

CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO SABER INFANTIL E NA PRÁTICA DOCENTE

Marinho, Cláudia Maria de Lima Simas¹; Lima, Eciône Félix de¹
claudiasimas@bol.com.br;

Resumo

No contexto atual, começa a existir uma maior preocupação por parte do (a) educador (a) em proporcionar um ambiente que estimule, prenda a atenção e desperte o interesse da criança pela temática que está sendo ministrada, visto que através da ludicidade ela poderá aprender de forma mais prazerosa, dinâmica e conseqüentemente, possibilitará a reflexão para construir uma aprendizagem significativa, como também o pessoal, social e o cultural, uma vez que, o brincar vinculado com a realidade, ressignifica o mundo real. Apresenta-se neste estudo, uma experiência realizada em sala de aula, com crianças de 5 anos, em uma turma da Educação Infantil ,numa Escola Municipal de Tibau do Sul – RN no mês de julho de 2014. Os instrumentos utilizados foram: roda de conversa, brincadeiras direcionadas, entrevistas e observações, visto que o lúdico é uma ferramenta importante nesta tarefa de ensinar .O referido documento encontra-se embasado nas concepções de Vygotsky, Antunes, Kishimoto e outros teóricos que contribuíram para a internalização de novos conhecimentos. Pretendemos apresentar subsídios ao trabalho docente, procurando compreender a importância do lúdico na Educação Infantil, o uso das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, a prática significativa através do lúdico e, por fim, conclui-se com as considerações acerca da relevância do estudo realizado. Nesse contexto, fica evidenciado que a presença do lúdico no âmbito escolar é uma das ferramentas fundamental que o educador (a) necessita intensificar na prática pedagógica. Portanto, pressupõe-se que o contexto apresentado poderá contribuir para o desenvolvimento da habilidade do (a) educador (a) no que se refere ao ato de aprender e ensinar.

Palavras – chave: Lúdico; Brincadeira significativa; Prática pedagógica.

Abstract

Key words

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como finalidade refletir sobre a importância do lúdico no processo de aprendizagem no contexto educacional, pois é um recurso pedagógico fundamental que pode proporcionar à criança momentos de prazer. Além disso, abre as portas da imaginação, da fantasia, do lúdico e do saber.

Nesse sentido, a motivação do lúdico na prática cotidiana é indispensável, visto que contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor, como

também para a aprendizagem das habilidades ao longo da vida dos aprendizes, enquanto sujeitos críticos e ativos no contexto social do qual estão inseridos.

Faz-se necessário ressaltar que por meio do universo lúdico a criança realiza aprendizagem significativa. Assim, o uso dos jogos e das brincadeiras vinculados com a realidade possibilita construir novos conhecimentos, bem como ressignifica o mundo de acordo com a sua compreensão. Assim sendo, fica evidenciado que a presença do lúdico no âmbito escolar é uma das ferramentas fundamental que o (a) educador (a) necessita intensificar na prática pedagógica.

Diante deste contexto, apresentamos o resultado de uma experiência realizada em sala de aula, com crianças de 5 anos, em uma turma da Educação Infantil ,numa Escola Municipal de Tibau do Sul – RN no mês de julho de 2014. Os instrumentos utilizados foram: roda de conversa, brincadeiras direcionadas, entrevistas e observações, visto que o lúdico é uma ferramenta importante nesta tarefa de ensinar. O referido documento encontra-se embasado nas concepções de Vygotsky, Antunes, Kishimoto e outros teóricos que contribuíram para a internalização de novos conhecimentos. De modo geral, o referido contexto constitui-se de três partes; a importância do lúdico na Educação Infantil, o uso das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, a prática significativa através do lúdico e, por fim, conclui-se com as considerações acerca da relevância do estudo realizado.

E, de forma efetiva, podemos explicitar que a aprendizagem é resultante do desenvolvimento de aptidões e de conhecimentos, bem como de intervenção a partir de ações inovadoras e motivação que a cada dia diversificam o plano pedagógico realizado no ambiente escolar.

Portanto, esperamos que as informações articuladas possam contribuir para o desenvolvimento da habilidade do (a) educador (a) no que se refere à ordem teórica ou prática.

1. A importância do lúdico na Educação Infantil

“O lúdico é uma dimensão especificamente humana e o direito ao lazer está incluído, pelas nações, entre os direitos humanos.”(REDIN)

Tem-se observado que a presença do lúdico na Educação Infantil contribui de forma efetiva para o processo de ensinar e aprender, como também para a formação

dos aprendizes, enquanto sujeitos críticos e ativos no contexto social do qual está inserido.

Além de possibilitar caminhos e perspectivas de posicionamento crítico diante da realidade, o lúdico também dar prazer, pois o brincar vinculado com as atividades cotidianas, ressignifica o mundo real. Segundo Gomes (2004, p. 146) reforça que

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa sociedade.

Mediante esse contexto, a ludicidade dentro do processo educativo, possibilita o desenvolvimento de habilidade cognitiva, criatividade e o levantamento de hipóteses sobre as situações do cotidiano. Enfim, é uma das ferramentas mais eficaz em relação à aprendizagem infantil.

Concordando com Almeida (1995), a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes como pensamento coletivo.

Por outro lado acrescenta Almeida (1995), a educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Para que a educação lúdica caminhe efetivamente no âmbito escolar, é preciso considerar a vivência. Além disso, a utilização do lúdico na Educação Infantil contribui para o processo educativo de forma significativa e flexível, favorecendo assim, a qualidade da aprendizagem. A esse respeito, Huizinga (APUD ANTUNES, 1998, p. 46), reforça que o elemento lúdico:

Provoca aprendizagem significativa, estimula a construção de novo conhecimento e principalmente desperta o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão

e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

Deste modo, acredita-se a utilização do lúdico no espaço escolar é de suma relevância, pois permite que a criança construa novos conhecimentos. Nesse contexto, Redin (2000) acrescenta que o lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar.

O próprio Almeida (1995, p.20), já citado, ressalta que "A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores." Assim, fica evidenciado que o uso do lúdico propiciará as crianças uma nova forma de se relacionar consigo e com o mundo.

As escolas que oferecem a modalidade de Educação Infantil precisam intensificar na prática cotidiana o aspecto lúdico, pois através de vivências contribui para o crescimento global da criança. Referindo-se a esse assunto, Ronca (1989, p. 27) afirma:

O movimento Lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele a criança constrói classificações, elabora seqüências lógicas, desenvolve o psicomotor e a afetividade e amplia conceitos das várias áreas da ciência.

Utilizando como referencial Vygotsky (1989, p. 84), explicita que "As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade."

Para reforçar nossas palavras, enfatizando ainda mais a relevância do assunto em questão, citamos Ronca (1989, p. 27), fazendo-nos refletir que

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidade de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz busca e viverem diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção do seu organismo cognitivo.

Nesse sentido, podemos mencionar que o lúdico se torna indispensável para o âmbito educacional, como também permite que a criança conviva com diferentes sentimentos os quais fazem parte do seu interior. Além disso, o professor necessita

incluir no seu planejamento atividades lúdicas, uma vez que a criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar.

Portanto, a utilização do recurso lúdico na Educação Infantil prevê especialmente técnicas adequadas ao nível de desenvolvimento cognitivo das crianças para que possam possibilitar um aprendizado significativo e, posteriormente, possam reproduzi-lo dentro do meio em que vive e das coisas que lhes são relevantes e naturais de se realizar no processo de suas ações futuras.

2. O uso das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico.

“É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação.” (D.W. Winnicott)

A brincadeira contribui para o processo de socialização das crianças, oferecendo-lhes oportunidades de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos para o processo de aprendizagem e estimular o desenvolvimento de habilidades básicas e aquisição de novos conhecimentos. Compreendermos que brincando a criança desenvolve toda sua imaginação, constrói sua personalidade e compreende a realidade na qual esta inserida. Os avanços tecnológicos mudaram as formas de brincadeiras.

As crianças deixaram de brincar de pular amarelinha, roda, fazer cozinheiro, subir nas árvores, fazer bonecas de sabugo de milho, carros de latas, jogar peteca, castanha e passaram a jogar videogames, jogos de computador. A necessidade de resgatar o brincar na vida dessas crianças foi mais um dos fatores da escolha pelo referido tema, pois toda criança necessita do lúdico para interagir com o outro e desenvolver suas habilidades.

Neste sentido, propusemos situações de atividades lúdicas que possibilitaram a compreensão das diferentes experiências de acordo com o contexto mencionado. Iniciamos o trabalho com a turma por meio da brincadeira musicalizada, o qual foi proposto uma roda de conversa, em seguida contamos a música como se fosse uma história, após cantaram e também explicamos como seria o desenvolvimento da mesma: um dos alunos é escolhido e começa a passear pelo centro da roda, acompanhando o ritmo da música, como se fosse a 'serpente'. Na parte da letra que diz "você também... você também... é um pedaço do meu rabão", a criança deve

parar em frente de qualquer outra criança da roda e abrir as pernas para que o outro possa passar por debaixo delas. Depois, quem passou vai para as costas do outro, segurando na cintura da pessoa da frente, formando uma fila.

Em suma, começa a música e quem está de frente escolhe mais uma pessoa da roda que deverá passar por debaixo dos dois, e depois outro e mais outro é escolhido para ir formando o rabo da serpente. Quando o rabo da serpente já estiver grande e enquanto uma criança estiver passando por debaixo das pernas, pode-se prolongar o "ão" do rabão, cantando assim "do meu rabãããããã...", até ele conseguir sair na ponta final do rabo da serpente.

No dia seguinte começamos realizamos a brincadeira novamente, em seguida as crianças registraram em forma de desenhos e apresentaram e para o grande grupo as suas produções. Constatamos que foi um momento interessante e produtivo. A esse respeito Brougère (1993. p.227) reforça que

Desenvolver atividades com as crianças utilizando brincadeira foi divertido e facilitou uma aprendizagem mais significativa, pois foi possível aproximar-se de mundo infantil possibilitando assim aos alunos vivenciar uma prática divertida e prazerosa para todos. A brincadeira é a educação espontânea da criança

Dando continuidade, realizamos outra atividade de interesse da turma; acolhemos as crianças e fomos ao pátio para estabelecer os combinados, e vivenciar o jogo de futebol. Além disso, reforçamos a importância das regras, limites e respeito.

Durante esse momento, foi observado que as crianças participaram ativamente, pois já faz parte do seu cotidiano. Como atividade, propusemos que a turma representasse-a por meios desenhos. Ficando a compreensão de que conseguiram demonstrar um conhecimento sistematizado. Segundo Kishimoto (1999, p. 40). "os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças".

Outro aspecto a destacar refere-se às brincadeiras: amarelinha, pula corda e bonecas (os) e boliche, pois proporcionaram as crianças um momento rico em conhecimento e aprendizagem.

Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz-de-conta, jogos simbólicos, sensório motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos.

É importante ressaltar que as atividades realizadas forma pensadas previamente. Acrescentamos também que ao término das brincadeiras fizemos um círculo e foi feita uma reflexão acerca das contribuições que foram adquiridas para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. De acordo com Negrine (1994 p.41),

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Nesses momentos as crianças viajam no mundo do faz de conta são capazes de criar, recriar, vivenciar e compreender através das brincadeiras situações que fazem parte da sua realidade.

Nesse mesmo contexto, constatamos que durante a realização das atividades propostas proporcionaram Vivências de grupo, prazer e a emoção, uma vez que, a brincadeira e o jogo não podem ser visto apenas como um passatempo, uma forma de deixar as crianças livres para correr, pular, gastar energia, deve ser considerado como base fundamental para a construção do desenvolvimento e da coordenação e como se desenvolve no individual e no coletivo.

Portanto, o aspecto lúdico do ato de brincar e jogar, é de suma importância que o mediador da aprendizagem conheça e desenvolva em sala de aula estratégias que propiciem as crianças estímulo aprender, a observar, pesquisar, compreensão e significância para ampliação de saberes mais elaborados, bem como que permita as mesmas a desenvolver suas opiniões, argumentar e valores que contribua diretamente na formação da personalidade.

3. A prática significativa através do lúdico

Sabemos o quanto é importante englobar na prática educativa o lúdico, porém essas atividades lúdicas devem ser bem planejadas, pois através delas os alunos desenvolvem suas potencialidades com mais eficaz tornando-se assim momentos prazerosos e divertidos.

Na concepção de Gilda Rizzo (2001, p.40), "A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual."

Diante do que a autora defende, observa-se que o principal papel do educador é estimular seus alunos na busca e construção de novos conhecimentos, portanto é através dessas atividades lúdicas que o aluno deve ser desafiado a produzir e oferecer soluções às situações-problemas impostas pelo docente. Vale ressaltar que o lúdico é um dos incentivadores na compreensão e na construção do raciocínio, sendo também uma maneira de aprendizagem diferenciada e significativa.

Entretanto o professor deve ter cuidado ao desenvolver atividades direcionadas ao lúdico, por ser tratar de uma tarefa dinâmica, o mesmo deve ficar na condição de estimulador, condutor e avaliador da preparação da atividade, sendo o educador o elo entre o lúdico e os alunos. Deve-se também ter o máximo de cuidado na quantidade de atividades lúdicas oferecidas aos alunos, pois se desenvolvida frequentemente, tornam-se rotineiras, e os discentes perdem o interesse.

Alguns objetivos são elaborados e direcionados ao jogo como atividades lúdicas: aprimorar o relacionamento entre os discentes; desenvolver a criatividade e as inteligências múltiplas; oportunizar aos alunos o direito de jogar e participar ativamente; aceitar e respeitar regras; proporcionar a autoconfiança e a concentração; obter novas habilidades e etc.

É importante salientar que os jogos e as brincadeiras devem estar associados aos conteúdos, objetivos e possíveis resultados que se deseja alcançar, e que o ensino seja prazeroso e eficaz.

2. CONCLUSÕES

"Conte-me e eu esquecerei; ensina-me e eu me lembrarei; envolva-me e eu aprenderei." (Benjamim Franklin)

Mediante as ideias apresentadas acerca do contexto em estudo, levantamos alguns pontos que acreditamos que sejam relevantes para o desenvolvimento da criança no que se refere às habilidades cognitivas e éticas necessárias ao exercício de uma cidadania democrática, como também para o aperfeiçoamento da prática docente.

Nesse sentido, enfatizamos que o uso das atividades lúdicas é de grande importância para a aprendizagem, pois proporciona à criança o prazer e a formação plena enquanto sujeito crítico e ativo no contexto social do qual está inserido; constatamos também que a aprendizagem acontece de forma significativa enquanto a criança brinca e, é um processo dinâmico.

Outro aspecto a ser destacado refere-se à necessidade do professor promover sempre atividades práticas e direcionadas vinculadas com as situações do cotidiano da criança, porque é a partir destas que contribuirão para a sistematização do conhecimento. Além disso, contribui para o desenvolvimento pessoal, social, psicológico e cultural, bem como prepara a criança para enfrentar as exigências do mundo e conseqüentemente transformá-lo.

Com base no exposto, a escola precisa repensar sua dinâmica, pois diante dos desafios referentes à diversidade e na aplicação de métodos propícios ao Ensino de Educação Infantil, uma vez que, requer olhares que se constituem pela sensibilidade e compromisso para com o ato de ensinar.

Não se pode deixar de ressaltar que no decorrer deste trabalho, procuramos oportunizar ao público alvo atividades que ampliasse a sua linguagem, despertassem o seu interesse pelos jogos e brincadeiras e elevasse o nível de conhecimento acerca dos assuntos estudados.

A experiência contribuiu de forma significativa para o aperfeiçoamento profissional, como também ficou a compreensão de que o trabalho com o lúdico se constitui como um campo de conhecimento, visto que é o ponto de partida e de chegada de um processo de reflexão sobre o trabalho realizado na prática cotidiana.

Em síntese, à medida que vinculamos as relações teoria x prática e ação pedagógica considerando a realidade social, cultural, política, etc., percebemos que estamos crescendo ao passo que tomamos consciência da nossa própria prática.

Em virtude do que foi mencionado, fica claro que a ludicidade permite o encantamento do faz de conta, do imaginário, que são imprescindíveis para o desenvolvimento integral do ser criança; a motivação é o auxílio indispensável para o processo de aprendizagem e o conhecimento profissional do professor se dá, de forma efetiva, a partir de sua atuação. Portanto, a prática é o que realmente

possibilita determinadas habilidades consideradas, a priori, como necessárias ao bom desempenho do docente.

3. REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BROUGERE, Gilles. Jeu et Education. Le Jeu dans la Pedagogia Prescolaire depuis le Romantisme. These pour le Doctorat d'Etat es Lettres á: SciEnces Humanies. Paris: Universite.Paris V, vs I e fi, 1993.
- GOMES, C. L. (org.). Dicionário Crítico do Lazer. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortês, 1999.
- NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Prodil, 1994.
- Piaget, J. A psicologia da criança. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- RIZZO, Gilda. Jogos Inteligentes: A construção do raciocínio na Escola Natural. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil,2001.
- RONCA P.A.C. A aula operatória e a construção do conhecimento. São Paulo: Edisplan, 1989.
- WAJSKOP, Gisela. O espaço do brincar na escola. Revista Direcional Educador. São Paulo, n.55. p. 6-10, fev. 2010 (Entrevista concedida a Luiza Oliva).
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
-

Recebido em: 17/04/2015

Aceito para publicação em: 30/04/2015