

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE PEQUENO PRÍNCIPE EM ÁGUA BRANCA-PI

Denyse Macedo Pacheco da Silva ¹
Vilani Ferreira Feitosa Amaral ²

RESUMO

Os estudos desenvolvidos nesse trabalho vêm mostrar os benefícios que o lúdico proporciona para as crianças no processo de ensino aprendizagem na educação infantil. O principal objetivo é analisar a contribuição das atividades lúdicas como facilitadoras do desenvolvimento da criança, e ainda uma ação prazerosa e educativa dentro do processo de ensino-aprendizagem. As práticas lúdicas visam uma melhor socialização, além de fazer com que a criança sinta-se motivada a ultrapassar seus próprios limites. Na opinião de 04 (quatro) professores buscou-se também identificar as práticas pedagógicas utilizadas no meio escolar. Para tanto, realizou-se um levantamento bibliográfico pertinente e uma pesquisa de campo exploratória com abordagem qualitativa. Para a coleta de dados utilizou-se questionário com perguntas abertas; entre os autores que fundamentaram a pesquisa estão, Brandão (2009), Vygotsky (2007), Kishimoto (2011) dentre outros. Os resultados mostraram a necessidade de refletir sobre as diversas maneiras de trabalhar o lúdico, reforçando a importância no sentido de incentivar a criança a construir conhecimento e ainda proporcionar momentos prazerosos para que ocorra o desenvolvimento integral do discente.

Palavras-Chaves: Lúdico, Brincadeiras, Educação Infantil, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento educacional de todos os educandos, e as contribuições que este proporciona para eles são significativas, pois enriquecem a aprendizagem dos mesmos.

O ensino da ludicidade na educação tornou-se para o professor um apoio para o ensino nas séries iniciais, por que o lúdico estimula no desenvolvimento do pensamento, que caracteriza o modo próprio de ordenar e dá sentido à experiência humana. A criança nas séries iniciais passa a desenvolver a sensibilidade, percepção e imaginação, possibilitando a comunicação e interação com outros.

¹ Graduada pelo Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí – UFPI/UAPI, denysepacheco21@gmail.com;

² Graduada pelo Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí – UFPI/UAPI, vilaniamaral2012@gmail.com.

A pesquisa que serviu de base para a construção deste trabalho enfatiza a contribuição do lúdico no processo educacional infantil como uma atividade capaz de influenciar positivamente no desenvolvimento social, intelectual e psicológico da criança.

A problemática que norteou este estudo foram às seguintes: Qual a importância da incorporação das práticas lúdicas como facilitadores da educação infantil com alunos da Creche Pequeno Príncipe situada na cidade de Água Branca-PI ? Em que medida o lúdico contribui para a aprendizagem das crianças na Educação Infantil?

Nas atividades lúdicas o professor pode usar as ferramentas para promover o conhecimento acerca do corpo e o domínio dos movimentos, bem como na participação coletiva dos alunos em atividade de grupos e na expressão de sua dependência. De modo que é importante que o professor nas suas várias modalidades de ensino e práticas metodológicas educacionais possa inserir o lúdico como forma de se construir um cidadão.

A motivação pela temática surgiu no interesse de perceber de que forma o lúdico pode influenciar no desenvolvimento da criança e suas implicações no desenvolvimento e na formação pessoal do ser humano que se inicia na Educação Infantil e estende-se por toda a vida.

A pesquisa apresentada caracteriza-se bibliográfica com abordagem qualitativa. A coleta de dados essenciais para a sua construção foi feita em livros, revistas e artigos que tratavam do tema referente à pesquisa, que foi desenvolvida durante os meses de Março e Maio de 2018.

De forma geral objetivou-se analisar a contribuição do lúdico como facilitadoras do desenvolvimento da criança. E os objetivos específicos perceber o desafio do educador no processo de aprendizagem da criança com a inserção das atividades lúdicas em sala de aula e constatar o lúdico como ação prazerosa e educativa dentro do processo ensino-aprendizagem. Para tanto, realizou-se um levantamento bibliográfico pertinente e uma pesquisa de campo exploratória com abordagem qualitativa. Para a coleta de dados utilizou-se questionário com perguntas abertas; entre os autores que fundamentaram a pesquisa estão, Brandão (2009), Kishimoto (2011), Vygotsky (2007), dentre outros.

Partindo dos resultados obtidos, observou-se a qualidade das metodologias utilizadas, dos recursos pedagógicos disponíveis e do grau de aprendizagem e evolução dos alunos. O ambiente escolar que aqui serviu de objeto de pesquisa possui uma boa quantidade e qualidade de material lúdico, embora não seja suficiente para atender a todos os alunos de uma classe.

METODOLOGIA

A presente pesquisa foi realizada em 2018, na Unidade Operacional Pequeno Príncipe, localizado à Rua São Luiz S/N, Bairro Poeirão, em Água Branca-PI, tendo como temática a contribuição do lúdico na educação infantil na Creche Pequeno Príncipe.

Para a coleta de dados utilizou-se questionário com perguntas abertas aos sujeitos do estudo: 04 (quatro) professores da educação infantil da Creche Pequeno Príncipe, em Água Branca - PI cenário do estudo.

Vários autores foram utilizados para fundamentar o trabalho, também foram feitas leituras de livros, artigos, revistas e fontes da internet, com a finalidade de tornar a pesquisa clara e útil.

DESENVOLVIMENTO

Através das atividades lúdicas é possível interceder sobre as dificuldades encontradas e estimular os alunos nas atividades em sala de aula de forma criativa, prazerosa e diferenciada a fim de ampliar o seu desenvolvimento tanto físico quanto educativo sistemático.

“Brincadeira, pode ser entendida como sendo o ato de brincar ou a ação espontânea que se realiza de forma não estruturada. Para o autor a brincadeira, diferentemente dos jogos, não tem regras ou normas padronizadas que norteiem sua execução”. (FRIEDMANN, 2005, p.14).

De acordo com Brandão “os jogos, estando sujeitos a regras, socialmente construídas, contribuem para a ação dos indivíduos no mundo, podemos falar de seu papel no desenvolvimento humano”. (BRANDÃO 2009, p.10). Os jogos e brincadeiras ajudam as crianças desde cedo perceberem que vivemos em um mundo cheio de regras. O autor acrescenta que “as brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento, para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolve-las e aprender ao mesmo tempo”.

Neste sentido, vale ressaltar as diferentes abordagens sobre a prática lúdica no contexto escolar como alternativa de resgatar a alegria e o prazer de aprender poderá contribuir para ampliar os conhecimentos e possibilitar caminhos para um profissional mais dinâmico e reflexivo, capaz de atender às necessidades dos educandos, pois, diariamente, o

tempo e a história nos impõem à busca por novas práticas pedagógicas que auxiliem e facilitem o processo dinâmico que é a aprendizagem.

A qualidade da prática pedagógica, não depende somente tipos de jogos disponíveis na escola, há outros fatores influenciadores de seus resultados. A esse respeito, Antunes (2007 p. 31) afirma que:

A boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa.

Portanto, utilizar, adequadamente, os jogos e brincadeiras em práticas pedagógicas na pré-escola, pode representar para os professores, uma excelente opção rumo ao resgate da motivação interna das crianças, resultando numa aprendizagem mais agradável e significativa. (KISHIMOTO, 2011 p.30).

Destacamos o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca. Segundo Vygotsky (2007, p.42) ;

O brincar é uma atividade humana criadora, 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.

A aprendizagem nas crianças não acontece de um dia para o outro e requer várias situações de ensino. O processo de elaboração de conhecimento é lento e supõe elaborações sucessivas. Aos poucos, uma criança pode construir significados novos, partindo de experiências anteriores, e armando uma estrutura onde se encontram novas ideias e saberes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o objetivo de analisar como o brincar é, realizou-se inicialmente uma observação do cotidiano daquela escola para identificação da rotina na comunidade escolar favorecendo assim o conhecimento sobre como a escola concebe a importância do brincar no ambiente escolar.

Partindo dessa observação, os questionários permitiram observar aspectos relevantes sobre a importância do lúdico para com os alunos nesta instituição.

A primeira pergunta lançada foi relacionada ao grau de informação que o educador possui com relação à necessidade dos jogos lúdicos no ensino infantil. O que você entende sobre a importância dos jogos lúdicos no ensino infantil? Obteve-se como resposta as seguintes afirmações:

PROFESSORA 1: Na minha opinião são fundamentais para o desenvolvimento de uma boa educação, pois a criança aprende brincando.

PROFESSORA 2: Sim, pois é um meio muito importante para o desenvolvimento da criança .

PROFESSORA 3: Vejo as atividades lúdicas como de suma importância para o ensino-aprendizado na educação infantil.

PROFESSORA 4: O lúdico facilita no processo de aprendizagem no ensino infantil.

As brincadeiras transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Brincando a criança representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pôde alcançar. Através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu. É o brincar que promove o estar criativo do ser humano no mundo, e é sendo criativo que ele constrói sua subjetividade, Para Winnicott (1975, p.80):

É no brincar somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu. (...) Ligado a isso, temos o fato de que somente no brincar é possível a comunicação, exceto a comunicação direta.

Desta forma, mais uma vez, podemos afirmar o valor da atividade lúdica para o desenvolvimento integral da criança e a necessidade que ela tem de viver a experiência do brincar, da verdadeira brincadeira espontânea, na qual ela faz as suas próprias descobertas, constrói seus próprios conhecimentos e busca à sua maneira o seu estar criativo no mundo.

Em seguida, buscou-se tomar conhecimento de algum exemplo ou momento lúdico aplicado pelo professor na sala de aula, em que este pôde observar uma melhoria significativa no comportamento dos seus alunos:

PROFESSORA 1: Aplico diariamente 15 minutos de aula lúdica em sala de aula e posso ver a transformação de toda a turma, uma maior participação dos alunos, maior comprometimento. A aula fica muito mais divertida e eles aprendem o conteúdo mais rápido.

PROFESSORA 2: Sim, brinco um pouco no começo da aula, a fim de tornar a aula mais dinâmica e atrativa para as crianças.

PROFESSORA 3: As atividades lúdicas são constante nas minhas aulas, a fim de obter um melhor aprendizado.

PROFESSORA 4: Sabendo da importância do lúdico, busco incluir durante a semana atividades que auxiliem no ensino-aprendizado dos alunos.

Os jogos, possuem um caráter de novidade, são fundamentais para despertar o interesse da criança na construção do seu mundo, e no conhecimento de si mesma. Para Silva (2004, p.26),

Ensinar por meios de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu desenvolvimento no processo ensino aprendizagem, já que aprende e diverte, simultaneamente.

Infelizmente, nem todas as escolas fornecem subsídios para que esse tipo de aula se torne rotina, tirando dos educadores a oportunidade de trabalharem aquilo que planejavam. Nessa hora a criatividade do profissional conta muito, a escola em que você trabalha dispõe esse tipo de material lúdico? Em sua opinião, eles são suficientes?

PROFESSORA 1: O material que a escola dispõe é de qualidade, porém não é suficiente, por essa razão eu sempre procuro ampliar esse

acervo com o que eu posso, pois assim posso ver a alegria dos alunos e o desenvolvimento constante deles para melhor.

PROFESSORA 2: Tento usar a criatividade, pois o material que temos muitas vezes não é o suficiente .

PROFESSORA 3: O material não é suficiente, então se faz necessário usar a criatividade para desenvolver o lúdico.

PROFESSORA 4: A escola tem materiais de qualidade, porém não é o suficiente para atender a demanda de turmas, por isso é preciso utilizar imaginação e a criatividade para realizar as atividades lúdicas.

A maioria dos professores reclamam exatamente da falta de recursos para se trabalhar uma aula construtivista, à base de jogos educativos. Sem falar na indisciplina dos alunos e no excesso de conteúdos a serem cumpridos até o final do ano. São diversos os obstáculos que o professor encontra pela frente, e estes acabam por acomodá-los também. “Entre os diferentes recursos metodológicos que podem favorecer esse desenvolvimento integral das crianças, estão o uso e manuseio dos jogos e brincadeiras, as quais se bem planejadas, podem se transformar em importantes ferramentas didáticas auxiliar dos educadores da pré-escola” (MALUF, 2003, p. 21).

Partindo dessa necessidade, pediu-se a entrevistada a sua opinião sobre o método de aplicação de jogos lúdicos nas disciplinas em classe:

PROFESSORA 1: Ele é um complemento necessário à teoria, pois esta se concretiza na prática. E a prática com o lúdico torna a aula menos cansativa e mais motivadora, além de contribuir na aprendizagem dos alunos.

PROFESSORA 2: Acredito que este método não proporciona somente a diversão mais ajuda muito a criança na sua aprendizagem .

PROFESSORA 3: É um método que aliado as aulas auxilia no ensino-aprendizado.

PROFESSORA 4: Aplicação é necessária para tornar as aulas mais dinâmicas e divertidas, além de ajudar no processo de aprendizagem.

As possibilidades do lúdico são bem maiores do que lazer. Podemos também relacioná-lo ao prazer, pois não está preso há um tempo definido. Segundo o Aurélio, prazer é a sensação ou sentimento agradável, harmonioso, alegria, contentamento, satisfação. Assim, observa-se que o lúdico serve como uma forma para apresentar os conteúdos através de propostas metodológicas no ensino de diversas disciplinas, fundamentadas nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado de cada uma delas.

Esta escola está comprometida com o processo de desenvolvimento dos alunos através das atividades lúdicas? Como resposta obteve-se a seguinte:

PROFESSORA 1: A escola está comprometida com o uso do lúdico, mas também com o desenvolvimento das crianças como um todo”.

PROFESSORA 2: A escola acredita que no desenvolvimento da criança através do lúdico que brincando a criança terá um melhor desenvolvimento.

PROFESSORA 3: A escola sempre incentiva as práticas lúdicas em sala de aula, como forma de aprendizado.

PROFESSORA 4: A escola é comprometida quanto o uso de atividades lúdicas para facilitar o ensino-aprendizado.

Partindo da consideração de que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento intelectual da criança, “Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados por jogos educativos” (AGUIAR, 1998, p. 36). Então, é dever das escolas se comprometer com a inclusão do lúdico como objeto transformador do ensino-aprendizagem nas suas salas de aulas, não só no ensino de matemática, mas também de todas as outras disciplinas.

A opinião dos professores da instituição sobre a inserção do lúdico nas salas de aulas das séries iniciais como colaboradores para um melhor aprendizado das crianças foi:

PROFESSORA 1: Eu acredito que eles contribuem muito no aprendizado, pois se constrói um ensinar e aprender prazeroso, constituindo na mente da criança que a escola é um ambiente agradável, além de facilitarem a intervenção dos professores no processo de ensino-aprendizagem.

PROFESSORA 2: É de grande contribuição no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

PROFESSORA 3: É importante pois facilita no processo de aprendizagem dos alunos.

PROFESSORA 4: É de suma importância para auxiliar no aprendizado na educação infantil, proporciona prazer e diversão, além de ampliar o conhecimento.

O brincar pode ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem.

Por outro lado, os educadores que possuem uma formação superior em pedagogia e que também atuam com a Educação Infantil devem estar devidamente qualificados para desempenhar suas funções, mas capacitados através de uma educação continuada fundamentada em objetos de estudos teóricos, metodológicos e práticos, para que possam executar com eficiência suas atividades docentes com base na inserção de jogos lúdicos em suas disciplinas durante as aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar na importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens existentes. Todas as matérias escolares permitem aproveitar a ludicidade para cada tipo de conhecimento. Sendo assim, para a criança fazer a transposição entre a língua oral e a escrita, faz-se

necessário trabalhar antes de tudo o concreto, pois para ela, a alfabetização torna-se mais fácil através da ludicidade.

No decorrer de todo o desenvolvimento teórico do conhecimento do ensino dos jogos como apoio do processo de ensino e aprendizagem nas séries iniciais foi possível compreender que essa didática busca expandir o pensamento crítico do aluno a fim de que ele próprio apreenda capacidades múltiplas no seu aparato educativo.

Nessa consideração buscou-se dar atenção aos docentes que devem estar mais atentos a sua formação, ou articulando os saberes disciplinares com o conhecimento empírico, pois trabalhar o lúdico não está mais sendo visto apenas como entretenimento, mas sim como um entrave de reconhecimento e aprendizado que o educador deve dosar teoria e prática de maneira gradual, combinados os estímulos adequados para o tipo de aluno que ensina.

A aplicação de jogos, brincadeiras em diferentes situações educacionais podem ser um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas.

A decisão de se permitir envolver no mundo mágico infantil seria o primeiro passo que o professor deveria dar. Explorar o universo infantil exige do educador conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ser parceiro da criança neste processo.

Este estudo permitiu perceber que a prática de jogos e brincadeiras infantis, bem aplicadas, certamente ajudará no desenvolvimento da educação psicomotora e conseqüentemente, no processo de aprendizagem. Todo docente pode, através das experiências lúdicas, obter informações importantes no brincar espontâneo ou orientado das suas crianças.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J.S. **Jogos para o ensino de conceitos**. Campinas: Papyrus, 1998. 36 p.

ANTUNES, Celso. **Jogos para o bem falar: Homo Sapiens, Homo Loquens**. Campinas: Papyrus, 2007. 31 p.

BRANDÃO, C. Rodrigues. **O que é educação**. São Paulo: Abril Cultura; Brasiliense, 2009. 10 p.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 2005. 14 p.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011. 30 p.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003. 21 p.

SILVA, Mônica. **Jogos educativos**. São Paulo: Campinas, Papirus, 2004. 26 p.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 42 p.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975. 80 p.