

LUDOPEGAGOGIA:

A IMPORTÂNCIA DA INFLUÊNCIA DE ELEMENTOS LÚDICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Amanda Trancoso Pimentel¹ – Rede de Ensino Doctum

Barbara Gaygher Martins² – Rede de Ensino Doctum

Orientadora: Iêda Barra de Moura Galvão³ – Rede de Ensino Doctum

RESUMO

A brincadeira é um direito da criança e contribui de maneira significativa para o desenvolvimento e a aprendizagem dela, e seus direitos na aprendizagem tem que ser bem direcionado pelos professores. A criança se desenvolve através de suas experiências sociais e recria o mundo dos adultos através de suas brincadeiras. O presente trabalho tem como objetivo geral apresentar de que forma o desenvolvimento de aulas lúdicas auxilia crianças a aprenderem melhor as aulas do dia a dia, como forma de melhorar o processo de ensino-aprendizado. Para realizar o presente estudo, optamos por uma pesquisa bibliográfica, por considerar imprescindível relacionar os pensamentos de natureza teórica de maneira que este sirva de embasamento, de interpretação de preceitos e de significado dos dados, buscando ligação entre os pensamentos de natureza pessoal com os fundamentos teóricos dos autores. É preciso entender que o objetivo da Educação Infantil não é a alfabetização, mas a construção de conceitos e o desenvolvimento de habilidades, sendo o movimento um dos principais meios para o processo de ensino aprendizagem nos primeiros anos de escolaridade.

Palavras-chave: Aprendizagem, Brincadeiras, Ensino, Lúdicos, Jogos.

1 INTRODUÇÃO

A aprendizagem acontece desde o nascimento da criança, o ser social que vai se constituindo a partir das relações que são estabelecidas no cotidiano de vida que acontece nos diferentes espaços do viver humano. Importante observar que estes processos que se

¹ - Graduada em Pedagogia – e-mail: amanda_trancoso@gmail.com

² - Graduada em Pedagogia – e-mail: barbaragaygherm@gmail.com

³ - Mestre em Letras – e-mail: iedagalvao@doctum.edu.br

estabelecem a partir da aprendizagem do ser social são significativos para pensar o sujeito em sua integralidade.

Alguns estudiosos como Piaget e Vygotsky (1991, p. 17), acreditam que a partir dos 10 meses de idade a criança já tem certo entendimento da aprendizagem e deve ser estimulada nesse sentido, com livros de pano, madeira e plástico, além de gravuras atrativas. Piaget e Vygotsky (1991, p. 17), ainda concordam que a escola tem o papel fundamental para garantir que as crianças desenvolvam desde muito cedo o gosto pela aprendizagem. É lá que elas começam a descobrir o mundo das letras.

Para Piaget (1978. p. 20) o desenvolvimento cognitivo deriva da interação entre criança e as pessoas com quem ela sustenta contatos regulares, como da escola, das crianças e dos professores, tendo assim a transformação da função do professor, tornando-se um facilitador, a crianças assume a posse das ideias. Durante toda a aprendizagem da criança pressupõe-se que haverá várias interações, nas quais a afetividade está presente, e é isso que será focado por meio dos ensinamentos de Piaget e Vygotsky, como aspecto facilitador para o aprendizado neste estudo.

Dessa forma Freud (2018, p. 85), relata que a brincadeira é uma atividade humana, na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos. O brinquedo é diferente do jogo, ou seja, o brinquedo é uma ligação íntima com a criança, na ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização, o brinquedo é objeto destinado a divertir uma criança, suporte da brincadeira, sendo assim ele estimula a representação (FREUD, 2018).

Este trabalho justifica-se, pois, sabemos que a brincadeira é um direito da criança e contribui de maneira significativa para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, os direitos na aprendizagem da tem que ser bem direcionado pelos professores., a criança se desenvolve através de suas experiências sociais e recria o mundo dos adultos através de suas brincadeiras. Dessa forma a brincadeira, não pode ser reduzida à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem dimensão material, cultural e técnica. O objeto brinquedo é um suporte da brincadeira, é a ação que a criança desempenha ao brincar. Assim podemos concluir que brinquedo e brincadeira estão relacionados diretamente com a criança/sujeito e não se confundem com o jogo em si.

A educação assume as funções: social, cultural e política, garantindo dessa forma, além das necessidades básicas (afetivas, físicas e cognitivas) essenciais ao processo de desenvolvimento e aprendizagem, a construção do conhecimento de forma significativa,

através das interações que estabelece com o meio. Essa escola promove a oportunidade de convívio com a diversidade e singularidade, a participação de crianças e pais na comunidade de forma aberta, flexível e acolhedora (WALLON, 2016).

Entretanto, sempre se posicionando de forma crítica sobre as citações, dentro deste contexto, esse trabalho tem por objetivo verificar a influência da afetividade e aprendizagem na educação infantil menor, o papel desempenhado pelo educador e as estratégias que facilitam a inserção da aprendizagem na vida da criança a partir da educação infantil.

A Base e os currículos são documentos com finalidades diferentes. A BNCC visa apresentar os conhecimentos fundamentais que se espera que o estudante aprenda em cada etapa da Educação Infantil. Já o currículo se configura como o percurso que cada instituição educacional estabelecerá para desenvolver as competências e habilidades propostas pela BNCC. A BNCC, portanto, não é um currículo em si, mas parte dele, ou seja, a sua finalidade é orientar a construção dos referenciais curriculares e dos projetos político-pedagógicos das escolas, à medida que estabelece as competências e habilidades que serão desenvolvidas pelas crianças ano a ano (BRASIL, 2017).

O presente trabalho utiliza como metodologia a pesquisa qualitativa através de um levantamento bibliográfico. Segundo Gunther (2016), uma vantagem da pesquisa qualitativa é utilizar “dados que ocorrem naturalmente para encontrar sequências em que os significados dos participantes são exibidos e, assim, estabelecer o carácter de algum fenômeno.

Gunther (2016) afirmou que a pesquisa qualitativa deve ser utilizada para estudar um “fenômeno no seu contexto natural”, sem que o pesquisador tenha controle das variáveis presentes no caso a ser estudado. Esta pesquisa se refere à uma abordagem qualitativa, onde deseja pegar as essências do problema e acredita-se que será capaz de verificar a qualidade da temática em questão.

O presente trabalho tem como objetivo geral apresentar de que forma o desenvolvimento de aulas lúdicas auxilia crianças, a aprenderem melhor as aulas do dia a dia como forma de melhorar o processo de ensino-aprendizado e como objetivos específicos: analisar o papel desempenhado pelo educador e as estratégias; descrever a inserção da aprendizagem na vida da criança a partir da educação infantil; descrever o lúdico a relação ensino-escola.

2 A EDUCAÇÃO E O ATO DE BRINCAR

O professor exerce a sua habilidade de mediador das construções de aprendizagem.

Mediar é intervir para promover mudanças, e a participação do professor, por inteiro, (corpo, organismo, inteligência e desejo) nessa relação, na sala de aula, no processo ensino-aprendizagem demanda a participação das crianças também por inteiro.

Todas estas ações apontam para a criança que é o agente principal e responsável pela aprendizagem. Com isto, o professor se preocupa com que a criança precisa aprender para se formar como cidadão, como a criança aprenderá melhor que técnicas favorecem a aprendizagem da criança e como será feita a avaliação visando o incentivo constante ao seu aprendizado (BRANDÃO, 2017).

É importante pontuar, que segundo Ribeiro (2013, p.1), o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância.

No processo de ensino–aprendizagem a criança é o sujeito e o construtor do processo, toda aprendizagem precisa ser embasada em um bom relacionamento entre os elementos que participam do processo, ou seja, criança, professor, colegas de turma: diálogo, colaboração, participação, trabalhos e jogos em conjunto ou em grupos, garantindo o respeito mútuo. Conforme Brandão (2017, p. 87):

A forma como se der a integração desses elementos professor, criança e planejamento revelará por exemplo a concepção que o professor tem de aprendizagem e do processo de ensino aprendizagem; de seu papel nele, do papel que cabe à criança de sua visão de mundo e da sociedade contemporânea, de sua competência pedagógica e política.

Cada sujeito apresenta sua modalidade de aprendizagem, assim como as dificuldades individuais, que estão relacionadas aos meios, condições e limites para conhecer. Cada ser humano é uma criação única, possuem uma série de talentos, capacidades e maneiras de aprender. O domínio do ensino adquire importância enquanto instrumento de comunicação e expressão de ideias, pensamentos, sentimentos, bem como de acesso às informações, construção de visões de mundo e produção de conhecimento.

O desenvolvimento infantil, segundo Vygotsky (1998) precisa levar em conta as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação.

O avanço dela, vai depender de qual fase da vida ela está, pois o que pode ser interessante para uma criança maior, não vai ser do interesse de um bebê. A educação segue as

transformações do dia a dia, durante muito tempo e a forma em que se apresenta e evolui a cada dia.

O ato de brincar faz com que a criança consiga separar pensamento de objetos, a sua ação vai surgir das ideias, e não das coisas, e um exemplo disso é no filme Toy Story 4, onde a personagem principal cria um boneco com garfo e outros materiais que iriam para o lixo, e faz com que ele se torne seu amigo, e esse ato tem o poder de representar uma evolução na maturidade da criança.

Durante muito tempo o espaço da Educação Infantil era visto apenas como um espaço de recreação e cuidado com as crianças, não sendo perceptível uma preocupação com o processo da aquisição da escrita. Quando falamos de educação devemos lembrar que ela pressupõe um movimento de dentro para fora, mais precisamente no gênero humano. Daí a necessidade de investimentos nas nossas potencialidades internas (BARRETO, 2018).

As escolas são vistas nos dias de hoje como um local onde as crianças sairão alfabetizadas. Elas assumem um papel na sociedade de modo que o processo de alfabetização vai além do simples aprender a ler. É importante que se tenha ciência da aprendizagem no seu dia a dia e as crianças agem de forma reflexiva dependendo de como o processo acontece. O processo de aprender é algo prazeroso e surpreendente pois cada sujeito contribui de sua maneira e forma no processo de aprendizagem do outro.

2.1 A BASE NACIONAL CURRICULAR - BNCC

No dia 16 de setembro de 2017 publicou-se a BNCC, com o principal objetivo de sinalizar percursos de aprendizagem e desenvolvimento aos educandos. E até o dia 15 de março de 2016 esteve em constantes mudanças e debates, onde professores, crianças, pais e a sociedade no geral podiam dar suas contribuições, sugerindo conteúdo para as disciplinas. Assim elaborou-se um novo Plano Nacional de Educação, sendo de início voltado para educação infantil, mas ampliada para o ensino médio. Deste modo, foram abrangidas as disciplinas obrigatórias e sugeridos novos conteúdos a serem abordados.

Dessa forma, ela vai se preocupar com a aprendizagem e o desenvolvimento de todas as etapas da educação básica, começando da educação infantil até o ensino médio, em todas as disciplinas da grade curricular das escolas públicas e privadas. O Fórum Nacional Permanente de Ensino educação do empreendedorismo destaca:

Nesse contexto, tanto a Constituição Federal de 1988, quanto a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394/1996, redefiniu os fundamentos epistemológicos e pedagógicos do Ensino do empreendedorismo, atendendo a reivindicações da sociedade civil, de sistemas de ensino e de instituições de Educação Superior que almejam o reconhecimento de culturas, de tradições e de grupos religiosos e não religiosos que integram a complexa e diversa sociedade brasileira. Legalmente estabelecido como componente curricular de oferta obrigatória, e de matrícula facultativa, pouco a pouco, em diferentes regiões do país, foram sendo elaborados currículos, projetos de formação inicial e continuada para professores, bem como subsídios didático-pedagógicos que fomentam a operacionalização do Ensino do empreendedorismo como componente responsável por assegurar o conhecimento da diversidade religiosa, garantindo que ela seja respeitada, vedadas quaisquer formas de proselitismo. (FONSECA, 2017).

Grande parte das crianças passam entre as fases da educação com intuito de aprender, portanto o ensino inicial implantado no sistema educacional Brasileiro, se porta como uma forma de despertar e desenvolver a aprendizagem diretamente nas crianças, para que estes saiam para o mercado de trabalho com uma nova visão sobre a forma de aprender, para que assim, obtenham eficácia significativa em sua aprendizagem.

Segundo o documento preliminar da BNCC (2017):

A BNCC terá 60% dos conteúdos a serem aprendidos na educação básica do ensino público e do privado, e os 40% restantes serão determinados regionalmente, com abordagem que valorize peculiaridades locais e também considere escolhas de cada sistema educacional sobre as experiências e conhecimentos a serem oferecidos. Com esse novo documento, as escolas poderão ter mais autonomia sobre os seus conteúdos: o que ensinar e como ensinar. E ainda, os educandos só terão a ganhar, pois não perderão conteúdo e nem aprendizagem, caso seja necessário sair da sua cidade de origem para ir morar em outra em busca de melhores condições para se viver.

Refletindo sobre o presente documento do MEC, nota-se que a educação brasileira ainda possui uma defasagem grande, principalmente no que tange a estruturação da educação infantil, há um leque de possibilidades de estudo sobre a aprendizagem, mas todas elas

apresentam impedimentos que dificultam o acesso de grande parte, principalmente aqueles menos favorecidos.

2.2 O PAPEL DO PROFESSOR COMO MEDIADOR, NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

O professor é o mediador das práticas do lúdico no desenvolvimento das habilidades dos alunos, porém em muitas escolas o educador tem que ser bastante criativo, pois muitas delas não possui materiais suficientes para algumas atividades, fazendo com que o professor tenha que buscar alternativas para fazer com que a atividade pensada por ele seja colocada em prática, como a confecção de jogos com materiais reciclados etc. Alguns jogos que podem ser pensados para colocar em prática em sala de aula, é o dominó da tabuada (em matemática), bingo de letras, jogo da memória, o sentido de lateralidade etc., sempre visando em que idade escolar a criança está, e o que faz sentido na fase em que ela se encontra.

Sabemos que o professor não é apenas um transmissor de conteúdo, mas também é o responsável por potencializar o desenvolvimento e habilidades dessas crianças através do conhecimento e de práticas que façam com que os alunos fiquem com vontade de aprender e sejam motivados a isso.

2.3 O LÚDICO NA RELAÇÃO ENSINO-ESCOLA

O lúdico na escola seriam atividades que fizesse com que a criança se interesse nas aulas, e que aprendesse brincando. Estas atividades teriam o poder de fazer com que ela conseguisse desenvolver habilidades motoras e cognitivas. Uma ideia para que fortalecesse esse aprendizado, seria a elaboração de jogos de caráter pedagógico, como jogo de memória, quebra-cabeça, dominó matemático, por exemplo.

É importante não fazer com que os alunos vejam os jogos como apenas uma distração, mas como algo que vai fazer com que eles consigam aprender - brincando.

Os jogos têm o poder de tornar a aprendizagem mais significativa, e feita de uma forma

dinâmica, e atrativa para as crianças. As atividades com jogos auxiliam no desenvolvimento da imaginação, simulação e estratégias, e quando as situações são planejadas por profissionais possuem o objetivo de proporcionar para a criança a construção de novos conhecimentos e/ou habilidades (MEYER, 2008, p. 33).

2.4 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO E NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

Dias (2018) afirma que através do ato de brincar a criança pode satisfazer seus desejos, seja de ordem afetiva, relacionados à estima ou a realização de objetivos e finalidades. Brincando ela educa sua sensibilidade para apreciar seus esforços e tentativas, o prazer que atinge quando consegue finalizar uma tarefa (montar um quebra-cabeça ou pegar o colega) faz com que se sinta realizada por atingir uma meta, elevando-a a autoestima.

De acordo com Freud (2018, p. 17):

As brincadeiras têm grande significado no período da infância, onde de forma segura e bem estruturada pode estar presente nas aulas de dentro da sala de aula. Com uma conduta mais alegre e prazerosa, podemos ver traços marcantes do lúdico como ferramenta de grande importância e com um imenso fundamento no aprendizado da criança sem descaracterizar a linha desenvolvimentista do âmbito escolar.

Para Sousa (2016) quando se utiliza jogos e brincadeiras em sala de aula, devemos planejar situações que visam a construção de significados, de indagação que busquem promover o cognitivo, mas envolvendo também emoções, afetividade, compreensão e ligação entre as pessoas. Deste modo o jogo ou brincadeira irá proporcionar trocas, partilhas, confrontos, negociações e acima de tudo afetividade e momentos harmônicos. Acredita-se que o brincar funciona tanto como estratégia para a construção da individualidade e como auxílio em situação para a compreensão de conteúdo.

A ludicidade como ciência se fundamenta sobre quatro pilares de natureza diferentes: o sociológico, porque a atividade lúdica engloba demanda social e cultural; o psicológico, pois se relaciona com o desenvolvimento e a aprendizagem; o pedagógico, porque se serve da

fundamentação teórica existente e das experiências da prática docente; e o epistemológico porque busca o conhecimento científico que trata o jogo como fator de desenvolvimento (SOUZA, 2016).

3 Metodologias e Aprendizagens

Para a confecção do trabalho, foi utilizado de base uma sala de aula do 5º ano do ensino fundamental, de crianças de 10 anos, onde foram criados jogos a fim de fazer com que os alunos desenvolvessem suas habilidades. Foi testado por um período de um mês estas brincadeiras, para ver como reagiriam, e o que foi mudado no final do teste. Foi criado o jogo da memória matemático, para que eles pudessem aprender a tabuada de forma mais fácil. O jogo consistia em fazê-los confeccionar as peças em E.V.A e colocar os numerais, tendo as multiplicações em uma metade e os produtos (resultados) em outra metade. O primeiro jogador deveria virar uma ficha, e quando aparecesse a mutilação, ele deveria encontrar o produto correspondente. Este jogo consiste em memorizar as fichas e ir formando os pares, vencendo quem tivesse o maior número de fichas no final.

3.1 Resultados e Discussão

Pudemos alcançar com esta pesquisa, um resultado satisfatório, pois as crianças que participaram do teste puderam desenvolver suas habilidades em matemática de forma criativa, leve e lúdica. Elas aprenderam brincando, e desenvolveram a capacidade de trabalhar em equipe, e também saber perder quando fosse o caso. Foi percebido que elas melhoraram consideravelmente na disciplina de matemática, que elas tinham bastante dificuldade pois achavam a matéria bem difícil de assimilar.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho, podemos concluir que o ato de brincar é importante para o ensino-aprendizagem, pois faz com que os alunos possam aprender brincando, e de forma que as aulas sejam motivadoras e interessantes. A ludicidade torna a aula mais leve para eles, ainda

mais quando envolve algo que elas utilizam em seu cotidiano.

As aulas criativas têm o poder de contribuir de forma significativa em seu desenvolvimento, além de promover a interação e socialização com os outros colegas, quando é algo dinâmico e coletivo, como alguns jogos educacionais.

O professor é o mediador dessa interação e consegue promover o aprendizado através dessas práticas.

Conclui-se que é nesta fase, da educação infantil, que as crianças desenvolvem suas habilidades e a estratégia do uso do lúdico contribui bastante para isso, proporcionando um aprendizado deveras significativo, sendo um facilitador de aprendizagens.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ana. Alfabetização e Letramento: O desvelar de dois caminhos possíveis. Jundiaí: Paco editorial, 2017.

BARRETO, Lola. A linguagem do Movimento Corporal. São Paulo: Summus, 2018.

BENTO, Ana Maria. A pré-escola historicamente necessária. Currículo Básico para a Escola Pública do Paraná. Curitiba: Secretária do Estado da Educação, 2019.

BRANDÃO. Maísa Gomes. Relação professor aluno. Maceió: UFAL, 2017.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC / SEF, 1998.

CAVAZOTTI, Maria Auxiliadora. Fundamentos da Alfabetização. Curitiba: IESDE, 2019.

DIAS, Elisa do Rosário Fernandes. Pedagogia do Imaginário Infantil: Análise da Região de Trás-os-Montes. Lisboa: Instituto Piaget, 2018.

DELORS, J. Educação: um tesouro a descobrir. 8. ed. - São Paulo: Cortez; Brasília, DF: MEC: UNESCO, 2018.

FERNANDES, Dirce Lorimier. A literatura Infantil. Rio de Janeiro: edições Loyola, 2018.

FREUD, S. IN: Erikson, Erik. Infância e sociedade. Tradução G. Amado. Rio de Janeiro, Zahar, 2018.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2016.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática: Coleção magistério, série formação do professor. São Paulo: Cortez, 2018.

MALUF, Ângela Cristina. Atividades lúdicas para educação infantil. São Paulo: editora vozes, 2016.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil. 4ª. Ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

OLIVEIRA, Mari Ângela Calderi. Intervenção psicopedagogia na escola. 2 edições, Curitiba: IESDE, 2019

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 17 de nov. 2022

SANTOS, João Gilberto. Intervenção na educação básica. Porto alegre: UFRG, 2016.

SOUSA, Santa Marli Pires. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

VYGOTSKY, Lev. A Formação Social da Mente. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1991.

WALLON, Donald. O Brincar e a Realidade. Rio de Janeiro: Imago, 2016.

ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Penso, 2018.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos imensamente à nossas famílias, que até aqui nos ajudaram em nossa formação, dando todo o apoio e suporte que necessitamos, e por sempre acreditar em nós, e que somos capazes.