

O Uso de Brincadeiras Lúdicas para Crianças No Processo de Ensino e Aprendizagem

Francineide Vieira Santos¹

Edgard Teodoro de Moura Filho²

Resumo

Os jogos durante as aulas têm grande contribuição para as crianças pois vem proporcionar uma aprendizagem mais significativa e qualitativa. O uso de brincadeiras lúdicas, pois, fazem parte da formação da criança, deste modo o presente artigo tem objetivo de mostrar como é possível criar na sala de aula um ambiente diferenciado mesmo com o distanciamento social em meio a Pandemia. Entretanto o aluno obtém o conhecimento teórico na sua vida cotidiana, portanto, não devem ser excluídos como instrumentos didáticos no campo escolar, criar um espaço diferenciado principalmente no período de alfabetização. O emprego das atividades lúdicas nas salas contribui com implicações positivas no processo do ensino aprendizagem. Esta pesquisa quanto a abordagem é do tipo Qualitativa, quanto à natureza é básica e quanto aos objetivos é descritiva. Conclui-se que a necessidade de o professor ter competência para utilizar brincadeiras lúdicas em sala constitui-se em um instrumento pedagógico que contribui para o progresso do raciocínio lógico favorecendo a criação de conceitos e socialização dos alunos com a sociedade em seu entorno.

Palavras-Chave: Aprendizagem, Brincadeiras Lúdicas, Ensino.

INTRODUÇÃO

A escolha do presente tema de- se da experiência em sala de aula durante os estágios onde pode se observar a necessidade de quanto os jogos lúdicos faz se necessário no ensino aprendizagem das crianças. Tem como objetivo de mostrar como é possível criar uma sala de aula como um ambiente diferenciado mesmo estando em circunstâncias de distanciamento social, no qual o aluno associa o conhecimento teórico com sua vida cotidiana. Como objetivo específico: Identificar as contribuições do lúdico no processo de ensino aprendizagem em sala de aula com os alunos; analisar e identificar o lúdico no ambiente escolar e Identificar através de pesquisa

¹ Graduação em Teologia - Faculdade de Ciências, Educação e Teologia do Norte do Brasil- FACETEN. Neideevieira57@gmail.com

² Orientador: Prof. Posdoc; Dr. e Mestre em Educação (UEP) Validação na UnB; Especialista em Gestão Escolar (IBPGEx); Licenciatura Plena em Matemática (UFRR), Engenharia Mecânica (Souza Marques/RJ) e Teologia (FACETEN). E-mail: etfilho57@gmail.com

de bibliográfica como ocorre a aprendizagem com brincadeiras lúdicas. A metodologia tem caráter descritivo, sendo realizada por meio de estudo bibliográfico.

A aprendizagem e o desenvolvimento cognitivo podem ser compreendidos como a transformação de processos básicos, biologicamente determinados, em processos psicológicos mais complexos. Essa transformação ocorre de acordo com a interação com o meio social e do uso de ferramentas e símbolos culturalmente determinados (VYGOTSKY, 1998, p. 17).

Para Santos (1999) o lúdico é uma maneira que o indivíduo tem de expressar-se e integrar-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimento em diversas áreas do conhecimento, desenvolve o comportamento e aprimora as habilidades motoras.

Portanto a criança aprende a assumir responsabilidades e se torna sociável e mais crítico. Por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

Segundo Piaget (1998, p. 35), cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de fonemas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. Durante o ato da inteligência, o sujeito adapta-se às exigências do ambiente externo, enquanto ao mesmo tempo, mantém sua estrutura mental intacta.

Segundo Vygotsky (1984, p.39), o lúdico influencia enormemente no desenvolvimento da criança. “É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração.”

O papel do lúdico na aprendizagem requer a percepção de estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, linguagem, atenção, percepção e principalmente a aprendizagem da criança. A ludicidade excita a criatividade da criança, onde o jogo permite o desenvolvimento diferenciando o imaginário com a realidade do mundo real.

A psicopedagogia pode cooperar com o trabalho realizado na educação infantil, principalmente na prevenção de futuros problemas de aprendizagem, oferecendo meios para que seja melhor trabalhado o desenvolvimento infantil, podendo assim apontar direções para o planejamento de atividades a serem realizadas com as crianças, assim como sinalizar eventuais dificuldades que as crianças dessa faixa etária podem apresentar, e com isso estará contribuindo para a constituição do processo da organização psíquica. KNEBEL. 2014. p. 282.

Portanto nem todo brincar é considerado lúdico deve se analisar e considerar o brincar em duas situações: onde o lúdico no ensino e o lúdico centrado no desenvolvimento cognitivo e social. Na primeira situação, é importante destacar que nem todo jogo é lúdico. Para ser lúdico não pode haver pressão nem obrigação e é preciso ser realizado com prazer. Desta forma, as crianças têm a oportunidade de criar, organizar e administrar seus brinquedos e jogos.

De acordo com MOURA (1991), a importância do jogo, do brincar, está nas possibilidades de aproximar a criança do conhecimento científico, levando-a a vivenciar situações de solução de problemas que a aproximem daquelas que o homem enfrenta ou enfrentou.

Já ANTUNES (2000), as brincadeiras constituem extraordinário instrumento de motivação, uma vez transformam o conhecimento a ser assimilado em um recurso de ludicidade e em sadia competitividade.

[...] desta forma, antes de iniciarmos a criança na aprendizagem de operações aritméticas, por exemplo, é interessante levá-la a exercitar, através de brincadeiras lúdicas, seu senso de raciocínio e sua capacidade de abstração; da mesma maneira como é interessante jogarmos com a criança práticas visuais e verbais, antes de iniciá-la nas regras da Comunicação e Expressão ou nos fundamentos da Arte. Alunos que brincam com jogos que operacionalizam suas reflexões espaciais e temporais aprendem mais facilmente Geografia e História, enquanto que jogos voltados para o aprimoramento da capacidade de concentração da criança facilitam em diversos aspectos em sua futura missão estudantil” ANTUNES (2000, p. 15).

Ao conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de esforço com uma boa dose de brincadeira transformaria o aprendizado num jogo bem sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.

O êxito do processo ensino-aprendizagem com brincadeiras lúdicas depende em grande parte da interação professor-aluno, sendo que nesse relacionamento, a atividade do professor é fundamental.

Os jogos utilizados em sala de aula pela professora como quebra-cabeça, bingo, caça-palavras, dado e jogo da memória tem caráter lúdico, é importante para o ser humano em qualquer idade. Portanto, propiciar situações com jogos é investir no prazer, no desafio e no melhor desempenho dos alunos. O ensino da lúdico presta sua contribuição, à medida que o professor explorar metodologias que priorizam a criação de estratégia, a comprovação, a justificação, a argumentação e o espírito crítico favorecendo a criatividade, o trabalho coletivo, a iniciativa pessoal e a autonomia advinda do desenvolvimento da confiança na própria capacidade de conhecer e enfrentar novos desafios.

Na sala de aula o professor usar brincadeiras lúdicas como recurso pedagógico, a criança apropria-se da realidade, atribuindo-lhe significado. Assim, alunos com dificuldades de aprendizagem podem valer-se da brincadeira como recurso para facilitar a compreensão dos conteúdos pedagógicos.

Figura 1

Demonstra os alunos de forma lúdica aprendendo com jogos de formar palavras dando significados as figuras ilustrativas do jogo.

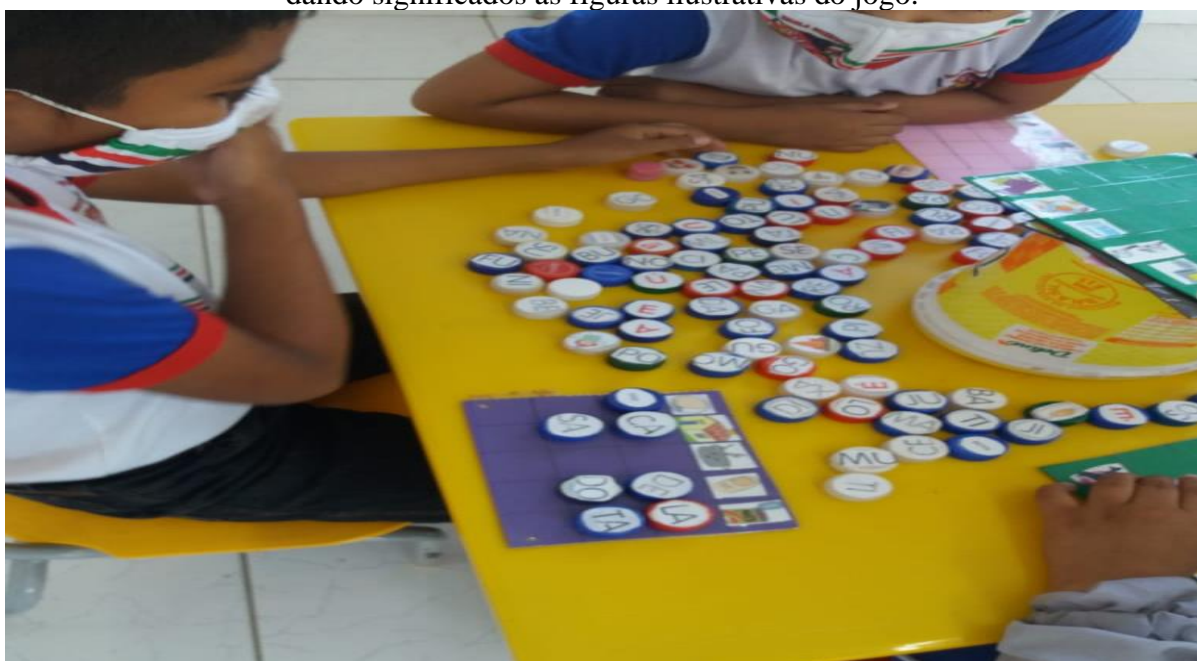


Figura 1: Autoria própria

O professor durante a aula deve respeitar a criança completa e assim promover o seu desenvolvimento integral e desta maneira não se deve levar à padronização de hábitos que não são mais utilizados pelos professores.

Entretanto na escola o educador deve primordialmente ser um facilitador e mediador da aprendizagem, criando condições para que os estudantes explorem seus movimentos, manipulem materiais, interagem com seus companheiros e resolvam situações - problemas.

Portanto, a atitude durante as brincadeiras espera-se que a interação entre as crianças possa contribuir nas atividades apresentadas pelos professores para enriquecer à dinâmica das relações sociais no ambiente de realização da aula. A vida do estudante na escola é completa de atividades e de novas situações de aprendizagem, a criança adquire saber vivendo, experimentando, fazendo descobertas, agindo, construindo seu conhecimento a começar pela leitura que faz do mundo, ou seja, de sua realidade.

“O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, está tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito”. (VASCONCELLOS, 1995, p. 74).

Diante da realidade das crianças em sala de aula o professor deve investigar e observar o domínio que cada criança possui, bem como as dificuldades, para então poder organizar sua proposta de ensino.

Figura 2

Mostra como novas brincadeiras lúdicas no cotidiano da criança o professor incentiva a interação entre o abstrato e o concreto.

O aprendizado acontece através da interação com os demais alunos
Inseridos na brincadeira proposta.



Figura 2: Autoria própria

Com os jogos o professor se assume mediador de sua prática, seguro de suas ações que considere a aprendizagem constante e inacabada, certamente terá bons resultados em seu trabalho cotidiano.

Com relação ao que foi dito Piaget (1973) assim argumenta:

O jogo é, portanto, sob 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 que se forneça às crianças um material conveniente a fim de que jogando elas cheguem a assimilar às realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil. Piaget (1973, p. 160)

Afirma Piaget (1973) em relação às brincadeiras, que é de suma importância para o progresso do processo de ensino e aprendizagem, pois, vem aprimora o intelectual em seu desenvolvimento. Entendemos que a brincadeira é essencial no ensino pois ajuda a criança no desenvolvimento assimilando e transformando a realidade.

O professor durante a aula pode direcionar com brincadeiras lúdicas a criança a desenvolver e criar situações onde ele venha resolver através da imaginação de maneira que venha levantar hipóteses para solucionar o problema, ao se expressar o aluno sai da sua zona de conforto em cria nos parâmetros pra solucionar questões do seu dia a dia. Sendo que o aluno aprende a lutar com situações semelhantes.

A criança aprende brincando mesmo em sala de aula, o professor sabendo disso devera se utilizar da presença de jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica como recurso no processo de aprendizagem, pois esses recursos ajudam a ensinar conteúdos de uma forma prazerosa.

Entretanto, a criança aprende como ela gosta de uma forma prazerosa para ela e, portanto eficiente. Acreditamos que brincando a criança aprende, se socializando com outras crianças, assimila regras, integra-se ao grupo, aprende a dividir, a competir, a cumprir regras. Sabendo disso a escola pode inserir do uso se materiais concretos e de jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem e tornar as aulas mais agradáveis e eficazes.

Para que ocorra um ensino de qualidade torna-se imprescindível que escola e o professor sejam mediadores nos jogos e brincadeiras, dessa forma lúdica, a criança tende a progredir de forma organizada, pois todo esse processo será planejado de forma pedagógica.

Afirma FONTANA; CRUZ (1997) que:

Brincar é sem dúvida uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimenta-se, relacionar-se, imagina-se, expressar-se, negociar, transformar-se. Na escola, o despeito dos objetivos do professor e do seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 115).

O ensino da criança na educação através dos jogos e das brincadeiras lúdicas contribuem também para que esta consiga construir conhecimentos através das experiências vivenciadas durante o processo de aprendizagem.

O acompanhamento do professor é essencial para promover uma aprendizagem de conhecimento satisfatório, que seja capaz de despertar o interesse do aluno em seu processo de construção de conhecimentos.

Hoje o professor assume a função de organizador do complexo sistema de interações comportamentais entre professores e alunos; não aquele que simplesmente expõe o conteúdo aos alunos, mas aquele que fornece as informações necessárias, que o aluno não tem condições de obter sozinho, assim oferece materiais ajuda esse aluno a chegar um resultado embasado nos conteúdos aplicados, de forma que possa facilitar a aprendizagem desse aluno.

Portanto se faz necessário informar que a verdadeira educação é aquela que instiga o desejo do indivíduo a explorar, observar, trabalhar, jogar e acreditar-se.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO, 2002, p. 13).

Podemos dizer que Kishimoto (2002) declara que podemos colocar os alunos em situações que venha resolver determinado problema, pois, ambos se unem por intermédio do lúdico. Para ela, as conjunturas de ensino devem ter caráter lúdico para desestruturar o aluno, proporcionando-lhe a criação de novos conhecimentos.

Os jogos durante a aula têm a função importante no processo de aprendizagem quando propostos com objetivos e critérios pedagógicos, ou seja, favorecem os resultados esperados. É importante que o aluno venha se sentir confiante a ponto de conseguir solucionar e responder com a brincadeira desenvolvida durante a aula pelo professor, mesmo com os fracassos encontrados na brincadeira cabe ao professor incentivar a criança a gerar soluções e resolver de modo que venha obter novas experiências e resultados satisfatórios.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2011, p. 41).

Os jogos lúdicos e as brincadeiras em sala de aula são importantes para que a criança se integre ao grupo, formando pares com quem tem mais afinidades, onde venham desenvolver com mais facilidade o raciocínio-lógico dentre outras conquistas.

É notório que enquanto a criança brinca, ela absorvendo valores, pois o brincar é uma atividade sociocultural impregnada de valores culturais, sociais dentre outros, e ao brincar a

criança aprende conceitos e conteúdo de uma forma bem mais prazerosa e da maneira que ela gosta.

O papel do lúdico na aprendizagem requer a percepção de estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, linguagem, atenção, percepção e principalmente a aprendizagem da criança. A ludicidade excita a criatividade da criança, onde o jogo permite o desenvolvimento diferenciando o imaginário com a realidade do mundo real.

Portanto ao conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de esforço com uma boa dose de brincadeira transformaria o aprendizado num jogo bem sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.

O professor na escola deve antes de tudo ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interagem com seus companheiros e resolvam situações - problemas.

Portanto o ato de brincar espera-se que as relações entre as crianças possam contribuir nas atividades apresentadas pelos professores para enriquecer a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Durante a vida da criança na escola é cheio de atividades e de novas situações de aprendizagem, a criança aprende vivendo, experimentando, fazendo descobertas, agindo, construindo seu conhecimento a partir da leitura que faz do mundo, ou seja, de sua realidade.

O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades, buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, está tomada de consciência é importante, até que venha a se incorporar com um novo hábito. (VASCONCELLOS,1995, p.74).

Diante da realidade das crianças em sala de aula o professor deve investigar o domínio que cada criança possui, bem como as dificuldades, para então poder organizar sua proposta de ensino.

Entretanto podemos observar que o ensino aprendizagem através dos jogos lúdicos em sala de aula possui maior possibilidade de a criança ter um desenvolvimento das atividades lúdicas proporcionando diversos benefícios aos alunos no seu cotidiano.

Os jogos lúdicos vêm se tornando cada vez mais essencial pra o professor, pois com ele o professor consegue ter mais domínio das aulas, acabando com as aulas cansativas e enfadonhas, que muitas vezes a criança sentia-se desmotivada.

Considerações Finais

Portanto as Brincadeiras ludicidade tem a finalidade de transformar seres pensantes, capazes de construir seus próprios conhecimentos, a criança adquire saber e investiga o mundo ao seu redor, toda e qualquer atividade lúdica deve ser respeitada. A função do professor durante o processo didático-pedagógico é provocar participação coletiva e desafiar a criança a buscar soluções.

Através do lúdico que possa despertar na criança um espírito de companheirismo, cooperação e autonomia. A criança precisa interagir de forma coletiva, ou seja, precisa apresentar seu ponto de vista, discordar, apresentar suas soluções é necessário também criar ambiente propício e incentivar os alunos a terem pensamento crítico e participativo, fazendo parte das decisões do grupo.

Referências

ANTUNES, Celso. **Manual de técnicas de dinâmica de grupo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4 Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KNEBEL, Cassiane. **O Lúdico na Educação Infantil: Uma visão psicopedagógica**. Travessias 1982-5935 v. 8, n. 3, 22. ed. 2014.

PIAGET, Jean **A formação do símbolo na criança**. 3. ed, Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

_____. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. São Paulo: Vozes, 4. ed. 1999.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. **Disciplina: construção da disciplina consciente e interativa em sala de aula e na escola**. São Paulo: Libertad, 1995.

VASCONCELLOS, Celso do S. **Para onde vai o Professor?** Resgate do professor como sujeito de transformações. São Paulo: Libertad, 1998.

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