

LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cacia Arruda Borges¹
Doranil Herculana da Conceição
Prof. Me. Maurício Vieira²

Resumo

O objetivo deste trabalho é discorrer sobre o ludicidade buscando compreender a qual sua relevancia na educação infantil. Procurando saber com o lúdico pode estimular a interação social entre as crianças, e ao mesmo tempo identificar o grau de aprendizagem que ele pode oferecer. Saber como ludico pode ser usado no contexto da sala de aula, como ele contribui no processo de conhecimento, e como pode ser utilizados para fortalecer as habilidades, a autoconfiança, a memória, e despertar a criatividade e a imaginação da criança.

Palavras-chave: Ludicidade. Interação Social. Aprendizagem. Jogos. brincadeiras.

Introdução

Este trabalho tem a finalidade de discorrer sobre o lúdico na educação infantil, assim como o seu valor na contribuição no desenvolvimento do aprendizado do aluno em sala de aula. Objetiva compreender a importância da ludicidade na educação infantil, estimulando a interação social entre as crianças. Através do lúdico busca-se identificar as condições de aprendizagem meio as brincadeiras e jogos elencados ao conteúdo pedagógico.

O lúdico apresentado como processo de aprendizagem contribui no conhecimento, no fortalecimento das habilidades, na autoconfiança, na memória, despertando a criatividade e a imaginação do aluno. Valorizar as brincadeiras, jogos, teatro também são formas de trabalhar o conteúdo lúdico na didática do planejamento.

Por meios dos jogos, as crianças podem conhecer os números, aprender a contar, calcular, além de construir seu senso crítico questionando por meio dos resultados. Além de quebrar o paradigma que a teoria é uma e a prática é outra, pois podem fazer uma analogia e concluir que precisamos da teoria para materialização da prática, isso deve ocorrer desde início quando se trabalham com normas e regras que devem ser conjugadas e respeitadas.

Por meio da ludicidade tem-se a possibilidade de explorar todo universo infantil, buscando identificar as condições de aprendizagem ao mesmo tempo promover por meio do lúdico um conhecimento integrado que venha favorecer a formação tanto intelectual como

¹ Acadêmicas do curso de Pedagogia da Faculdade Invest de Ciências e Tecnologia

² Professor orientador no curso de Pedagogia da Faculdade Invest de Ciências e Tecnologia

emocional da criança. Por isso este estudo objetiva compreender a importância da ludicidade na educação infantil, estimular a interação social entre as crianças através do lúdico e igualmente identificar as condições de aprendizagem das crianças através do lúdico.

2. A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade significa “jogo” tem sua origem na palavra latina, no entanto, ela não significa somente jogo ou brincadeiras, ela faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório (ALMEIDA, 2009). Por isso a ludicidade como método pedagógico pode ser usado como uma ferramenta importantíssima de ensino, com ele podemos desenvolver ações que possibilitam o desempenho e o desenvolvimento integral do aluno.

É importante que o professor crie condições para que o aluno aprenda, as brincadeiras e jogos educativos corroboram para que o aluno esteja mais próximo da sua realidade. Pois de acordo com Almeida:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (ALMEIDA, 2009, p. 1).

Dessa forma os conteúdos podem ser inclusos nas atividades e ações desenvolvidos por meio do lúdico de maneira atrativa desenvolvendo a escrita e os cálculos que são pertinentes ao aprendizado da educação infantil. Porque de acordo com a Política Nacional da Educação Infantil o preparo para a escolaridade formal é um importante resultado da educação infantil (PNEI, 2009). Sendo assim, elas precisam aprender e obter conhecimentos específicos de leituras e aritméticas, e, ao mesmo tempo possuir o entendimento conceitual dessas habilidades.

No período da educação infantil a criança possui capacidade que possibilita todos os estágios do desenvolvimento intelectual, mas ao mesmo tempo devemos levar em consideração que ela também recebe influência dos costumes e objetos da sua cultura (REGO, 1995). Nesse sentido devemos considerar o ambiente fora da sala de aula, pois o universo escolar vai para além dos portões das escolas. Um dos questionamentos comuns é como construir um aprendizado que respeite a bagagem cultural do aluno e ao mesmo tempo que atenda as demandas das instituições públicas tão fragilizadas na atualidade seja economicamente ou socialmente falando. No interior de uma escola sabemos que existem

muitas deficiências que não são oriundas somente da instituição em si, mas advinda do contexto familiar e social que reflete no aprendizado da criança.

Por meio da ludicidade podemos valorizar o conhecimento da criança no ambiente escolar, pois, conforme Mizukami (1986, p.5) “conhecimento é o resultado direto da experiência e o comportamento é estruturado indutivamente via experiência”. Consideramos isso também, visto que a interação entre as crianças acontece de maneira natural no ambiente escolar principalmente em atividades coletivas. Com isso, consigna-se que educação está intimamente ligada:

à transmissão cultural e educação, pois, deverá transmitir conhecimentos, assim como comportamentos éticos, práticas sociais, habilidades consideradas básicas para a manipulação e controle do mundo /ambiente (MIZUKAMI,1986, p.3).

Trazendo todo esse contexto para trabalhar a ludicidade na educação infantil encontraremos uma aprendizagem que atua de maneira consciente com inovações que nos permitem pensar e transformar o agir numa conduta prática da vida. O lúdico nos conduz uma abordagem de um ensino centrado no aluno. Ela também produz condições que facilitam o desenvolvimento tanto intelectual quanto emocional, pois cria condições para que os alunos se tornem pessoas com iniciativas e responsabilidades. Tudo isso acontece porque há uma interação entre os participantes seja alunos ou professores, construindo conhecimento respeitando e compartilhando suas culturas de maneira natural para o ambiente escolar.

Sabemos que não existem modelos prontos, com resultados exatos quando se fala em aprendizagem porque cada criança tem sua individualidade, mas o processo do conhecimento ele é construído, por isso devemos nos abrir para novas possibilidades.

O importante é considerar que o conhecimento é inerente à atividade humana e o ser humano tem curiosidade natural para o conhecimento. Dessa maneira, a ludicidade abre portas para uma interação social, promovendo sociabilidade entre as diversidades culturais que encontramos dentro da sala de aula, no qual temos buscado trabalhar no contexto escolar o respeito a diversidade.

O lúdico quanto método de ensino aproxima a criança das atividades, pois não é algo desconhecido para elas, mas sim, algo que já faz parte do seu cotidiano, por isso torna-se uma ação interativa e participativa que produz conhecimento. É importante destacar que a ludicidade propõe não somente divertimento mais também conhecimento, ao mesmo tempo reconhecendo que é preciso estar dentro do planejamento e do conteúdo escolar.

Nessa perspectiva a ludicidade oferece uma composição e uma solução pedagógica eficaz, partindo do princípio que os professores podem utilizá-la como uma ferramenta para estimular a interação social entre as crianças.

3. LUDICIDADE COMO INTERAÇÃO SOCIAL

Entendemos que a ludicidade é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas e interação social são ações recíprocas entre os indivíduos nos quais compartilham informações. Dentro dessa perspectiva a ludicidade pode ser instrumento de aproximação, no momento em que os alunos estiverem desenvolvendo as atividades, também é um momento dos envolvidos partilharem suas histórias e um conhecer a realidade do outro.

Dentro do contexto escolar existem várias culturas e etnias, que muitas vezes por falta de conhecimento e respeito ao próximo produzem o preconceito e bullying. No entanto, trabalhar as diferenças culturais na sala de aula de forma lúdica pode ser uma alternativa para minimizar a situação ainda tão presente na atualidade. Pois a educação lúdica vai para além do brincar, a educação lúdica “é uma ação inerente na criança sempre como uma forma transicional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual e permutações constantes com o pensamento coletivo” (ALMEIDA, 2009).

Portanto podemos considerar que a educação é ato de troca de interação de apropriação, uma ação conjunta que cooperam e se conjugam e se disseminam o mesmo saber. Dessa forma, o processo de aprendizagem vai se construindo e por meio do lúdico tem se a possibilidade de um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real, pois se constrói a partir socialização do conhecimento de maneira mais real e concreta. É algo que faz parte da vida cotidiana e social que é partilhada, não é indiferente a realidade local e familiar do ambiente da criança. Nesse contexto também, devemos levar em consideração que os acontecimentos da atualidade são instantâneos e as crianças tem acesso a toda essa informação.

Então, partindo desse princípio o lúdico pode permear não somente as brincadeiras, mas toda uma estrutura de ensino aprendizagem, favorecendo um conhecimento integrado. Com isso é preciso refletir a educação lúdica como um processo de ensinar e aprender, e, ainda como ela pode efetivamente caminhar e materializar sua importância na educação. Pois:

É por intermédio da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social (DALLABONA, 2004, p.10).

A construção do conhecimento é o resultado direto da experiência que independe da idade, pois desde que nascemos vivenciamos esse processo, mas é no período da infância no

ensino aprendizado favorece o conhecimento integrado. Acreditamos que a infância é a idade das brincadeiras, e que por meio do lúdico é possível elaborar atividades que despertem interesses oportunizando aprendizado em diversas áreas de conhecimento.

O lúdico permite um desenvolvimento global e um visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada a educação lúdica poderá contribuir para melhoria do ensino, que na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade (DALLABONA, 2004, p.2).

O que é interessante é como cada um nomeia seu brincar, porque os jogos e as brincadeiras são formados ao longo de nossa vida. Associar tudo isso, no processo de aprendizado na escola enriquece o nosso conteúdo, e materializa a socialização estreitando os laços de companheirismo, compromisso respeito, ética. Entendemos que a finalidade educacional está intrínseco nos valores apregoados pela sociedade. Indo mais além como afirma Mizukami (1986, p. 2) “realidade é algo que será transmitido ao indivíduo principalmente pelo processo de educação formal, além de outras agências, tais como família, Igreja”. Nessa perspectiva as brincadeiras e jogos podem ser por meio do ludicidade um instrumento pedagógico de interação social.

4. JOGOS E BRINCADEIRAS

De acordo com Bittencourt (2005) a brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual, no entanto as regras não limita a ação lúdica, podendo ser modificada de acordo com as próprias regras, ou seja pode ausentar, acrescentar, incluir, excluir de acordo com as finalidade, porque existe uma liberdade maior. Para ele o jogo se apresenta como uma atividade mais estruturada com regras específicas composto pelo objeto ou pela brincadeira. Por isso os jogos e a brincadeiras podem ser usados como instrumentos lúdicos no processo de aprendizagem. Nesse sentido, Brougère afirma que a expressão “jogo educativo foi criada no início do século XX como uma forma de ensinar as crianças de uma forma disfarçada” (BROUGERE, 1998, apud BITTENCOURT, 2005). Levando tudo isso em consideração é interessante recriar novas formas de interação dentro da sala de aula, preparar o ambiente fazer uma acolhida, isso estimula a criança a socializar-se uma com a outra, desperta a curiosidade, a imaginação e conduz a afetividade o respeito principalmente para trabalhar as diferenças culturais. Pois dessa forma:

Brincando, o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual, e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra –se, recicla suas

emoções, suas necessidades de conhecer e reinventar, assim como, constrói seus conhecimentos (DALLABONA, 2010,p. 09).

Tanto Dallabona (2010) quanto Poletto (2005) elas consideram que a criança não se contenta em apenas contemplar ou registrar as imagens elas querem manipular as brincadeiras de maneira que se apropriem e as transformem, porque é inerente da criança buscar novos caminhos e significados. Nesse sentido o lúdico reforça a eficácia simbólica do brinquedo, já que para criança o lar é o lugar seguro para as brincadeiras. Porém fazer a criança se sentir livre para novas descobertas dentro da escola é muito relevante, até porque nesse momento regras e normas podem ser adotadas. Nesse processo construir uma ponte em que o respeito é a chave para um bom relacionamento entre professor e aluno é necessário, por isso valores, ética, e respeito a dignidade tem que ser trabalhada desde a infância.

Para Mizukami (1986) é na escola que a criança tem que aprender observar, a ela tem que apresentar a realidade concreta da vida, no entanto para que isso aconteça é necessário usar uma linguagem coerente, e o lúdico possibilita essa ação. Dentro do espaço escolar tem que ser considerado que:

A educação tem como finalidade primeira a criação de condições que facilitam a aprendizagem de forma que seja possível seu desenvolvimento tanto intelectual como emocional seria a criação de condições nas quais os alunos pudessem tornar-se pessoas de iniciativas, de responsabilidade, autodeterminação que soubessem aplicar-se a aprendizagem no que lhe servirão de solução para seus problemas servindo-se da própria existência (MIZUKAMI,1986, p.10).

A proposta de utilizar o lúdico como método pedagógico por meio dos jogos e brincadeiras numa abordagem que consiga construir conhecimento, identidade e valores é um direito da criança, assim como da escola de fornecer meios para que o aprendizado aconteça de maneira prazerosa.

As brincadeiras, jogos, teatros, também são formas de expor de maneira lúdicas os conteúdos didáticos previsto no planejamento. Por meios dos jogos as crianças podem conhecer os números, aprender a contar, calcular, promover a união e interseção dos conjuntos, as quatro operações e outros conteúdos da matemática. As brincadeiras diversas podem conduzir as crianças a narrar e escrever histórias, conhecer outros universos. Hoje temos acessos a todos os tipos de informações e as crianças não são indiferentes a isso, elas têm a capacidade de decifrar com muita agilidade os acontecimentos. Nesse caso, trazemos o mundo da criança para dentro da sala de aula. E por meio da ludicidade temos a possibilidade de aproveitar e explorar todo universo infantil, buscando Identificar as condições de aprendizagem ao mesmo tempo promover por meio do lúdico um conhecimento integrado que venha favorecer a formação tanto intelectual como emocional da criança,

5. CONDIÇÕES DE APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO LUDICO

Um dos desafios dos professores na atualidade é competir com a tecnologia que dispõe de uma gama de informação, assim como uma variedade de jogos que predomina a atenção da criança. Então a escola tem que ser um lugar atraente, a ponto das aulas se tornarem algo prazeroso, instigante, despertando nelas a expectativa da aula do amanhã.

As aulas precisam ser provocativa, criativa, reflexiva para que elas sintam e apreciem estar presente e busquem se empenhar e aprender. Sabemos que algumas escolas têm dificuldades estruturais, que precisam de recursos e investimentos, mas isso não pode ser impedimento para atravessarmos a ponte e levar o conhecimento aos educandos.

Temos que quebrar o paradigma de que os alunos de escolas públicas são inferiores aos de uma escola privada por falta de conhecimento. O que precisamos é despertar nas crianças o interesse de aprender porque o conhecimento se dá nas relações sujeito-objeto-realidade com a mediação do professor. Nesse sentido o lúdico como uma prática pedagógica pode possibilitar uma aprendizagem mais significativa, para Simpson (1973, p.13, apud PINTO, 2010, p 230), crianças com dificuldade para ler e escrever, têm geralmente habilidades para a música, pintura, Matemática, Ciências e cabe ao professor reforçar. Nesse sentido o lúdico pode ser a ponte que buscamos para realizar as mudanças que precisamos.

Por meio, da ludicidade a criança se interage com o ambiente e com os conteúdos programáticos assimilando e incorporando valores, culturas, sociabilizando o conhecimento porque:

Atividades lúdicas garantem uma aprendizagem significativa para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como o prazer, a socialização, o respeito, a individualidade. Pois, a criança estará aprendendo no seu ritmo, criando hipótese, chegando à conclusão e elaborando suas regras. Acertando e errando com seus próprios erros e retomando para acertar novamente. Assim, sua aprendizagem será significativa e levará consigo um aprendizado que nunca se esquecerá (PINTO, 2010, p.232).

Nesse contexto a Política de Educação Infantil (2003) apresenta em uma de suas diretrizes que as iniciativas inovadoras, que levam ao avanço na produção de conhecimentos teóricos na área da Educação Infantil, sobre a infância e a prática pedagógica, devem ser asseguradas e difundidas. Conforme Dellabona (2004) a proposta é justamente essa inserção da ludicidade como instrumento pedagógico na Educação Infantil. Ao mesmo tempo buscar mecanismos que venham favorecer as instituições escolares para que elas consigam promover os espaços físicos, equipamentos, brinquedos e os materiais adequados para a garantia de um trabalho de qualidade com as crianças, inclusive com aquelas que apresentam necessidades

educacionais especiais, deverão ser garantidos nas instituições de Educação Infantil, tudo isso está explícito na Política de Educação Infantil (Lei n. 9.394/1996).

Considerações Finais

Nas atuais circunstancia em que a tecnologia oferece diversos atrativos, sabemos que as aulas precisam ser provocativa, criativa, reflexiva para que as crianças sintam e apreciem estar na escola e busquem se empenhar e aprender. Sabemos ainda, que algumas escolas têm dificuldades estruturais, que precisam de recursos e investimentos, mas isso não pode ser impedimento. Temos que quebrar o paradigma de que os alunos de escolas públicas são inferiores aos de uma escola privada, o que precisamos fazer é despertar nas crianças o interesse de aprender porque o conhecimento se dá nas relações sujeito- objeto- realidade com a mediação do professor. É nesse processo que e preciso pensar que a ludicidade pode ser uma ferramenta que agrega novas possibilidades.

A escola tem que criar condições para que ela seja vista como um lugar prazeroso que a criança goste de estar, mais ao mesmo tempo ela precisa estar preparada para produzir conhecimento. Pois essa é a finalidade da escola formar cidadãos portadores de conhecimento e a proposta é utilizar o lúdico como método pedagógico.

Por meio dos jogos e brincadeiras entendemos que podemos construir conhecimento, criar identidade e valores como sendo um direito da criança. Ao mesmo tempo em que a escola pode e deve fornecer meios para que o aprendizado aconteça de maneira prazerosa.

Consideramos que é preciso trabalhar com a realidade insttuional, mais para isso se faz presente um fator importante que é construir uma ponte em que o respeito é a chave para um bom relacionamento entre professor e aluno. Nesse caso a ludicidade vem para contribuir nesse processo, por meio da reciprocidade construir a ética, respeito a dignidade desde a infancia. Por que entendemos que a finalidade educacional está intrínseca nos valores apregoados pela sociedade. Como vivemos em sociedade e para a sociedade é natural que saibamos respeitar um aos outros, e a ludicidade nos permite essa interação, porque a criança aprende de uma forma natural por meio das brincadeiras e jogos, ao mesmo tempo em que constroi seu conhecimento resultado direto da experiência que independe da idade, pois desde que nascemos vivenciamos esse processo. E ainda consideramos que a proposta é justamente essa inserção da ludicidade como instrumento pedagógico na Educação Infantil.

Referências

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento Pedagógico**. 2009. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?start=10&q=ludicidade+como+instrumento+psicopedag%C3%B3gico&hl=pt-BR&as_sdt=0,5. Acesso em: 29 f março de 2018.

BITTEENCOURT. João Ricardo. **Promovendo a Ludicidade Através de Jogos Livres**. (2005) In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Minicursos. Juiz de Fora, MG.

_____. **BRASIL Lei das Diretrizes e Bases n. 9.394/96**. Brasília, 1996.

DALLABONA. Sandra Regina. **Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de educar**: Instituto Catarinense de Pós Graduação. 2004 . disponível em www.ipg.com.br. Acessado em 30 de março, de 2018.

DA SILVA, Edna Lúcia; MENEZES, Eстера Muszkat. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. Florianópolis, UFSC, v. 5, n. 6, 2001.

GIL, Antônio Carlos. **Como Classificar as Pesquisas**. Como Elaborar Projetos de Pesquisa, v. 4, p. 44-45, 2002.

MINAYO. M. C.S. DESLANDES. S. F. **Pesquisa Social, teoria, método e criatividade**, Rio de Janeiro: ed. Vozes, 2103.

MINISTERIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Básica. **Política de Educação Infantil no Brasil: Relatório de Avaliação**. Brasília 2009.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986.<http://www.angelfire.com/ak2/jamalves/Abordagem.html>. Acessado em 30 de março de 2018.

PINTO.Cibele Lemes. **O Lúdico na aprendizagem: Aprender e Aprender**. Uberlândia. Revista da Católica. 2010.

POLETO. Raquel Conte. **A Ludicidade da Criança e sua Relação com o Contexto Família**. Maringá. FAPERGS.2005. Portal Educação, Disponível em:<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/definicao-dos-termos-brinquedo-brincadeira-e-jogo/35529> Acessado em 19/04/2018

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**, Petrópolis: Vozes, 1995.

ROSA, Adriana Padilha. **Atividades Lúdicas: sua importância na alfabetização**.1ª ed. Curitiba: Juruá, 2003.