

Publicado em 29 de julho de 2016, às 11h47min

REFLETINDO SOBRE ALGUMAS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM DOS ALUNOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Luiz Carlos Pereira Abade^[1]
Amanda Karyne Silva Nunes²

RESUMO

As atividades lúdicas são fundamentais no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que ampliam as possibilidades da criança aprender de forma a construir seu conhecimento, a partir de estímulos variados, tornando-o mais efetivo e significativo. Além de ser uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais, se apresenta como grande desafio ao educador, pois este, deverá elaborar proposta curricular eficientes, bem como integrar o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), dentro de perspectivas interdisciplinares, na qual o aprender seja prazeroso. O objetivo deste estudo bibliográfico baseado em literaturas pertinentes sobre essa temática tão fascinante é demonstrar que as brincadeiras podem ser uma importante ferramenta para auxiliar na aprendizagem dos alunos da educação infantil. Trazendo para a vida de quem pratica o lúdico em seu dia a dia uma leveza e um aprendizado percebidos em vários aspectos da vivência humana.

Palavras - chave: Lúdico. Ensino-Aprendizagem. Educação Infantil. Teorias.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem o intuito de fomento, com observações pontuais relacionando os ambientes lúdicos e seus benefícios para a aprendizagem das crianças na educação infantil. Ao analisar variadas ferramentas para auxílio da aprendizagem das crianças, percebe-se um leque de opções a serem exploradas. Entretanto, é necessária uma verificação criteriosa de como fazer a aplicação dessas ferramentas, saber qual o perfil do profissional orientador e seu nível de motivação. Além disso, alguns pontos devem ser considerados quando queremos agregar o lúdico com a aprendizagem das crianças, entender a situação e o contexto em que ela se encontra é um ponto primordial, pois a maioria delas vivem em locais onde não possuem o essencial para se desenvolver: sem alimentos, saneamento básico, separadas por famílias desestruturadas e sem condições de educá-la corretamente. Por essa razão, muitas delas vão para a escola apenas pela possibilidade de se alimentar deixando o estudo de lado. Os ambientes de aprendizagem são essenciais, contudo como uma criança cheia de necessidade socioeconômicas e emocionais vai socializar e aprender se o contexto em que ela está inserido

é desfavorável? As instituições e os docentes podem intervir, buscando junto com essas famílias meios concretos para mudar. Dando atenção e encaminhando para órgãos competentes. Essas ações, engrandecem o sistema educacional como um todo, pois demonstram sensibilidade para com os problemas da comunidade escolar e não apenas passar conhecimentos mecanizados. Essa necessidade de analisar o perfil da criança é fundamental porque ela vai precisar de estímulo e isso vai variar muito se ela está desmotivada e sem interesse ocasionados por fatores externos.

Ademais, verifica-se ainda a necessidade de se analisar as instituições e sua didática, questionando a necessidade que existe para a ludicidade estar inserida no Projeto Político Pedagógico - PPP da escola, já que não há menção ao lúdico na maioria dos documentos oficiais do ambiente em que elas estudam. Essa pesquisa foi iniciada no pré-projeto - Aprendizagem Lúdica, solicitado pelo curso de especialização em Educação Infantil, traçando estudo relevante pela necessidade de descrever de forma interdisciplinar as brincadeiras lúdicas na educação infantil.

Em todas as suas manifestações ao longo de décadas, mesmo antes da Constituição Federal de 1988, a Educação Infantil sempre passou por reformulações, na qual educadores e instituições buscavam formas de desenvolver a aprendizagem utilizando muitas variantes. Contudo, ela sempre será desafiadora, principalmente quando levamos em consideração as crianças e a pedagogia adotada pelos educadores ligados a elas.

As crianças quando estimuladas, desenvolvem suas capacidades ao mesmo tempo em que brincam e se divertem. Essa é uma das principais vertentes que será demonstrada neste trabalho. Dessa forma, o lúdico em situações educacionais proporciona configura-se como meio real de aprendizagem, que no contexto escolar necessitará de professores capazes de compreender os alunos em sua aprendizagem e desenvolvimento, bem como oferecer aos professores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivo e afetivo. A criança aprende brincando? O que observa-se é uma indagação, a cerca de uma “quase” certeza, pois esse assunto deve ser avaliado respeitando a subjetividade da opinião. A resposta pode ser comprovada cientificamente analisando muitos aspectos. Um deles é observar a satisfação das crianças quando são expostas aos ambientes lúdicos: prazer, motivação, socialização, a possibilidade do acerto e do erro, timidez, espontaneidade, alegrias, tristezas, cooperação. Todas as possibilidades vivenciadas com o lúdico. A ideia de Rubem Alves sobre o lúdico ancora o nosso pensamento, diz ele:

O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Sendo o hoje a semente de qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a utopia, a construção do futuro a partir do presente. É necessária uma mudança. E a máxima da escola era “Primeiro o dever, depois o prazer”. Reconhecer o lúdico é reconhecer a linguagem dos nossos tempos, é abrir portas e janelas e deixar que a inclinação vital penetre na escola, espante a poeira, apague as regras escritas na lousa e acorde as crianças desse sono letárgico.

As mudanças podem começar pelas instituições de ensino, inserindo no Projeto Político Pedagógico, as atividades lúdicas essenciais, porém ignoradas durante muito tempo por toda a

comunidade escolar. O lúdico pode ser direcionado sistematizado, pedagógico e contextualizado. É necessário, o entendimento que essa ferramenta auxilia de fato a aprendizagem dos alunos nas mais variadas faixas etárias. A escola pode promover o lúdico, contudo é necessária olhar menos deturpada da inclusão das opções lúdicas nesse processo.

2 O DESENVOLVIMENTO DA INTELIGÊNCIA DO PONTO DE VISTA DE JEAN PIAGET

Para Piaget a inteligência é desenvolvida por estímulos contínuos na ambientação. A inteligência verbal ou refletida está na inteligência prática ou sensório-motora, que se apóia em hábitos e associações que são adquiridos para voltarem a se combinar. Estas associações pressupõem, por outro lado, o sistema de reflexos cuja relação com a estrutura anatômica e morfológica do organismo é evidente. Além disso, fatores hereditários influenciam diretamente nesse processo de desenvolvimento intelectual, mais como estruturação do pensamento. A inteligência também é considerada uma adaptação.

Para apreender as suas relações com a vida em geral é necessário determinar quais as relações que existem entre o organismo e o meio ambiente. O Universo, as suas próprias noções que se trate da inteligência sensório-motora, que estrutura igualmente as coisas, que percebe reconduzindo-as aos seus esquemas. Nos dois casos a adaptação intelectual comporta o elemento de assimilação, querendo falar de estruturação por incorporação da realidade exterior às formas devidas à atividade do sujeito.

3 CONTEXTUALIZAÇÃO DE WALLON SOBRE INTELIGÊNCIA E APRENDIZAGEM

Wallon foi um dos educadores na linha dos estudos psicogenéticos, que reúnem Piaget, Vygotsky, contudo as suas contribuições diferem um tanto quanto relativa dos demais, pois defendia o método da investigação em seus estudos sobre aprendizagem e educação Infantil. Aliás, tais educadores utilizaram as bases de Wallon em seus estudos. Em estudos realizados por Alfandéry (2010), traduzido por Junqueira, sobre Wallon relata que:

As contribuições de Wallon sobre o desenvolvimento da criança são enriquecedoras, pois vão além das visões lineares e positivas por buscar a melhor forma de mostrar as mudanças de fases que a criança que, segundo Wallon, serão superadas por uma crise, a fim de se configurar uma nova personalidade. Afirmo ainda que Wallon acreditava que ao observar os alunos podemos entender os efeitos do desempenho da aprendizagem, para que possamos entendê-los melhor e criar estratégias mais apropriadas para cada aluno. Observamos ainda que certas ações onde muitos consideram como um problema de hiperatividade nas crianças, para ele, esta expressividade motora está indissociavelmente ligada ao desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da percepção da criança” (ALFANDÉRY, 2010).

Devem-se reconhecer as expressividades posturais dos alunos como sinais daquilo que pode está produzindo efeito no desempenho da aprendizagem, não para eliminar tais sinais, mas para encontrar as pistas que possibilitem a melhor compreensão e a definição de estratégias mais condizentes com a singularidade de cada aluno. Entender esses processos de

individualidade favorecem na consolidação de um diagnóstico de como inserir a ferramenta lúdica para melhor atender as necessidades de cada um deles separadamente, porém num contexto coletivo.

4 CONTEXTUALIZAÇÃO DA APRENDIZAGEM DE VYGOTSKY.

O problema da relação entre desenvolvimento e aprendizagem, para Vygotsky, estava diretamente relacionado com um problema teórico. Uma vez que, na sua teoria ele mostra que a educação não estava separada do desenvolvimento, sendo que existe uma ligação bastante forte, e tudo isto só existe no meio sociocultural, suas análises estão voltadas, diretamente, sobre a educação escolar.

Ivic (2010), na sua análise sobre a obra de Vygotsky, afirma que para este autor a educação não se resume à aquisição de um conjunto de informações; ela é “uma das fontes de desenvolvimento e ela própria se define como o desenvolvimento artificial da criança”. Assim ele diz que o papel essencial da educação é, de assegurar seu desenvolvimento, proporcionando-lhe os instrumentos, as técnicas interiores, as operações intelectuais.

Nesse enfoque, pode-se considerar o ambiente escolar como “mensagem”, isto é, um fator fundamental de educação, pois este estabelecimento, mesmo que todos os conteúdos que aí são ensinados sejam obtidos, subtende uma certa estruturação do tempo, do espaço e repousa sobre um sistema de relações sociais (entre aluno e professor, entre os próprios alunos, entre a escola e o entorno, etc.).

Realmente, o impacto da escolarização é devido, em grande parte, ao meio escolar. Por outro lado, vimos que Vygotsky teve pouco desenvolvimento de sua crítica da educação escolar, mas podemos observar este desenvolvimento na linha de seu sistema de pensamento onde seria “que a escola não ensina sempre sistemas de conhecimento, mas constantemente sobrecarrega os alunos com fatos isolados” e desprovidos de sentido; os conteúdos escolares, nem comportam instrumentos, nem técnicas intelectuais e, muitas vezes, não há, na escola, interações sociais capazes de construir saberes, etc (IVIC, 2010).

A noção Vygotskyana de “zona de desenvolvimento proximal” tem de início, uma marca teórica. A ideia de zona de desenvolvimento proximal ilustra, precisamente, esta concepção.

Nessa noção de zona proximal, a tese da criança como ser social gera um aporte metodológico de grande significado, no momento em que ele focaliza o desenvolvimento da criança no seu aspecto dinâmico. A Escola passa a ser neste contexto, primordial, pois os professores fazem papel de mediador dos estímulos de aprendizagem e a criança vai fomentando e construindo por meio da socialização. Desta forma, é na escola e com a colaboração do adulto, que a criança poderá adquirir o que não seria capaz de fazer se fosse deixada por si mesma (IVIC, 2010).

Contudo, é essencial destacar que na zona de desenvolvimento proximal a criança vai conseguir através de estímulo de adultos coisas que sozinha não o faria. Essas ideias de Vygotsky, que tem mais de meio século, podem perfeitamente servir de base para inovação da prática escolar hoje, mas não refletia a prática realizada naquela época.

1. O LÚDICO: MEIO PARA APRENDIZAGEM

Para Santos (1997), “Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas é contribuir com a pessoa para que se possa tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade”. Sabe-se que para o ser humano a ludicidade tornou-se algo necessário independente da idade, não como mera diversão, mas como fonte de desenvolvimento do aprendizado, pessoal, social, cultural e mental. Pois, é por meio do brincar que as crianças formarão conceitos, ideias, expressão oral e corporal, reduzirão a agressividade construindo o seu próprio conhecimento possibilitando assim, a mediação da relação entre o real e o imaginário.

Segundo Bruner, citado por Brougère, (1998),

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingí-lo, mas é freqüente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (Bruner, apud Brougère, 1998, p.193).

O lúdico constitui uma contextualização simbólica inserido no universo social da criança. É regulamentado, e a partir dele são geradas estruturas cognitivas de aprendizagem (PIAGET, citado por Wadsworth 1984).

De acordo com (Kishimoto, citado por Santos 2010), a brincadeira é resultado da própria autonomia que a criança vivencia, e possui certa desorganização, que naturalmente vai propiciar a construção do pensamento de como fazer ou saber realizar. Essas interações entre as brincadeiras e as vivências sociais das crianças tornam-se a essência que elas adquirem para se relacionar com o mundo a sua volta, possibilitando um contato direto com sua realidade em todos os períodos de sua vida.

1. A CRIANÇA E O BRINCAR

Aprender de forma lúdica pode proporcionar muitos benefícios para crianças. As brincadeiras sistematizadas ofertam às crianças um ambiente saudável, agradável e interessante; que possibilita assim, o aprendizado de várias habilidades que serão úteis a sua vida social e afetiva – cognitiva. Deve ser encarado como uma ferramenta didática a mais pelo professor como forma de tornar a aprendizagem mais eficaz e prazerosa.

Segundo Andrade (pg.14), o desenvolvimento do aprender depende, primeiramente de como o professor vai utilizar sua didática com os educandos, principalmente porque a forma como o professor vai conduzir a turma no primeiro dia, com sua fala, pode representar uma configuração de sua imagem positiva ou negativa perante a turma. Andrade ainda afirma em seus estudos que se o primeiro diálogo é duro, tenso e sem alegria, nascerá uma barreira entre professor e aluno impedindo momentos de crescimento para ambos, mas se, nesse primeiro instante há um encontro amigável e cheio de sorrisos, será o início de uma convivência de significativos aprendizados (ANDRADE, 1977).

Brincar é ato universal, que é praticado por adultos e crianças, e sempre fez parte da história da humanidade. Apesar de ser algo que sempre existiu, a brincadeira nem sempre foi considerada uma atividade que ajudaria no desenvolvimento de uma criança, mas sim por muito tempo foi considerada “perda de tempo”. Como ressalta Wajskop (2001 p.19) “[...] a brincadeira era geralmente considerada como fuga ou recreação e a imagem social da infância não permitia a aceitação de um comportamento infantil, espontâneo, que pudesse significar algum valor em si.”.

O professor, ao entender e levar em conta o significado do brincar para a criança poderá utilizar desta nova metodologia de ensino que é o lúdico em sala de aula. Mas, cabe a ele organizar suas atividades de maneira, a qual possibilite ao aluno um aprendizado progressivo, selecionando e utilizando meios mais significativos para realizá-los. Destacando o trabalho em grupo, o qual facilitará o ensino- aprendizagem e o desenvolvimento individual de cada aluno.

7 CONCEITUANDO APRENDIZAGEM

Durante muito tempo o termo Aprendizagem tornou-se do ponto de vista docente, um grande desafio. Muitas instituições inclusive reformulam constantemente seus métodos para atender as crianças que já nascem neste século XXI com pré-disposição para aprender seja por estímulos, ou sozinhas. Nestes ambientes, a tecnologia se faz presente e com a possibilidade de utilização na prática docente como ferramenta lúdica. Quanto mais as crianças vivenciam possibilidades de diferentes de aprender, melhor será o seu desenvolvimento.

Para Sacchetto (2009), o comportamento muda em função do tipo de aprendizagem é possível observar, quando comparamos aquelas aprendizagens automáticas que as crianças desenvolvem, daquelas que são originadas a partir dela. A aprendizagem das crianças se desenvolve por meio de suas vivências e experiências. Todas as crianças nascem potencialmente com capacidade para aprender. Contudo, depende do nível de desenvolvimento das capacidades e habilidades físico-motoras, para que ela se concretize. Após esse ‘pré-desenvolvimento, elas estarão aptas para aprender (ANTUNES, citado por SACCHETTO 2009).

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É difícil imaginar o ensino e a aprendizagem sem socialização através das brincadeiras. Não se trata de brincadeiras fragmentadas, mas sistematizadas e com propósito. O lúdico acompanha a sociedade desde sua formação e é necessária para sua conexão com o saber.

Segundo estudos de Sacchetto (2009), a personalidade da criança pode ser formada, a partir de estímulos vivenciados na infância através das brincadeiras. Contudo, para que estas atividades contribuam de fato para a formação, sobretudo da personalidade, faz-se necessário um ambiente motivador e adequado. Isso pode determinar a qualidade dessa aprendizagem, sendo o papel do educador, aqui, essencial.

Paulo Freire nos diz que a prática docente é profundamente humana e formadora, por isso ética. A responsabilidade do professor é sempre grande e os alunos sempre terão neles um exemplo positivo (Paulo Freire, 2004 p.65).

Nesse sentido, o professor, não deve se colocar à frente de tudo, mas deve, no entanto, ter postura mediadora respeitando os limites de cada aluno e aceitar suas indagações com elegância e critério. As crianças não têm espaços para brincar, e quando fazem isso são rotuladas de “sem o que fazer”, às vezes pelos próprios pais. As pessoas passam a morar em apartamentos sem área de lazer, crescem nesse mundo sem interações, criam um universo delas de aprendizagem resumida ao que vivenciam em casa. É necessária uma mudança, entender o lúdico como ferramenta indispensável mesmo na extensão de nossas casas e aprofundar isso em instituições que valorizem esse conceito de aprendizagem.

As políticas educacionais atuais, impulsionadas pelos princípios do sistema vigente, tem como objetivo principal preparar a criança para o mercado consumidor. Dessa maneira, o comprometimento com a formação social e integral do indivíduo está sendo cada vez mais deixada em segundo plano, o que afeta o curso do seu desenvolvimento. Considerando o contexto escolar, em face dessa política, as atividades escolares estão mais dirigidas à escolarização precoce, trazendo danos ao processo de formação da criança. O brincar, atividade principal do período da infância, está perdendo o seu espaço para “atividades” dirigidas ao processo de alfabetização, sendo este, hoje, o objetivo mais relevante das escolas. Assim, ao pensar em proporcionar experiências, assume-se ter a criança como agente ativo do processo de ensino e aprendizagem. Mas, esse processo não é simples, como muitos na educação entendem. Falar em criança ou aluno como agentes ativos do processo de ensino e aprendizagem tornaram-se um “chavão” de escolas públicas e privadas, sendo slogan até mesmo dos sistemas apostilados de ensino, que não se dão conta da contradição presente. Um trabalho significativo com as crianças e não para as crianças. Praticar o lúdico requer formação, pesquisa, observação e registro. O educador, nesse sentido, é um pesquisador e mediador. Ao qual observa as necessidades das crianças e, pela sua mediação, faz surgir novas necessidades. Tudo isso deve ser registrado para que de alguma maneira possamos refletir sobre a prática. Tornando-se um rico material para sua formação em plena atuação. Portanto, se cada um faz a sua parte poderemos transformar um coletivo. Dessa forma, foi refletido no presente trabalho que a criança deve aprender a partir de algo a mais advindos não só de práticas docentes ou de outros que cercam essa criança. O lúdico é importante pelo fato de aproximar a criança da aquisição de conhecimento técnico, possibilitando principalmente a resolução de problemas em diversas situações de aprendizagem. Contudo, a maioria dos educadores formados já dentro de novas atualizações menosprezam essa realidade, e ficam às margens da formação técnica e desmotivadora. Sabemos, porém, que para o professor poder motivar seus alunos, ele vai precisar ter condições para trabalhar com dignidade.

Os docentes não irão desempenhar suas funções corretamente, se a instituição não tiver recursos materiais ou didáticos para isso, ou até mesmo por questões salariais. Tudo é uma questão de gestão e visão contemporânea da educação como um todo. O governo durante muito tempo, não acreditava que tinha que investir na educação infantil para ter uma sociedade pensante e bem desenvolvida, mais isso vem mudando e com essas mudanças, a nossa concepção de que temos que fazer a nossa parte para contribuir com o desenvolvimento nossas crianças.

Por fim, constatou-se que as instituições necessitam de renovação constante de sua metodologia e a forma como enxergar as crianças, bem como ter em mente que o aprender é

um processo que requer tempo e dedicação e o quantitativo deve ser levado em consideração sempre que for avaliar qualitativamente os processos de ensino e aprendizagem que possuem o lúdico como suporte pedagógico, dinâmico e interdisciplinar desse aprendizado constante.

ABSTRACT

The recreational activities are fundamental in the process of teaching and learning, since that expand the possibilities of the child to learn in order to build their knowledge from various stimuli, making it more effective and meaningful. Besides being an important personal progress tool and reach institutional goals, it is presented as a challenge to the educator as this, should develop efficient curricular proposal and integrate recreational (games, toys and games), within interdisciplinary perspectives in which learning is pleasurable. The aim of this bibliographical study based on relevant literature on this fascinating subject is to demonstrate that the play can be an important tool to assist in the learning of students of early childhood education. Bringing to life of those who practice the playful in their day to day a lightness and learning realized in various aspects of human experience.

Key - words: Playfulness. Teaching and Learning. Child education. Theories.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Fabiana:1977. **Pedagogia do afeto na sala de aula**:-2ª edição. - Recife:prazer de ler, p. 14. 2014.

ALFANDÉRY, Hélène Gratiot. **Henri Wallon**. tradução e organização: Patrícia Junqueira. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

ALVES, Rubem. **A gestação do futuro**. Campinas: Papirus, 1987. Disponível em:<http://brinqueeaprenda.blogspot.com/> acesso em 24/06/2016

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos> Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Editora Paz e Terra. 30ª edição, 2004.

IVIC, Ivan. **Lev Semionovich Vygotsky**. Edgar Pereira Coelho (org.) – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis**: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes 1993.

MUNARI, Alberto. **Jean Piaget**. Tradução e Organização. Coleção Educadores: MEC. 2010

OLIVEIRA, Cristina Flávia. **Cadê o brincar?** Da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. Ed. UNESPI, 2009.

SACCHETTO, Karen Kaufmann. et al. **O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar.** Cadernos de Pós-Graduação em Distúrbios do Desenvolvimento, São Paulo, v.11, n.1, p. 28-36, 2011.

VIGOSTSKI, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau.** São Paulo, Pioneira, 1984.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola.** 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

[1] Pós-graduando do Curso de Especialização em Educação Infantil pela Universidade Estadual do Piauí - UESPI

²Professora Orientadora da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso - TCC.