

UM OLHAR SOBRE O USO DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Fernanda Lucianne da Silva
Graduanda de Pedagogia/UERN/CAMEAM

Míria Helen Ferreira de Souza
Professora Mestranda do DE /UERN/CAMEAM

RESUMO

Este artigo discute a utilização do lúdico na educação infantil enquanto mediador da aprendizagem. Resgata a ludicidade como processo educativo, uma vez que, as atividades lúdicas são imprescindíveis para a construção de saberes e não podem ser vistas pela escola apenas como um passatempo. A pesquisa é de natureza qualitativa, em que se optou pela revisão bibliográfica e pesquisa de campo durante o período de observação do Estágio Supervisionado, na Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, *Campus* Avançado Prof^ª Maria Elisa de Albuquerque Maia. Para a construção teórica nos respaldamos em Ariés (1981), BRASIL (1990; 1998), Kishimoto (1998), Minayo (2007), Vygotsky (1984), Lima (2001). A relevância da pesquisa se deu no momento em que foi possível investigar como o lúdico está sendo trabalhado no ensino infantil. O diagnóstico revelou que as práticas lúdicas ainda não se configuram como mediadoras do ato de aprender.

PALAVRAS - CHAVE: Ensino. Lúdico. Educação infantil.

Para começo de conversa...

Este estudo partiu como proposta da disciplina de Estágio Supervisionado I, componente curricular obrigatório ministrado pela coordenadora do estágio, a professora mestranda Míria Helen Ferreira de Souza, no 5º período do curso de Pedagogia do Departamento de Educação/DE, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/UERN, *Campus* Avançado Prof^ª Maria Elisa de Albuquerque Maia/CAMEAM. O referido componente se destacou por ser um componente promotor de novos aprendizados devido estar dividido em fases distintas que compreende momentos de observação, regência e intervenção.

A pesquisa intitulada “Um olhar sobre o uso do lúdico na educação infantil”, vinculada ao Grupo de Estudos e Pesquisas em Planejamento do Processo de Ensino e Aprendizagem (GEPPE/CAMEAM/UERN) que tem como objetivo principal discutir a construção de saberes docentes inerentes ao ato de ensinar e aprender nas diversas áreas do conhecimento e com o Projeto PRODOCÊNCIA/ UERN: Uma Proposta de Articulação Universidade-Campo de Estágio nos Cursos de Licenciatura que tem como meta a estruturação de uma brinquedoteca no curso de Pedagogia/DECAMEAM/UERN visando

fortalecer a formação inicial dos pedagogos para a docência em espaços escolares e não escolares.

Tem como intuito principal fazer uma reflexão acerca da relação entre as teorias estudadas e a realidade observada na escola campo de estágio, Creche Santa Terezinha, localizada no município de Pau dos Ferros no estado do Rio Grande do Norte, especificamente, no que se refere à utilização do lúdico na educação infantil, enquanto promotor do desenvolvimento da aprendizagem das crianças, uma vez que, se concebe que as atividades lúdicas estimulam nas crianças a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança e ainda permitem que mergulhem num universo de fantasia e imaginação, bem como, o estabelecimento de boas relações sociais a partir da aceitação do outro, pois brincar é uma importante ferramenta de comunicação e socialização.

A pesquisa é de natureza qualitativa porque não se limita a números e dados, mas à interpretação da realidade pesquisada a fim de intervir, propor e apresentar propostas que contribuirão para a temática em debate. Optou-se pelos percursos metodológicos da revisão bibliográfica dos aportes teóricos de Ariés (1981), BRASIL (1990; 1998), Kishimoto (1998), Vygotsky (1984), Lima (2001), Santos (2009), Silva (2004), Dallabona (2012), Gomes (2009), dentre os que discutem sobre a importância do lúdico para o processo de aprendizagem na educação infantil, bem como da pesquisa de campo que, de acordo com Minayo (2007) consiste na observação dos fatos *in loco* e não exige a utilização de estatísticas concretas. A possibilidade de descrever os dados coletados da população observada diante do problema exposto se configura como sua principal característica.

O trabalho está organizado em três partes. Na primeira, apresentamos de forma breve a compreensão do que é ser criança e o brincar com base nos aportes teóricos estudados.

Na segunda, discorreremos sobre o papel da escola frente ao lúdico na educação infantil enquanto agente facilitador dos processos de aprendizagem, e por fim, fizemos uma breve análise sobre como o lúdico estava presente nas atividades pedagógicas desenvolvidas na escola campo de estágio. Ao final, apresentamos o projeto de intervenção de estágio que tinha como foco a aplicabilidade da perspectiva lúdica no âmbito da educação infantil.

Em seguida, apresentamos algumas considerações acerca dos resultados advindos da observação realizada.

Algumas Definições

A concepção de criança é uma visão estabelecida historicamente que foi modificada ao longo dos tempos. O entendimento que é dado sobre seu conceito é diverso, pois as definições que lhe são atribuídas são influenciadas pelo contexto em que surgem e se desenvolvem, mas, sobretudo pelas vivências das relações sociais e culturais.

O enfoque impele a compreensão de que existem diferentes infâncias convivendo em um mesmo tempo e lugar. Assim, percebemos que coexistem múltiplas imagens dos significados de criança e isso se justifica devido às desigualdades sociais presentes na realidade terrena.

Ariès (1981) ao historicizar o conceito de criança afirma que durante muito tempo esta foi concebida como um adulto em miniatura. Somente após a Revolução Industrial é que passou-se a perceber que a criança era um sujeito dotado de capacidades cognitivas e afetivas submersa no universo social.

No decurso histórico foram promulgados inúmeros documentos legais que particularizavam os direitos das crianças atribuindo à estas proteção especial e benefícios de oportunidades e serviços, garantidos por dispositivos legais e outros meios necessários, dentre eles, a educação. Dentre tantos, destacamos o Estatuto da Criança e do Adolescente/ECA (BRASIL, 1990) que define “a criança como a pessoa até os 12 anos de idade incompletos”. Porém, diretamente ligada as transformações da sociedade, quer seja de cunho temporal ou espacial.

Muito embora haja divergência de condições de vida no contexto da criança, há décadas começam a configurar os seus direitos de infante. Toda criança é considerada como um ser humano, haja vista que, desenvolve interações com outras pessoas e o com o meio em que vive. Tem seu próprio modo de pensar, sentir e se comunicar e é por meio das brincadeiras que revela a sua capacidade de transformar-se e de atribuir significados a realidade em que vive. Deste modo, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil/RCNEI (BRASIL, 1998, p. 21) afirma que:

As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio. Nas interações que estabelecem desde cedo com as pessoas que lhe são próximas e com o meio que as circunda, as crianças revelam seu esforço para compreender o mundo em que vivem as relações contraditórias que presenciam e, por meio das

brincadeiras, explicitam as condições de vida a que estão submetidas e seus anseios e desejos.

Em conformidade com o documento acima referendado, percebemos que as crianças possuem um jeito particular de ser, portanto é importante que possamos compreender e reconhecer que por meio das interações sociais é que constroem seus próprios conhecimentos e que o brincar é uma das necessidades básicas que faz parte do caráter social da infância.

Froebel (1912, apud KISHIMOTO, 1998, p.27) “concebe o brincar como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo, e os dons ou brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis”.

Partindo do olhar que Froebel atribui à ação de brincar é pertinente pontuar que esta representa um apoio à ação educativa designada a apropriação de habilidades e conhecimentos pela criança.

Brincar também estabelece a consolidação da aprendizagem e possibilita um ambiente favorável ao desenvolvimento do pensamento, permitindo um espaço propício para a resolução dos problemas que rodeiam as crianças. É por meio do brincar se ampliam as capacidades de atenção, memorização e imaginação, indispensáveis a formação humana. Kishimoto (1998, p. 99) pontua que:

Toda criança pequena gosta de brincar de casinha, de médico, de soldado e Dewey atribui o prazer nessas brincadeiras à necessidade que a criança tem de imitar a vida dos pais e adultos. O valor educacional dessas brincadeiras torna-se óbvio, na medida em que eles ensinam às crianças a respeito do mundo em que vivem.

Para a autora, as brincadeiras são essenciais na vida da criança, pois desenvolvem a formação da identidade, a construção da autonomia, bem como, fomenta o processo de autoformação resultante da capacidade de imitar os adultos. Nessa perspectiva, Kishimoto (1998) assegura que o lúdico é um recurso de suma importância para o âmbito educacional devido ao fato de que este representa para os educandos um *lócus* de aquisição de saberes.

De acordo com Kishimoto (1998, p. 146) “em situações de brincadeira a criança desenvolve a intencionalidade e a inteligência”, ou seja, as brincadeiras representam um dos caminhos para a transição de níveis mais elevados de aprendizagem.

Compreendemos, porém que, ao associarmos o brincar à criança, os termos brinquedo e brincadeira se aliam ao processo. Sendo que os brinquedos podem ser considerados como elemento de suporte das brincadeiras, é o instigante material que faz fluir o imaginário infantil, enquanto que as brincadeiras são ponderadas como a ação que configura o plano da imaginação que envolve a autoconfiança e as aptidões.

Para os RCNEIS (BRASIL, 1998, p. 27.). "A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa." A partir desse pensamento, podemos assegurar que as brincadeiras são mecanismos que disponibilizam na criança diversas situações que farão com que elas, aos poucos, compreendam os gestos e as demonstrações culturais que estão ao seu redor.

A criança estabelece com o brinquedo uma relação natural e por meio desta consegue extravasar angústias, entusiasmos, alegrias e tristezas, ou até mesmo a agressividade devido propor estímulo concomitantes aos aspectos da realidade, assim como salientado por Santos (2009, p. 23), "o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens, que evocam aspectos da realidade".

Portanto, pode-se dizer que os brinquedos depositam na criança a ação de reproduzir tudo aquilo que existe no seu dia-a-dia, seja na natureza, nas suas relações sociais, e nas construções humanas.

Nesta linha de pensamento vale ressaltar a indispensável presença do lúdico na vida das crianças já que este é denominado como aquele que desenvolve e possibilita conhecimentos globais adquiridos por meio de jogos, brincadeiras, músicas, danças ou qualquer outra atividade lúdica. Com o desenvolvimento da criatividade, a partir da perspectiva lúdica, a criança pode se expressar, avaliar e transformar a sua realidade por meio das experiências acumuladas desde a manifestação das primeiras brincadeiras ocorridas enquanto ainda era um bebê.

Diante das ideias expostas, verifica-se que ao termo criança estão atreladas as dimensões do brincar, do brinquedo e da brincadeira, elementos que fazem parte do mundo infantil e que são imprescindíveis, pois, para elas, brincar é viver. Assim, usar a ludicidade como contributo ao ensino traz grandes contribuições para a educação infantil.

O papel da escola frente ao lúdico na educação infantil

No transcorrer deste trabalho buscamos refletir sobre a importância da utilização de atividades lúdicas na Educação infantil, uma vez que, as teorias vigentes determinam que a

ludicidade é um extraordinário subsídio para o desenvolvimento integral da criança, afinal brincando também se aprende. No entanto, Silva (2004, p. 31) chama atenção para o fato de que,

Usar os recursos lúdicos não significa apenas brincar e sim desenvolver nas crianças a criticidade, criatividade, consciência, torná-las transformadoras, (...) e construam prazerosamente o conhecimento e ainda serem capazes de vivenciar atitudes de vida coletiva, solidária e de participação democrática.

Desta forma, é importante compreender como recurso lúdico todo material pertencente ao dia a dia da criança, que esteja inserido no seu convívio social e que ao ser utilizando permita a construção de novas ideias, de pensamentos e do raciocínio lógico que o remeta à descoberta e transformação de sua realidade.

Nesse sentido, a escola enquanto instituição promotora de saberes precisa levar em consideração que a criança é um ser social, incluso num espaço local dotado de diferenças nas dimensões econômicas, sexuais, religiosas e culturais que se evidenciam nos espaços sociais de diversas formas.

Cientes disso, ao espaço escolar cabe oferecer um ambiente saudável ao qual a criança possa se libertar de preconceitos e estigmas, e ainda expressar o seus sentimentos e uma das formas de possibilitar esse ambiente acolhedor é inserindo a ludicidade no contexto do ensino e aprendizagem, pois ao brincar,

A criança aumenta a independência, estimula a sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social. (DALLABONA, 2012, p. 11)

As considerações postuladas pelo autor supracitado convergem com o pensamento de Vigotsky (1984) que roga ser brincando que a criança revela o seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e de se relacionar. É através das brincadeiras que as crianças reproduzem as situações que vivenciam no dia a dia.

As escolas que pretendem desenvolver as habilidades cognitivas nas crianças, bem como formar a sua identidade e construí-las enquanto cidadãos reflexivos e críticos perante a sociedade precisam utilizar o lúdico como recurso metodológico porque brincando se aprende. Se a atividade lúdica for oferecida à criança de maneira efetiva, conseqüentemente, favorece o avanço de suas aptidões, pois, de acordo com Kishimoto (1998), educar ludicamente emana prazer, alegria e liberdade em quem aprende, como em quem ensina.

É pertinente citar que, por vezes, esse pressuposto é confundido pelos educadores, haja vista que, muitos deles ainda acreditam que trabalhar o lúdico se resume a entregar para as crianças brinquedos, jogos, livros e revistas e deixar que os utilizem livremente, sem que haja a mediação do professor.

Atividades lúdicas levam até os educandos uma sensação prazerosa e criam um ambiente favorável à construção de conhecimentos teóricos e de mundo, de autonomia, de identidade, do pensar e agir crítico-reflexivo. Levar às salas de aula atividades lúdicas que norteiem as atividades pedagógicas trabalhadas e instituir, no contexto educacional, o aprender por prazer é missão dos educadores.

Refletindo sobre o uso da ludicidade no campo de estágio: inovando as experiências

De acordo com Lima (2001) observar a escola é descortinar tudo o que nela acontece para assim podermos pensar sobre o ato de ensinar e aprender. Isso impele a compreensão de que a formação inicial e contínua dos professores é construída no ambiente escolar, espaço formativo e de formação. Portanto, cabe aos graduandos de Pedagogia a função de observar para, a partir de então, entender o seu futuro espaço de atuação profissional.

As reflexões aqui feitas são provenientes dos dados coletados no período de três semanas correspondentes às fases de observação e regência do Estágio Supervisionado I realizado na Creche Municipal Santa Terezinha em Pau dos Ferros/RN. No quadro funcional dispõe de funcionários no setor técnico-administrativo e pedagógico.

No que tange à estrutura pedagógica, constatamos que as ações didáticas elaboradas pelos docentes não são inovadoras, bem como, não transitam no viés do desenvolvimento da capacidade crítica dos educandos descaracterizando o que formaliza Gomes (2009, p. 51)

O profissional deve aprimorar-se de profundo conhecimento de si próprio e da criança, dominar conhecimentos culturais e científicos, produzir uma

visão crítica e política da realidade, gostar da criança e compreender sua forma lúdica e criativa de conhecer, além de desenvolver as capacidades de observação e reflexão, de articulação criativa e dinâmica entre teoria e prática e de trabalho em equipe (GOMES, 2009, p. 51).

Em conformidade com a citação acima, é pontual reiterar que é função do professor mediar a construção de saberes essenciais aos sujeitos da educação infantil, uma vez que, é imprescindível que o docente tenha a sensibilidade de perceber as necessidades das crianças e, sobretudo, ter a capacidade de intervir significativamente nas ações que favorecem a construção do conhecimento nos alunos.

Como são muitas as questões observadas ao longo do estágio, este trabalho priorizou o olhar sobre as ações lúdicas observadas nas atividades pedagógicas desenvolvidas na escola campo de estágio.

Sabe-se que é na Educação Infantil que a criança começa tem o seu primeiro contato com pessoas que não fazem parte da sua família, faz novas amizades, como também aprende novas brincadeiras por viver a idade lúdica. Por conhecer tais especificidades, a escola passa a ser mais um ponto de encontro entre o prazer e o aprender, pois como confirma Kishimoto (1998) a ludicidade é algo gratuito, ninguém paga nada para utilizá-la devido estar em qualquer objeto, em qualquer situação, em qualquer imaginação. No entanto, a autora reforça o distanciamento desta da futilidade, uma vez que tem enorme importância para o desenvolvimento das competências humanas.

Partindo da intenção de observar como o lúdico é aplicado no ambiente do estágio, durante a semana de observação não foi constatada a presença de atividades lúdicas. A escola tinha uma rotina arcaica e para a maioria das educadoras usar o lúdico significava jogar os brinquedos no chão para que as crianças brincassem e em nenhum momento interferiam na brincadeira.

O lúdico para a escola era deixar as crianças livres, à vontade para fazerem o que quiserem. Também foi possível perceber, por meio de diálogos travados com as docentes que o discurso acerca da temática sobre a importância do uso do lúdico refletia a ausência de apropriação do real valor que este tem para a aprendizagem. Essa prática diverge dos apontamentos de Silva (2004) por esboçar que o lúdico não é passatempo, mas uma ferramenta eficaz ao desenvolvimento das capacidades crítica e criadora do sujeito em formação.

Constatou-se que uma, dentre as cinco professoras da escola observada, admitiu ter prazer em fazer coisas diferentes com as crianças, no entanto, sua atitude era alvo de críticas das outras docentes que justificam a falta de tempo para a veiculação de práticas inéditas.

Nota-se, porém que enquanto uma professora vislumbra o lúdico como fator importante para a aprendizagem, outras o consideram inútil, desrespeitando o legado do RCNEI (BRASIL, 1998) que afirma que as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica na Educação Infantil.

Diante desse cenário, foi produzido um projeto de estágio com foco na execução de metodologias que abordassem o lúdico como principal recurso de aprendizagem.

O projeto foi bem recebido pela equipe pedagógica da instituição e, por esse motivo, conseguiu se desenvolver com êxito e obter resultados satisfatórios em relação ao envolvimento e aprendizagem das crianças.

De modo resumido, durante as duas semanas destinadas a regência supervisionada foram desenvolvidas atividades lúdicas que contemplavam a música, vídeos, atividades de pintura, colagem, expressão corporal, montagem de objetos, dentre outros, sempre com objetivos pré-estabelecidos que comungassem prazer e intencionalidade pedagógica. Ao final de cada dia era avaliada a participação dos alunos e o empenho destes na consecução das atividades. Chegou-se à conclusão de que o interesse das crianças em participar das aulas mostrou quão grande é a importância de se utilizar procedimentos diversificados no ambiente da aprendizagem.

No término do estágio, foi notório que os sujeitos, partícipes da escola, se mostraram conscientes da contribuição das atividades lúdicas no cotidiano das crianças. Isso foi constatado no momento em que os docentes aderiram ao projeto e afirmaram ter observado que os alunos estavam mais atentos às atividades e se envolviam no desenrolar da mesma.

O olhar atento das crianças, o sorriso expressado durante a realização das tarefas e a satisfação de dever cumprido revelou a pertinência de trazer para dentro dos muros escolares, situações didáticas que façam com que o aluno queira voltar à escola, e o lúdico tem essa capacidade.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES FINAIS:

No decorrer deste artigo, procurou-se enfatizar sobre a imprescindível presença do lúdico em sala de aula.

A efetivação do Estágio Supervisionado I possibilitou diálogos e troca de experiências com os sujeitos que fazem parte da referida instituição. Concretizou um contato real com a profissão promovendo a formação e o reconhecimento do papel de educador. Permitiu uma aprendizagem significativa quando favoreceu a conexão entre os conhecimentos teóricos e a prática. Tudo isso justifica a importância deste componente curricular para a formação dos futuros docentes que almejam contribuir para que a educação escolar retome o processo transformador de uma sociedade.

A partir dos estudos teóricos foi possível compreender que a perspectiva lúdica é indispensável para o desenvolvimento das crianças, haja vista que, a ludicidade tem o poder de exercitar a criatividade e a imaginação, aperfeiçoar a inteligência emocional da criança e proporcionar, ainda, a formação de cidadãos autônomos.

É necessário também que os docentes reestruturem seus saberes acerca do que é lúdico para que possam promover de fato, alternativas pedagógicas repletas de ludicidade que adentrem o mundo da criança e façam parte do seu sonho, pois de nada adianta viver se a capacidade de sonhar se perder.

Aos professores cabe permitir o trânsito entre o brincar e o trabalho pedagógico, pois aprender brincando não se resume apenas em transmitir os conteúdos ou entregar objetos, mas a enxergar a ludicidade neles expressa e daí aprender algo sobre e para a vida, sobretudo acerca do mundo à nossa volta.

Resgatar a criança que existe dentro de cada ser sugere a implementação de práticas geradoras de interesse e deve ser vista como um recurso fundamental a aprendizagem significativa, ou seja, aquela que gera bem estar no educando e complementa sua formação enquanto sujeito. Afinal é buscando formas de ensinar prazerosas que poderemos proporcionar de fato uma educação de qualidade que consiga atender aos interesses dos educandos.

Essa prática necessita ser rebuscada na escola onde ocorreu a pesquisa, pois, as estratégias nela existentes não condizem com o esperado pelos alunos. O lúdico não representa uma ferramenta de incentivo ao processo de aprendizagem.

A escola, *lócus* da pesquisa, almeja-se que seja dada continuidade ao projeto lúdico realizado e, a partir dessa inovação possa estar veiculando metodologias didáticas que vislumbrem o brincar como uma forma séria de aprendizagem e não como uma maneira de ocupar o tempo. Por meio de um olhar inovador sobre o lúdico na Educação Infantil, brincar poderá vir a proporcionar momentos plenos de aprendizagem nos humanos que ali se apresentam na veste de crianças.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1, 2 e 3.
- _____. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Lei nº 8069 de 13 jul. 1990**. Brasília, DF: Secretaria do Estado do Trabalho e Ação Social, 1990.
- DALLABONA, Sandra Regina. . **O lúdico na educação infantil**: Jogar, brincar uma forma de educar. Disponível em: <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>. Acesso em 12 de outubro de 2012.
- GOMES, Marineide de Oliveira. **Uma aproximação com as identidades profissionais de educadores**. São Paulo:Cortez,2009.
- KISHIMOTO,Tizuko Morchida,**O brincar e suas teorias**. São Paulo:Cengage Learning,2008.4. reimpr. Da 1.ed 1998.
- LIMA, Maria Socorro Lucena. **A hora da prática**: reflexões sobre o estágio supervisionado e a ação docente. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2001.
- MINAYO, M.C, de S. (org.) **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 25° Ed. Petrópolis/ RJ: Vozes, 2007.
- SANTOS, Santa Marli Pires. (org.).**Brinquedoteca:O lúdico em diferentes contextos**.13.ed.-Petrópolis.RJ:Vozes,2009.
- SILVA, Maria Helena da. **A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil**. Rio de Janeiro 2004. Disponível em: < <http://www.avm.edu.br/monopdf/7/MARIA%20HELENA%20DA%20SILVA.Pdf>>. Acesso em 12 de outubro de 2012.
- VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.