosso primeiro contato na referida instituição, se estes são recursos pedagógicos utilizados, explorados e inclusos na mediação dos educadores para favorecer o processo de aprendizagem.

Traçamos um objetivo geral, que foi pesquisar se acontece ou não a valorização do brincar como auxílio para a construção da aprendizagem, e para alcançá-lo foram necessários dois objetivos específicos: a) verificar a presença do brincar e da brincadeira no cotidiano das turmas e b) analisar a finalidade do uso do lúdico como ferramenta para aprendizagem. O lúdico pode ser visto como um recurso pedagógico favorável, fazendo parte do cotidiano escolar por meio do simples ato de brincar, pelos jogos, brinquedos e brincadeiras.

2 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa descritiva de natureza qualitativa, fundamentada filosoficamente na abordagem fenomenológica. É um estudo exploratório que se baseou na busca de resultados, através de métodos e critérios para uma aproximação da realidade do objeto estudado. Onde foi utilizado o estudo observacional, que consiste no contato do pesquisador com o campo de estudo.

O lócus da nossa pesquisa foi uma escola da rede estadual de ensino, localizada no município de Guarabira-PB. Os sujeitos participantes da pesquisa são discentes das turmas do 3º (29 discentes) e 5º (30 discentes) ano do ensino fundamental I da referida escola.

Utilizamos para a pesquisa de campo o método qualitativo, através da observação participante. Compreende-se por observação participante uma técnica em que há uma interferência no ambiente observado.

A pesquisa se deu por uma série de observações das aulas regidas pelas docentes das turmas e regidas por nós, observações estas que foram analisadas e comparadas, afim de perceber à qual método de ensino os discentes sentem mais atração. Vale ressaltar que, as observações aconteceram de julho a setembro de 2019.

3 EDUCAÇÃO E LUDICIDADE

Para compreendermos a importância do brincar na construção do aprendizado, faz-se necessário entender o seu significado, segundo o dicionário Ferreira (2003), brincar é “divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar-se”, também pode ser “entreter-se com jogos infantis”, deste modo o brincar está bastante presente em nossas vidas, sendo uma atividade dinâmica que ocorre naturalmente no nosso cotidiano, em especial nos das crianças, que boa parte do tempo brincam, correm, se divertem.

O brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como atenção, a memória, imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade (OLIVEIRA, 2000, p. 67).

Verificamos que o brinquedo e a brincadeira não eram recursos tão presentes nas turmas. Deste modo, optamos pela inserção do lúdico por meio de brincadeiras, dinâmicas, jogos e competições na sala de aula como ferramenta para amenizar os impasses na aprendizagem dos discentes, promovendo e estimulando interações efetivas e produtivas nas áreas de conhecimentos de Língua Portuguesa e Matemática, tendo em vista que, são nestas áreas que os discentes apresentam um maior índice de dificuldade. Um exemplo recente da inserção do lúdico vivenciado na sala de aula do 3º ano, que proporcionou resultados significativos, foi uma dinâmica logo após os estudos da tabuada, que necessitou da colaboração de 13 voluntários (discentes), para que 9 deles segurassem fichas numéricas (números do 1 ao 9) e 4 deles segurassem fichas com as quatro operações matemáticas básicas, deste modo, as outras crianças da classe selecionaram dois números e uma operação e em seguida resolveram. Percebemos que os discentes ficaram mais entusiasmados, assim, ocasionou uma participação mais efetiva.

Sendo assim, o brincar é compreendido como uma atividade construtiva, não proporcionando meramente o divertimento, mas desenvolvendo integralmente as crianças, na maneira como se portam no ato de brincar, na interação com o ambiente ao qual estão inseridas, consigo mesmas e com outros sujeitos. Segundo Kishimoto (apud ALMEIDA, 2012):

[...] o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira, ou seja, é um objeto. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são

adquiridos prontos. Os brinquedos denominados não-estruturados são aqueles que não são industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo, dependendo da imaginação da criança.

O brincar faz parte da construção do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças. Onde em uma brincadeira comum pode haver a utilização de brinquedos, sejam eles industrializados ou improvisados, no entanto são apenas objetos que quando as crianças atribuem significados contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem.

No brincar, as crianças vão também se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e participação nas brincadeiras (OLIVEIRA, 2000, p.101).

O lúdico pode ser reconhecido como uma ferramenta pedagógica importante, fazendo parte do cotidiano escolar através do simples ato de brincar, pelos jogos, brinquedos e brincadeiras.

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo (CARVALHO, 1992, p.28)

O educador tem o papel de mediador no processo de aprendizagem, e é fundamental que o mesmo valorize o lúdico como um recurso pedagógico sério, onde o auxílio de todo corpo escolar se faz necessário na participação, no planejamento, no traçar dos objetivos diante das brincadeiras e jogos propostos, proporcionando assim liberdade e autonomia para as crianças opinarem, aguçando a criticidade das mesmas, podendo em conjunto recriar regras e novas brincadeiras, provendo assim, grandes aprendizados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante do contexto escolar analisado, notamos a necessidade de intervenção através de meios lúdicos devido às dificuldades apresentadas pelos discentes nas salas de aula, que foi observado através da nossa regência em sala de aula e em convívio com toda comunidade escolar.

Percebemos que as aulas regidas pelas docentes das turmas enquadram-se no método tradicional de ensino. Deste modo, intervimos nas nossas regências com aulas recreativas, utilizando métodos lúdicos, visando observar a participação e interesse por parte dos sujeitos

da pesquisa. E consecutivamente notar a diferença na quantidade de discentes que participam e mostram um interesse mais ativo às duas modalidades de aula.

No período da observação participante, constatamos que a escola não dispunha de um espaço apropriado para que a brincadeira acontecesse, posto que a escola era pequena e não oferecia recursos recreativos. Contudo, a escola deve estimular um espaço propício para brincadeira, fornecendo brinquedos e outras formas que contribuam para o lúdico na instituição. Assim, como os docentes devem estar capacitados, para utilizar e valorizar o lúdico como um instrumento para o aprendizado. Portanto, não é de grande valia se o educador é capacitado para executar suas funções e não ter meios e espaços de alcançar seus objetivos. De acordo com o pensamento de Haetinger (2005):

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo, e deve utilizar todas as ferramentas e ideias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador do mundo. Queremos a escola do encantamento onde todos se sintam incluídos. (HAETINGER, 2005, p. 83)

O resultado da pesquisa foi positivo, onde podemos constatar que passou a haver um maior interesse e participação ativa por parte dos discentes pelas aulas lúdicas. Defendemos, a partir dos textos estudados sobre a temática, que a inserção do lúdico é de suma importância para o aprendizado dos discentes. Onde o mesmo favorece positivamente na aprendizagem, de forma que os discentes sentem atração por aprender. Vale ressaltar que, a brincadeira não está presente apenas na sala de aula, pois ela pode acontecer em qualquer espaço e a criança sempre aprenderá com isso, colaborando para seus conhecimentos individuais, desenvolvendo seu senso crítico e pensante, deste modo contribuindo gradativamente em sua formação.

O momento da brincadeira, proporciona muitos aprendizados. A cada brincadeira a criança aprende regras, testa suas habilidades físicas e quando é uma brincadeira desenvolvida em grupo, estimula alguns princípios como compartilhar, cooperar, se expressar, promove a interação grupal e a oralidade expressiva, desenvolvendo assim o senso de criticidade e criatividade das crianças.

Todas as brincadeiras têm uma finalidade para o aprendizado, inclusive quando acontece algum imprevisto. E cabe ao responsável da criança, seja os pais ou professor fazê-la refletir às consequências, a fim de conscientizá-la e não a punir, retirando aquilo que lhe proporciona aprendizado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, os recursos e métodos tradicionais de educação não estão tendo eficácia e nem se adaptando nas salas de aula atuais, tendo em vista que os tempos são outros, é necessária então, uma intervenção por meio dos educadores para resolver esta problemática, tal como a inserção de elementos lúdicos para auxiliar na aprendizagem dos educandos.

A brincadeira e o brinquedo são de essencial importância na vida da criança, sendo assim, podem ser considerados a base de sua aprendizagem tanto na escola como fora dela, contudo o uso destes elementos deve ser estimulado tanto no âmbito familiar quanto no escolar.

A estrutura da escola pesquisada não favorece o lúdico, pois não dispõe de um espaço amplo e nem de instrumentos lúdicos, tais como brinquedos para o estímulo das brincadeiras, assim como meios de desenvolvê-las, mas, é notória a grande satisfação das crianças e o avanço que elas estão tendo na aprendizagem nesse tempo que estamos ministrando aulas lúdicas.

Sendo assim, é de extrema importância afirmar o quanto significativo é trabalhar fora da linha de ensino tradicional (aulas expositivas – centradas na figura do professor), pois nesta linha que seguimos acontece a valorização do brincar como um auxílio para a construção da aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico; Aprendizagem, Brincadeira, Brinquedo, Escola.

REFERÊNCIAS

- CORSINO, Patrícia. **Educação Infantil:** cotidiano e políticas. Campinas, Autores Associados, 2009.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio Escolar Século XXI:** O minidicionário da língua portuguesa. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.
- HAETINGER, Max. G. **O universo criativo da criança na educação.** 2 ed. Porto Alegre: Instituto Criar, 2005.
- MASCIOLI, S. A. Z. **Brincar:** Um direito da infância e uma responsabilidade da escola. In: Educação Infantil: Para que, para quem e por quê? Campinas, SP. Alínea, 2006.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (Org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- OLIVEIRA, V.B.; BORJA SOLÉ, M.; FORTUNA, T.R. **Brincar com o outro caminho de saúde e bem-estar.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994. (Série A Pré-Escola Brasileira).