



TEREZA CRISTINA DA SILVA GUERREIRO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**BOA VISTA-RORAIMA
2019**

FACULDADE FACETEN
TEREZA CRISTINA DA SILVA GUERREIRO

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Projeto apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia à Faculdade FACETEN. Sob orientação do professor orientador Elói Senhoras.

BOA VISTA-RORAIMA
2019

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

RESUMO

O desenvolvimento de aprendizagem através de jogos, brinquedos e brincadeiras vem crescendo na sociedade de forma gradativa no decorrer das décadas. Com intuito de entender o assunto, o projeto versa sobre A Importância da Ludicidade no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Com tais necessidades que a temática tem objetivo de mostrar o valor do lúdico nesse processo de ensino e aprendizagem e demonstrar estratégias de ensino por meio da ludicidade, as quais os jogos e brincadeiras proporcionam no aprendizado e possível compreensão melhor do ser humano, seja no âmbito escolar ou extra escolar, levando-o ao desenvolvimento de habilidades, assim como sua construção de identidade e autonomia frente às diversas situações cotidianas. Para realizar o trabalho, buscou-se uma revisão de pesquisa bibliográfica, resgatando a história do lúdico. Conceitos e concepções de autores que comprovam a eficiência do aprendizado por meio de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento físico e psicológico do aluno, além de servir como um recurso motivador ao processo de aprendizado das crianças na Educação Infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Ensino. Aprendizagem. Educação Infantil

ABSTRACT

The development of learning through games, toys and games has been growing in the society of gradual formation over the decades. In order to understand the subject, the project is about child education. Thematic teaching options of playfulness, such as games and games, provide non-learning and the best understanding of the human being, whether in the school or extra-school environment, leading to the development of skills, as well as their language construction and attention to the diverse everyday situations. To accomplish the work, seek a review of bibliographic research, rescue a story of the playful. Idem, Concepts, Concepts and Complementation and Practical Practice of Educated Students and Alzheimer's and Alzheimer's and Alzheimer's and Alzheimer's.

KEY WORDS: Ludic. Teaching. Learning. Child education

INTRODUÇÃO

A criança como ser social nasce com capacidades de aprendizagem, afetiva e emocional, tem seus próprios desejos de aprender e interagir com o mundo social. A ludicidade no contexto de aprendizagem desenvolve essa criatividade através de jogos, brincadeiras, onde real e fantasia se encontram, desenvolvem regras, respeitando os valores dos participantes, inclusive do aluno que está iniciando a vida social escolar. É uma fonte considerada rica de conhecimentos e possibilidades educativas no processo de ensino aprendizagem nas séries iniciais, especialmente no ensino infantil.

Numa perspectiva teórica bibliográfica a pesquisa se fundamenta em

concepções diversificadas de autores renomados, como: Vygotsky (1989) que defende a brincadeira e o jogo como atividades indispensáveis na infância, devido possibilitar a criança criar e recriar a realidade usando sistemas simbólicos, além de ser uma atividade humana criadora da imaginação, fantasia e realidade. Todas interagem na produção de nova possibilidade de interpretação, expressão e ação das crianças, Brasil (1998), entre outros que resguarda que a ludicidade contribui e amplia os conhecimentos do indivíduo no processo de aprendizagem significativa para o desenvolvimento intelectual, social e psicomotor da criança.

O trabalho objetiva analisar sobre a importância da Ludicidade no Processo de Ensino e Aprendizagem na Educação Infantil, nos aspectos sociais, culturais, afetivos e cognitivos, evidenciando-se assim a necessidade de mudança de metodologias escolares educacionais.

Nesse sentido, as discussões teóricas incorporadas nesse artigo versam sobre as teorias do aprender brincando nas séries iniciais no ensino infantil, o lúdico no âmbito histórico e sua importância no processo ensino e aprendizagem de crianças que necessitam de uma educação com prazer, além de análises sobre a atual política educacional que prioriza no aparato legal do ensino por meio da ludicidade. Sabemos que mesmo amparado por leis às crianças ficam à margem dessa expectativa, pois as escolas ainda não estão estruturadas fisicamente e pedagogicamente para receber essas crianças.

No que se refere aprender brincando, historicamente as crianças eram tratadas e vistas como adulto em miniaturas e sem amparos legais de ensino. No decorrer do tempo, amparos sobre jogos e brincadeiras como processo de aprendizagem surgem para proteger e garantir a educação de qualidade da criança.

Dentro desse amparo, cabe indagar de que forma a ludicidade contribui para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos na Educação Infantil?

Diante da realidade, o artigo propõe sensibilizar o sistema educacional, juntamente com os profissionais envolvidos com a educação a importância do uso do lúdico no processo de ensino, tendo este como subsídio de aprendizagem nas

escolas do ensino infantil, pois além de desenvolver a socialização, o respeito, o companheirismo, o lúdico, também contribui de forma significativa nas práticas didático-pedagógicas como forma de melhoria de qualidade e de ensino. Portanto, destina-se o trabalho como suporte teórico para acadêmicos, comunidade, assim como para todos envolvidos com a educação.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 A LÚDICO COMO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

A necessidade de desenvolver novas práticas pedagógicas para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil tem sido apresentada como ponto de estudos que preocupam pesquisadores que buscam qualidade de ensino, distintas reflexões literárias em prol desse ensino têm crescido de forma significativa nas últimas décadas no âmbito educacional. A esse respeito Crepaldi (2010) esclarece:

O jogo passa a ser utilizado na educação como ferramenta ou instrumento de aprendizagem, na medida em que facilita ou contribui para desenvolvimento físico e motor de que brinca e ainda como elemento auxiliar na transmissão de conceitos morais e éticos. Também é útil para facilitar a aquisição dos conhecimentos que os adultos julgam necessários para que a criança se desenvolva como indivíduo e como membro de uma sociedade. (CREPALDI 2010, p. 63).

Conforme o pensamento da autora pode-se perceber o quão o jogo e a brincadeira são importantes para o desenvolvimento do ser humano. Mas historicamente, o fato não acontecia assim, principalmente no que diz respeito a concepção do brincar da criança e como este ser era visto na sociedade. O brincar de acordo com o pensamento de Kishimoto (2005, p. 28): “É uma realidade cotidiana na vida das crianças, as quais não podem ser impedidas de exercitar sua imaginação”. A esse respeito, cabe afirmar que a aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras, considerado esse meio como lúdico, são alicerces para um trabalho educativo eficaz na educação infantil.

Para melhor compreensão, cabe ressaltar segundo Carneiro (2003, p. 13) citado por Crepaldi (2010, p. 12) que historicamente: “os povos antigos ao praticarem os jogos desenvolveram suas culturas e seus costumes”. Isso significa

dizer que para melhor entendimento da importância do lúdico é necessário um percurso histórico de pensamento de pesquisadores renomados as quais apresentam estudos do comportamento no ser humano através do lúdico. Pois sabemos que a criança não tinha tais privilégios, na forma que eram considerados adultos em miniaturas. Assim afirma Arnais (2012):

Na Idade Media, não havia uma noção de passagem entre o mundo infantil e o mundo adulto, onde a infância era quase ignorada e considerada um período de transição curto e sem importancia. A criança era vista como um adulto em miniatura. (ARNAIS, 2012, p. 27).

Tais fatos têm reflexos históricos, as quais aconteceram com um intenso avanço no período da industrialização. Momento significativo ao desenvolvimento político, social, cultural e principalmente econômico da sociedade. Mostra ainda como as medidas legais procede ao enfrentamento desse problema em prol da defesa da criança nessa fase de crescimento físico e psicológico, com direito de viver as experiências nessa fase de sua vida de modo que venha consolidar seu potencial e capacidades humanas.

Assim cabe afirmar que na historia da humanidade, ainda no século XV a criança era vista como um adulto em miniatura, somente mais tarde, século XVII, vem a preocupação com esse ser humano ser visto como criança de direitos à sua infância. Aries citado Hayeck (2009) a esse ato realça que:

A infância era vista como algo sem valor na história da cultura ocidental, quando inserida em uma realidade relacionada ao trabalho intenso. A criança era vista como se fosse um sujeito em miniatura, menos inteligente que o adulto. Este tipo de visão propiciou várias crueldades com as crianças e os adolescentes. (Aries citado Hayeck, 2009, p. 03).

Complementando, (Áries, apud Faleiros, 2008, p. 17) diz: “somente à partir do século XV, é que surge o sentimento de família, mas ainda até o século XVII, a vida era vivida em público”. Percebe-se que a crianças em crescimento não tinha seus direitos como cidadão inserido em uma sociedade. Devido à essa concepção, visão comum dos fatos, a crueldade abusiva era cometida, prejudicando-as no desenvolvimento físico, mental e principalmente social e educacional desse sujeito.

Assim sendo, o Dicionário Michaelis (2010), define o termo ludicidade como aquilo que se refere a jogos e as brincadeiras. Dessa forma, lúdico e jogo são

palavras interligadas, utilizadas atualmente em ampla escala nas escolas brasileiras.

Na historicidade, a humanidade na Idade Média, mostra que os jogos, embora sempre presentes nas atividades da sociedade, nem sempre eram vistos como elementos destinados à educação, apenas como recreação de divertimento das comunidades. Com o novo pensamento dos direitos do ser humano como cidadão, surge um novo patamar de desenvolvimento para criança na sociedade. Crepaldi (2010) diz:

O processo de construção e formulação dos Direitos Naturais do homem e do cidadão, elaborados no século XVII E XVIII, possibilitou a conquista de um novo patamar de desenvolvimento para humanidade. A revolução industrial, o desenvolvimento das ciências médicas, a urbanização, entre outros fenômenos, foram modificando a vida em sociedade e, por consequência, a maneira de tratar as crianças, que durante muito tempo foram tidas como adultos em miniaturas. (CREPALDI, 2010, p. 19).

Nesse período a criança vista como adulto em miniatura, as quais participavam das mesmas atividades realizadas pelos adultos. E somente na passagem da idade Média para a Moderna que os jogos deixaram de serem comuns entre as idades e classes sociais, gradativamente muitos adultos abandonaram o hábito do jogo, porém este permaneceu nas atividades realizadas pelas crianças, principalmente aquelas de baixo poder aquisitivo, ou seja, classes menos favorecidas, o ato de jogar e participar de brincadeiras e de festas da comunidade perpetuou-se no decorrer dos tempos, vindo a ser reconhecidos na educação e na formação do ser humano.

Nembri (2008) confere em sua concepção ao relatar que “para se dar lugar a um novo paradigma, é necessário que as pessoas passem a encarar a função de sua própria condição humana”. Com isso, acredita-se na necessidade de uma reflexão sobre as práticas ainda tradicionais nas salas de aula, no que se refere à educação de alunos. Sendo a ludicidade (jogos e brincadeiras) um meio importante para o processo de ensino e aprendizagem. Com esse argumento, Awad (2008) diz:

A brincadeira como aprendizado além de contribuir para um desenvolvimento corporal, físico e fisiológico, possibilita a sociabilização, a cooperação para com seus semelhantes, imprimindo assim, ao caráter em formação um cidadão sociável e comprometido com a sua época de aprendizado. Awad (2008, p. 47)

Com o argumento, entende-se do autor que cada época tem suas características e que o ser humano vive em intenso processo de desenvolvimento e transformação, corporal, mental, social, e as atividades lúdicas nesse contexto de aprendizagem torna-se um excelente meio no desenvolvimento de socialização do aluno no meio social. Nesse contexto, sabemos que somente a legislação por si só não garante esse espaço, é necessário o comprometimento profissional. A mediação do professor nesse processo é de suma importância nesse processo de ensino e aprendizagem. Mas para que tal fato se concretize é necessário que esse educador se integre com as atividades realizadas, tornando um ato de diversão com o objetivo de desenvolvimento de aprendizagem.

O desenvolvimento de tais habilidades por meio dos jogos e brincadeiras, haja vista a ludicidade é de fundamental importância para a construção de identidade da criança na educação infantil. Pinto (1997) defende:

Não existe aprendizagem sem o lúdico, a motivação através da ludicidade é uma excelente estratégia no auxílio da aprendizagem de crianças [...], pois ao brincar a criança apresenta características de um ser completamente livre. (Pinto 1997, p. 336).

Como estratégia, jogos e brincadeiras, são recursos lúdicos de aprendizagem que de forma agradável e eficaz proporcionam velocidade no processo de mudança de comportamento e aquisição de novos conhecimentos. Aprender brincando por meio de tais atividades é a maneira mais prazerosa, segura e atualizada de ensinar e aprender, por isso que os educadores devem explorar as atividades pedagógicas com esse método, tornando as aulas atrativas para as crianças em desenvolvimento.

Observa-se que com a expansão da aprendizagem através da educação lúdica no Brasil o fato é crescente, ainda que não no ritmo a qual a sociedade gostaria. Profissionais e escolas precisam se qualificar em formação continuada para atender as necessidades do aluno. Mesmo com tantas divergências, já podemos constatar pequenas mudanças nas concepções da organização e reestruturação de sistemas e instituições de ensino, que gradativamente se tornam mais conscientes da importância de conhecer melhor todos os processos que envolvem o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças especialmente aquelas que

apresentam dificuldades específicas no processo de aprendizagem.

Percebe-se que é necessário valorizar a aprendizagem do aluno em vida inicial escolar e deve ser levada em consideração, por exemplo, a importância dos jogos como meio de comunicação e desenvolvimento de ensino e aprendizado. As brincadeiras nesse momento são lugares de aprendizagem em que a criança age expressando seu comportamento do dia a dia na interação com outras crianças. Ao estudo, Piaget (1976) conceitua o jogo:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório – motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores às inteligências infantil. (PIAGET, 1976, p. 160).

No decorrer do trabalho, percebemos que existem várias explicações sobre o desenvolvimento de ensino por meio da ludicidade, a qual este demonstra caráter emocional em seus aspectos relativos a socialização e aprendizagem.

BRASIL (2004) colabora, e assim afirma: O respeito à diversidade da ludicidade, impulsiona ações voltadas ao reconhecimento de sujeitos de direitos, simplesmente por serem seres humanos. As especificidades devem ser elemento para a construção igualdades, sem exclusões, norteadoras de políticas afirmativas de respeito à diversidade, voltadas para a construção de contextos sociais.

No meio das várias concepções sobre o aprender brincando, a instituição como órgão educacional, junto aos educadores, como responsável no processo de ensino e aprendizagem, deve tornar acessível a ludicidade a todos os alunos, respeitando as diferenças, os limites e a cultura de cada um. Precisa cumprir seu papel de socializadores, propiciando o desenvolvimento da construção de identidade dos alunos por meio da aprendizagem diversificada, realizadas em situações de interação. A esse respeito que BRASIL (1996) declara na Lei Federal nº 9.394/ 96 de 20 de Dezembro, o direito à educação pública e gratuita preferencialmente na rede regular de ensino e suas necessidades educacionais.

Portanto, educar significa propiciar situações de cuidados com o processo de aprendizagem por meio de brincadeiras orientada de forma interdisciplinar que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades de relação pessoal, interpessoal e intrapessoal de ser e estar com e entre outros em atitudes de aceitação.

Logo, o brincar associado ao ensino e aprendizagem por meio do lúdico é a linguagem para se compreender esses aspectos, cria riqueza de diversidade nas experiências que lhe são oferecidas nas instituições. Brasil (1998, p. 29) declara que cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada e prazerosa para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e de construção e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

Como respostas de aprendizagem, o lúdico através da contação de história com imagens proporcionam melhorias de aprendizagem do aluno nessa fase de aprendizagem na educação infantil.

Como afirmam pesquisas da revista Nova Escola (2010): Ao contar histórias para o aluno, faça com que ele primeiramente observe os detalhes da escrita e da ilustração. Como estratégias, palavras grafadas sempre devem estar associadas ao seu significado. Outro meio é elaborar atividades e organizar com a turma.

Outro meio de aprendizagem são as brincadeiras com os crachás, em que constem nomes e desenhos devem estar relacionados a palavras de forma bem visual. Pois o maior desafio para a criança é que esta compreenda a linguagem como prática social, e o acesso à diferentes materiais pedagógicos é crucial para ampliar esse conhecimento do aluno.

A esse respeito, Quadros (2006, p. 88), também defende como processo de aprendizagem o jogo da contação de história em sequência. Diz: “existem várias formas de trabalhar a história em sequência, pode apresentar a história sequenciada ou pedir que organizem os fatos, ou ainda faltando alguma parte da história para que o aluno construa início, meio e fim”, proporcionando a liberdade de escolha.

Sabemos que o direito a educação esteve sempre presente associado aos direitos da igualdade e da liberdade. Logo, conceber a ludicidade como um processo que busca responder aos anseios dos movimentos sociais contemporâneos por direitos de igualdade e de diferença é permitir o reconhecimento de uma educação de qualidade para todos.

Desse modo, os processos de ensino-aprendizagem devem adotar procedimentos metodológicos que contemple um currículo que considere a ludicidade como um recurso riquíssimo para o desenvolvimento dos alunos no contexto escolar.

Espera-se com esse trabalho contribuir com professores, alunos e pesquisadores da importância da ludicidade para aprendizagem dos alunos da educação infantil. Pois as brincadeiras educativas desenvolve capacidades importantes como atenção, imaginação, memória, além da socialização através da interação e experimentação de regras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo analisou aspectos relacionados à educação de crianças no ensino infantil por meio da ludicidade, visando à compreensão de aspectos históricos, sociais e culturais que permeiam a vida desses sujeitos no âmbito social e escolar. A preocupação da fundamentação teórica foi esclarecer aos profissionais envolvidos com a educação, que as atividades lúdicas envolvem conceitos e habilidades a serem trabalhadas no ensino infantil, em situações seja de recreações escolares ou extraescolares. Pudemos perceber com a pesquisa que as atividades lúdicas envolvem conceitos e habilidades e tem importância fundamental para o desenvolvimento social, emocional e intelectual do ser humano. Por meio destas ações o aluno se apropria de um repertório cultural a qual está inserido, assim como desenvolve atenção, memorização, percepção espacial, transformando assim seus conceitos. E o professor como mediador deve respeitar as características e a forma de pensar e agir de cada criança.

Assim, conclui-se o quanto é importante o brincar para a criança, este momento apresenta uma esfera de possibilidades as quais satisfazem as necessidades de aprendizagem. A escola como âmbito socializador, deve favorecer o ambiente físico e social acolhedor em que as crianças sintam-se protegidas e inclusas para vencer os desafios. Quanto mais rico e desafiador for este âmbito social, mais possibilidades de conhecimentos atingirão. Pois a brincadeira educativa como ensino podem colaborar para uma aprendizagem significativa dos conteúdos e a criança adquire experiências, conhecimentos. Constrói-se fisicamente, mentalmente, socialmente e psicologicamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNAIS, Magali Aparecida de Oliveira. **Jogos e brinquedos na infância**. São Paulo: Editora Sol, 2012.

AWAD, Hani Zehdi Amine. **Brinque, jogue, cante e encante com a recreação: conteúdo de aplicação pedagógica teórico/prático**. Jundiaí, SP: Fontoura Editora, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de educação especial. Política Nacional de Educação Especial**. Brasília, Secretaria de Educação Especial, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Secretaria de Educação Fundamental**. Referencial curricular nacional para educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Decreto nº3. 298 de 20/12/1999.Regulamenta a lei nº.7.853, dispõe sobre a **Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, consolida as normas de proteção e dá outras providências**. 1999.

CARNEIRO, M.A.B. **Brinquedos e Brincadeiras: formando ludoeducadores**. São Paulo: Articulação Universitária, 2003.

CREPALDI, R, In: ANGOTTI, M. **Educação Infantil, para quê, para quem e por quê?** Campinas: Alínea, 2006.

HAYECK, Cynara Marques. **A violência contra crianças e adolescentes ao longo dos séculos e os atuais trâmites institucionais de atendimento aos sujeitos vitimizados.** ANPUH – XXV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Fortaleza, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo, a criança e a Educação.** Tese de Livre Docência – Universidade de São Paulo, 1992. Mimeografado.

PINTO, J. Rizzo. **Corpo movimento e educação: o desafio da criança e adolescentes deficientes sociais.** Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

VYGOTSKY, Liev Semionovich. **A Formação Social da Mente.** 6 ed. São Paulo: Martins, 1984.

WWW. Infoescola.com/pesquisa em 05/01/2019

WWW. Revistaescola. abril.com.br › ... › Formação de professores/pesquisa em 09/12/2018.