

LUDICIDADE: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA APRENDIZAGEM

Autora: Beatriz Joana dos Santos

Universidade Federal de Rondônia

biacarlos.pedro@gmail.com

Coautor: Carlos Dias Valadares

Carlosdias2016unir@gmail.com

GT 6 - Educação Infantil: Currículo, Interações e Brincadeiras

RESUMO

O ato de brincar é muito importante para o desenvolvimento da criança, pois através da ludicidade a criança se prepara para a vida, aprendendo a lidar com as situações do cotidiano, facilitando assim a construção reflexiva da sua autonomia e incorporando-as a vida em sociedade. Este trabalho tem o objetivo de refletir sobre a importância do ato de brincar no processo de ensino aprendizagem da criança na Educação Infantil, mostrando como o lúdico trabalhado na sala de aula tem uma relação com o desenvolvimento cognitivo do aluno. Pretende-se também mostrar a importância do ambiente lúdico para a construção do conhecimento, buscando compreender o modo de olhar, sentir e vivenciar este espaço na vida e no aprendizado do aluno e ver o papel da escola nesse processo. Para isso foram feitas algumas pesquisas bibliográficas sobre o assunto.

Palavras-chave: Lúdico. Criança. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O artigo busca refletir sobre o brincar no processo de ensino aprendizagem. Na escola, o aluno deve se envolver com atividades lúdicas que o façam pensar e refletir sobre a sua vida cotidiana e, através delas, obter a aprendizagem significativa, pois o ato de brincar é uma estratégia para a realização das atividades desenvolvidas pelo ser humano. Ou seja, o aprendizado acontece com a realização de atividades que trazem significação e deve ser realizado de uma forma que desperte o interesse do aluno pelo aprender, usando a tática de estabelecer relações entre o que já conhece fora da escola com o que existe dentro dela.

A metodologia usada neste trabalho foi à leitura de pesquisas bibliográficas sobre o assunto. O trabalho de escrita foi dividido em dois tópicos, no primeiro faz-se uma reflexão sobre a importância do lúdico na aprendizagem, que traz algumas considerações sobre o tema de acordo com alguns teóricos, no segundo tópico descreve sobre o papel da escola nesse processo e por fim, as considerações finais.

Sendo assim o objetivo do trabalho é analisar a importância do brincar na alfabetização, numa visão de ludicidade, buscando comparar as ideias dos autores estudados.

2 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM

Ao longo da história podemos destacar a contribuição de vários autores sobre a questão do ato de brincar no desenvolvimento da aprendizagem. A aprendizagem é caracterizada como um processo em que o ser humano adquire conhecimento, habilidades, valores, e através do qual desenvolvem as suas ações na sociedade a qual está inserido.

Para Vygotsky (1998, p. 17):

A aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo podem ser compreendidos como a transformação de processos básicos, biologicamente determinados, em processos psicológicos mais complexos. Essa transformação ocorre de acordo com a interação com o meio social e do uso de ferramentas e símbolos culturalmente determinados.

A Ludopedagogia (Chiaratti, 2015, p.11) é uma parte da pedagogia que busca inserir o lúdico na educação. Não se trata apenas de inserir brincadeiras no dia a dia da sala de aula, e sim trabalhar pedagogicamente através da ludicidade afim de que se desenvolva o aprendizado de forma lúdica.

Sabe-se que a Ludopedagogia busca trabalhar com atividades que propiciem um trabalho diferente que leve em consideração a cultura e os ambientes variados em que a criança está inserida. As atividades lúdicas devem ser planejadas de forma que motivem as crianças para a construção do conhecimento.

De acordo com Chiaratti (2015, p. 11) “o lúdico é um das expressões humanas que mais fascina e permanece em diferentes contextos de uma geração a outra”. Dessa forma o lúdico proporciona um estudo mais apurado da relação da criança com o mundo externo. Através da ludicidade é possível observar como a criança vivência as experiências adquiridas, forma conceitos, e vai se socializando com tudo ao seu redor.

Levando em consideração que o brincar marca a infância e que é uma das principais atividades da criança, podemos dizer que o ato de brincar é um ato espontâneo e está na essência do ser, está presente na vida da criança desde os primeiros meses de vida e contribui para sua formação enquanto ser humano. É uma atividade própria do ser criança e elas aprendem brincando.

De acordo com Château (apud Dalmagro, 1997, p.196):

(...) o brincar é para a criança o mesmo que o trabalho é para o adulto, porém, é necessário entender que o brincar/jogar se dá num patamar diferente do trabalho, possuindo características que o diferenciam, como, por exemplo, o trabalho visa a produtividade, já o brincar tem um fim em si mesmo.

Brincar é muito importante e é por meio deste ato que a criança transforma seu cotidiano num mundo de fantasia e imaginação. Elas brincam de correr, de pular, de saltar, de casinha, de ser pai, de ser mãe, de escorregar, de falar, de chorar,

de brigar, de fazer comidinhas, etc., brincam de muitas coisas que se possa imaginar e isso contribui para o processo de ensino aprendizagem, pois auxilia na construção da reflexão, da autonomia e criatividade. Elas aprendem, portanto pela ação.

De acordo com Tania Mara Grassi (2009, p.17):

Brincando, a criança aprende, a criança se desenvolve, ela cresce, ela se torna sujeito, limites vão sendo colocados, ela se socializa, ela assimila dados da sua cultura. O brincar é extremamente importante para o desenvolvimento infantil e deve estar presente nas atividades cotidianas da criança.

Brincar é uma atividade própria da infância. As crianças não precisam de objetos especiais, de brinquedos, para brincar, há uma infinidade de jogos e brincadeiras que não necessitam de um objeto e dependem de materiais encontrados com facilidade pelas crianças.

Para Chiaratti (2015, p.83) “o brincar livre e espontâneo é mais importante que o brinquedo. O brincar extrapola o brinquedo”. Nota-se assim que a criança cria suas próprias regras para desenvolver uma brincadeira.

Segundo Vygotsky (1998, p.124):

O faz de conta é uma atividade importante para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois exercita no plano da imaginação, a capacidade de planejar, imaginar situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras inerentes a cada situação.

Durante as brincadeiras de faz de conta a criança vivência um momento único de desenvolvimento cognitivo, através do qual expressa a imaginação, a capacidade de planejar, de criar situações lúdicas, criar suas próprias regras. Consegue comunicar-se com o mundo e assim desenvolve sua autoestima e confiança em si mesma, passa então a agir sozinha em dados momentos, na hora de comer, vestir-se, fazer amigos, entre outros. O faz de conta vai dando espaço a construção do mundo real.

Segundo Vygotsky, (1987, p.35):

O brincar é uma atividade humana, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Dentro dos vários estudos sobre a importância do brincar na aprendizagem destacamos também as leis que asseguram às crianças a importância do brincar, podemos verificar isso no Estatuto da Criança e do Adolescente em seu art. 4º diz que:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Ressalta ainda em seu art.16º “o direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: IV - brincar, praticar esportes e divertir-se”.

A Constituição Federal diz no art.6º “São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à humanidade e à infância, a assistência aos desamarrados, na forma desta constituição”.

Assim podemos ver que o ato de brincar é fundamental na vida da criança para que a mesma possa ter um desenvolvimento saudável, as brincadeiras, tanto as lúdicas quanto as educativas, têm um papel fundamental para este desenvolvimento saudável e para a vida psíquica das crianças, pois ajudam a desenvolver habilidades cognitivas, físicas, sócio- afetivas e morais.

De acordo com Marcela Bianco (2015):

Ao brincar, as crianças exercitam muitas habilidades como: capacidade de expressão verbal e não verbal, linguagem, raciocínio, pensamento abstrato, representação espacial, curiosidade, criticidade, objetividade, reflexão, flexibilidade, atenção, concentração, memória, imitação, criatividade, imaginação, relacionamento intrapessoal e interpessoal, autonomia, cooperação, autoconfiança, autoestima, iniciativa e sentimentos de competência. (Disponível em:< <https://www.contioutra.com/a-importancia-do-brincar-na-infancia/>>).

3 O PAPEL DA ESCOLA NA LUDICIDADE

A escola tem um papel fundamental no processo de ensino aprendizagem da criança, e os envolvidos neste espaço precisam compreendê-lo como espaço de

desenvolvimento coletivo em diferentes épocas e espaços e que o brincar é parte desse processo.

O ato de brincar contribui para o desenvolvimento da criança em seus aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Para que isso ocorra no espaço da escola é necessário criar ambientes lúdicos e mediar os momentos em que as crianças estão brincando. É preciso praticar aqui a pedagogia da escuta, uma vez que está intimamente ligada ao brincar.

De acordo com Offial, 2015, p. 33:

A proposta da escuta fundamenta-se nos eixos da ética, da estética e da solidariedade. Da ética porque respeita o direito da criança de ser ouvida, de expressar seus sentimentos, desejos e emoções, descobertas e anseios. Da estética porque permite a comunicação dos saberes sensíveis presentes na imaginação criadora da criança, pois lida com a fantasia, sentimentos e percepções do mundo. Da solidariedade porque a ação de ouvir é um ato que exprime confiança e entrega ao outro.

É importante que os envolvidos da escola propiciem espaços para perceber e incentivar a capacidade criativa das crianças, estimulando o desempenho. É necessário que a escola estimule e respeite o potencial de cada criança e espere que a aprendizagem ocorra em seu tempo.

Santos (1999) apud Chiaratti (2015) descreve que os profissionais de educação, na sua grande maioria, têm a intenção de fazer um trabalho pedagógico mais eficiente; por isso, nesse meio, a discussão sobre a melhoria do ensino tem-se voltado para a busca de alternativas que tornem o ensino mais atraente e que proporcionem uma aprendizagem significativa pela via do prazer, do afeto, do amor, e do despertar das emoções.

A ludicidade em sala de aula pode ser uma ferramenta muito importante na construção da aprendizagem significativa. O professor é o mediador nesse processo e deve observar as necessidades de seus alunos para poder planejar o momento lúdico como parte da aula e não apenas como entretenimento para o aluno ou de descanso para o professor.

Portanto, é preciso que se criem meios para garantir que o trabalho seja desenvolvido de modo que favoreça a criatividade, autoestima, autonomia e participação para garantir o desenvolvimento da criança.

O ato de ensinar exige do professor um cuidado quase individualizado com cada criança de sua sala de aula, respeitando a especificidade e propiciando momentos para que expresse sua aprendizagem. Observar a criança nas suas ações é muito importante no processo de aprendizagem.

Segundo Vasconcelos, (2009, p. 75) Apud Offial (2015, p. 43):

Nas brincadeiras espontâneas, a criança utiliza, de maneira prazerosa, sua capacidade de separar o significado do objeto, sem dar conta do que está fazendo. Mais adiante o brinquedo lhe fornecerá a possibilidade de transição entre o pensamento da situação concreta e imediata para uma situação imaginária, ou seja, ele garante a passagem de um pensamento puramente situacional, característico da primeira infância, a pensamentos menos sincréticos e confusos, mais próximos aos do adulto, que podem ser totalmente desvinculados de situações reais.

No cotidiano da sala de aula e no contato com os brinquedos a criança passa a ter contato com diferentes culturas e modo de vida, passa também a conviver com regras, permissões e proibições, e tudo isso faz parte do seu desenvolvimento enquanto ser humano. Dentro deste universo de coisas novas a criança terá suas próprias reações, tristeza, ansiedade, insegurança e medo, e por isso os professores envolvidos no ambiente escolar precisam estar atentos e buscar a melhor forma de lidar com toda essa situação.

O momento do brincar é um lugar de construção de cultura organizado através da relação social das crianças. Offial, (2015, p.37) diz que “para a pedagogia da escuta se fazer valer no cotidiano escolar, é necessário que o educador tenha clareza dessa compreensão, que pense de forma coerente e reconheça as diferentes formas de linguagem da criança”.

Destaca ainda que “é no ato de brincar que a criança desenvolve seu discurso externo e o interioriza, elaborando seu próprio pensamento”. (Offial, 2015, p.43). Por isso é importante que o educador perceba o potencial de cada criança, e que as escute durante os momentos de brincadeira para poder melhor planejar suas intervenções.

O professor precisa inserir brincadeiras em seu planejamento, e realiza-las em sala de aula de uma maneira que auxilie no processo de ensino aprendizagem. A aula pode se tornar descontraída e prazerosa favorecendo uma melhor interação entre as crianças, facilitando a convivência e a troca de saberes através do ato de brincar. Criam-se assim momentos de vivência alegre e saudável.

Neste sentido para Borba (2006 apud Brasil. Ministério da Educação, 2006, p. 43):

Existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que a atividade pedagógica seja lúdica é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário, será compreendida apenas como mais um exercício.

Tendo a ludicidade como recurso pedagógico, poderão diversas disciplinas se beneficiar do dinamismo da atividade lúdica. É a partir de vivências, de interação com o mundo que a criança vai construindo suas estruturas de pensamento e de solução de problemas. É assim também com a matemática, na vivência de situações concretas que a criança vai começar a agrupar objetos por semelhança, fazer classificações, comparar tamanhos, estabelecer diferenças.

Portanto, é necessário que o professor dentro do trabalho com a matemática desempenhe um papel na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento e do raciocínio dedutivo do aluno, levando-o a empregar a matemática na resolução de problemas cotidianos.

Como nos diz Legrand, (1973, p. 102):

O universo matemático puro, despojado de todas as avenidas da percepção, é um universo puramente dedutivo em que, sendo o ser matemático rigorosamente definido, as conseqüências racionais decorrem necessariamente. A pedagogia das matemáticas não deve, portanto, trair a natureza daquilo que ensina. Parte dos postulados, dos axiomas e das definições que coloca de saída como evidências racionais e tira disto as conseqüências distanciadas pela adequação abstrata. Sem dúvida, o pedagogo matemático não chega a afirmar a natureza das “verdades eternas” dos postulados, dos axiomas e das definições sobre os quais se apóia: é que raramente ele é também um filósofo. Se o fosse, seu comportamento o comprova, seria discípulo de Platão ou de Descartes. É o que explica o caráter abstrato e gratuito do ensino das matemáticas que nós mesmos ou os nossos filhos recebemos como herança até aqui.

É necessário que o professor seja um mediador no processo de aprendizagem da matemática e, para isso, precisa antes fazer uma investigação de quais são os conhecimentos que o aluno já tem e propor situações de aprendizagem, investigando assim o domínio de cada uma sobre o assunto para criar novas possibilidades e desafios, ampliando o universo de conhecimento, estabelecendo um vínculo entre o já visto e o que precisa ser construído.

Entendemos que uma aprendizagem significativa da matemática escolar se efetiva através de um ensino que prioriza o desenvolvimento do raciocínio lógico do aluno, que estimula seu pensamento independente, sua criatividade e capacidade de resolver problemas, aspectos que são fundamentais para aumentar a motivação dos alunos para a aprendizagem, para desenvolver sua autoconfiança, sua concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo e senso cooperativo, enfim, que transforme o ensino da matemática mais eficaz para a construção da cidadania.

De acordo com Lange (2015,p.76):

Engana-se quem pensa que, na escola, o lúdico se reserva às atividades propostas pelo professor. O recreio é por excelência o momento mais lúdico das vivências escolares, uma vez que ali os estudantes redimensionam o mundo por meio de brincadeiras, jogos, disputas, desafios. No recreio é possível perceber a familiaridade que as crianças têm com tudo aquilo que o lúdico mobiliza: o raciocínio, a criatividade, a interação e o desenvolvimento de habilidades.

Podemos trazer para este universo lúdico na disciplina de arte o ato de desenhar que tem grande importância no processo de ensino aprendizagem da criança. No ato de desenhar a criança registra sentimentos e emoções e traz para o papel noções como: o corpo, o outro, os limites.

De acordo com Jeferson Costa da Silva (2017):

O desenho leva a criança a um sentimento mágico. Quando ela mexe o lápis o traço surge, quando ela para o movimento o traço cessa, essa sucessão de estímulos gera um prazer para a atividade motora além de uma contínua exploração de seu lado curioso, atento e experimental. Essa prática artística é fortemente influenciada pela cultura a que se insere, porém, diversos pesquisadores da área opinam de maneiras diferentes, uns defendem que o puro desenho da criança são garatujas (as primeiras) e após mais contato com seu meio ela é bastante

influenciada e passa a tentar reproduzir a realidade. (Disponível em: <<http://exatart.redelivre.org.br>>)

O desenho infantil passa por algumas fases que são as seguintes: garatuja, pré-esquematismo, esquematismo e realismo, e a criança se desenvolve gradualmente passando por cada uma delas e trazendo para o desenho suas vivências, seus sentimentos e sua realidade.

Vemos assim que o ato de desenhar, falar, registrar e brincar tem grande importância no desenvolvimento da aprendizagem, tendo em vista o desenho como fonte de expressão da criança o professor extrai dele algum sentido que venha posteriormente resultar em intervenções pedagógicas adequadas a cada momento.

É possível também trabalhar de forma lúdica com a literatura que tem papel importantíssimo na aprendizagem, as crianças assim leem, narram às histórias, desenvolvem peças teatrais, brincam, cantam e inventam o faz de conta tudo através dos textos literários.

De acordo com Lange (2015, p. 50):

O caminho fértil da literatura deve fazer parte de um processo de formação que valorize as artes e o imaginário. Na escola temos um espaço privilegiado para que sejam criadas condições de leitura e escrita, além de repassar o espírito literário às novas gerações. A literatura, inserida no cotidiano da educação, instiga a inquietação curiosa e o gosto pelos artistas da palavra. O legado da literatura desperta as capacidades humanas e amplia o repertório da criança. Trabalhar com literatura e ludicidade constitui um desafio aos docentes, especialmente aos que trabalham com crianças pequenas. Na educação infantil, as histórias são contadas, para anos mais tarde, serem conhecidas por meio da superfície do papel.

O professor se torna o responsável por garantir que este espaço se torne de fato lúdico, propiciando através da leitura momentos que façam fluir a imaginação e criatividade das crianças, segundo a autora “encontra-se diante do seguinte desafio: encantar cada um daqueles diferentes sujeitos – com diferentes histórias – e aproximá-los da literatura”. Lange (2015, p. 50).

Na Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional –LDB- consta em seu art. 26, parágrafo 3º, que a “educação física, integrada a proposta pedagógica da escola é componente curricular obrigatório à educação Básica”. Daí, perguntamos: o que a educação física tem a ver com o brincar? Tudo. Um dos papéis da Educação Física é contribuir para ampliar o repertório dos alunos, nas brincadeiras e jogos. Através das aulas de Educação Física as crianças terão acesso a diferentes práticas corporais, vivência de jogos e brincadeiras que contribuiram no processo de aprendizagem e vivência da cultura.

Com todas essas atitudes e acompanhando as transformações que estão ocorrendo na sociedade será possível criar um ambiente de aprendizagem prazeroso, tanto para o professor quanto para o aluno.

Percebe-se assim que a escola é um lugar privilegiado de coisas boas, acontecimentos maravilhosos, significativos e culturais, e todos os envolvidos na educação e na vida das crianças têm a tarefa de transmissores de saberes.

Lange (2015, p. 99) destaca que “somos todos sujeitos responsáveis pela transmissão cultural. E é na infância que esse lugar de agente transmissor é ocupado, tocando justamente o brincar, o jogo e a brincadeira. Brincar é um modo de acionar os bens culturais de uma sociedade”.

É preciso que os adultos brinquem com as crianças para que se aprenda a rir com elas, a vivenciar os erros e acertos da infância, aprendendo com elas a nos reconhecer como sujeitos em um mundo cheio de possibilidades e sermos assim atores da transformação na sociedade, dando as crianças à oportunidade de crescer brincando e desenvolvendo seu aprendizado de forma lúdica e prazerosa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que a ludicidade é ampla não cabe aqui muitas conclusões finais. Penso que educadores devem ser os mediadores e facilitadores da aprendizagem e, sendo assim, devem fazer o que está ao alcance para atender as necessidades que encontrarem nos processos de aprendizagem da criança, pois além de termos um conhecimento da arte do brincar.

O processo de ensino ludo pedagógico tem que ser contínuo, visto que não está pronto e acabado, e sim em constante desenvolvimento, precisamos estar pesquisando e aprimorando este conhecimento cada vez mais.

Finalizando este trabalho foi possível verificar que o brincar é uma prática natural dos seres humanos e que está presente na cultura, foi possível assim refletir sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento da aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIANCO, Marcela. **A importância do brincar na infância**. Conti outra. 2015. Disponível em:< <https://www.contioutra.com/a-importancia-do-brincar-na-infancia/>>. Acesso em 10 de janeiro de 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

CHIARATTI, Fernanda Germani de Oliveira. **Fundamentos da Ludopedagogia**. Indaial: EDE, 2015.

DALMAGRO, Sandra Luciana. **Educação Física das crianças do movimento sem terra: na luta pela garantia do lúdico**. In: Motrivivência, ano IX, n.10, dezembro. Florianópolis: UFSC, 1997.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

GRASSI, Tânia Maria. **Coleção: Psicopedagogia e psicomotricidade em ação**. Belo Horizonte, 2009.

LANGE, Mariana de Bastiani. **Práticas pedagógicas do ensino lúdico**. Indaial: UNIASSELVI, 2015.

LEGRAND, Louis. **A didática da reforma**. (trad. Marco Aurélio de M. Matos) Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

Lei Nº 8.069/90 – **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm>. Acesso em 01 de fevereiro de 2019.

OFFIAL, Patrícia Cesário Pereira. **Linguagem e ludicidade na infância**. Indaial: UNIASSELVI, 2015.

SILVA, Jeferson Costa. **O desenho no processo de ensino-aprendizagem e formação social da criança.** Exata art. 2017. Disponível em: <<http://exatart.redelivre.org.br>>. Acesso em 01 de fevereiro de 2019.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6 ed. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação social da mente.** Tradução de Neto, J.C. e Colab. 1. ed. São Paulo: Martins fontes 1984.