

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ALTERNATIVA EFICAZ NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Gláuber Antônio Nunes Silva¹
Maria Pricila Miranda dos Santos²

RESUMO: A referida pesquisa foi realizada, abordando como tema o Lúdico na Educação Infantil: uma alternativa eficaz no processo de ensino-aprendizagem, tendo por objetivo principal analisar a eficiência do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. Objetivou-se a partir dos princípios aqui destacados, discutir os principais desafios que comprometem a adequada funcionalidade do processo de ensino-aprendizagem, bem como identificar a participação do lúdico como facilitador da aprendizagem da Educação Infantil e seus impactos na vida do aluno. Nessa expectativa, buscou-se embasamentos teóricos para realização da mesma. Pôde-se levar em consideração o poder que o lúdico apresenta de estimular o aprendizado teórico por meio da prática, ou seja, se aprender, realmente, fazendo, construindo e não meramente só imaginando aquilo que se escuta. Ao final, são estabelecidas as principais considerações acerca dos aspectos mais relevantes adquiridos ao longo da pesquisa.

Palavras-chave: Educação. Lúdico. Aprendizagem. Prática.

7290

ABSTRACT: This research was carried out, addressing as a theme the Lúdico in Early Childhood Education: an effective alternative in the teaching-learning process, whose main objective is to analyze the efficiency of playfulness for the teaching-learning process in Early Childhood Education. The main objectives of this study were to discuss the main challenges that compromise the adequate functionality of the teaching-learning process, as well as to identify the participation of the playful as a facilitator of the Early Childhood learning and its impacts on the life of the student. In this expectation, we sought theoretical bases for the realization of the same. It was possible to take into account the power that the playful presents to stimulate the theoretical learning through practice, that is, to learn, really, doing, building and not merely imagining what is heard. At the end, the main considerations about the most relevant aspects acquired during the research are established.

Keywords: Education. Ludic. Learning. Practice.

¹Aluno do Curso de Mestrado em Ciências da Educação, ministrado pela Veni Creator Christian University.

²Doutora em Geografia pela UFPE. Docente da Veni Creator Christian University.

I INTRODUÇÃO

Dentre os grandes dilemas que configuram o nosso sistema educacional, a desmotivação e desinteresse do aluno vêm assumindo grande destaque, tendo em vista as imensas proporções configuradas nos últimos tempos. Por outro lado, o docente, muitas vezes, passa a sentir-se também angustiado, na medida em que busca, através das mais diversas metodologias, conseguir a atenção do aluno, pra que, assim, promova um ensino aprendizagem bem mais eficiente e qualitativo.

Em contrapartida, a dinamicidade e diversidade metodológicas tornam-se peças fundamentais para esse ensino; ao saber que o aluno, desperta maior interesse quando vivencia as informações e conhecimentos, e não apenas os lê e escuta, e tal fato fica evidenciado desde as séries iniciais, ou seja, já a partir da Educação Infantil.

Dessa forma, a referida pesquisa aborda um estudo sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil; abordando, inicialmente, alguns desafios consideráveis no processo de ensino-aprendizagem.

No histórico do contexto da prática docente, mais precisamente nos últimos anos, uma das grandes preocupações do professor é, sem dúvida, despertar a atenção do aluno, o qual, por sua vez, revela-se, cada vez, mais disperso e desmotivado; criando, com isso, barreiras resistentes que dificultam sua promoção educacional e também, e por assim ser, social.

E é justamente aí que a prática metodológica do Lúdico revela-se extremamente importante; pois passa a ser com o exercício das atividades que a prática prepondera sobre a teoria, fazendo com que o aluno sinta motivação, estímulo e prazer em aprender, pois, a partir daí, ele não apenas escuta falar sobre determinados assuntos, mas ele vivencia, convive, mais estreitamente e dinamicamente, com os mesmos.

Dentre os diversos distúrbios que assolam a nossa educação, é notório que um dos mais preocupantes, pela proporção e repercussão que vem assumindo nos últimos tempos, é a questão, não apenas da desatenção, mas sim do “fenômeno” do desinteresse generalizado que vem sendo característico da maior parte de nosso alunado.

E, para enfrentar um obstáculo tão consistente, geralmente recai para o professor a exclusividade de sua responsabilidade, atribuindo-se ao mesmo, o produto do designo escolar, seja ele êxito ou fracasso. Nesse contexto, o docente parece não conseguir reter a atenção da maior parte de sua turma, mesmo buscando, incessantemente, desenvolver novas metodologias caracterizadas na dinamização educativa.

Essa realidade passa a ser acrescida pelo fato de o professor conceber que nada mais pode ser feito; que não vai trabalhar dinâmicas, jogos, brincadeiras, material concreto em todas as aulas e adequados para todos os conteúdos; enfim, que parece não existir metodologia conveniente e eficaz que promova o interesse do alunado, mais especificamente, na Educação Infantil.

Contudo, percebe-se que, mesmo com toda a dinamicidade, até mesmo, exaustiva trabalhada pelo professor, o aluno ainda não desperta o estímulo necessário, pois continua sendo receptor nesse processo de promoção do conhecimento; ele precisa ser partícipe dessa construção. E é nesse sentido que as atividades lúdicas podem significar um meio eficiente no resgate da motivação, como também no despertar do interesse do aluno.

Partindo de tais colocações, questiona-se: qual a eficiência do lúdico na Educação Infantil, dentro do processo de ensino-aprendizagem?

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Principais desafios do processo de ensino-aprendizagem

A aprendizagem não se restringe unicamente à absorção teórica em sala de aula, por parte do aluno. A escola é um âmbito de promoção social, determinando e sendo determinada por aspectos integrados ao mesmo, sendo seu principal objetivo, a oferta de uma aprendizagem de qualidade que atenda a seus ensejos; detectar, analisar e buscar diagnosticar distúrbios requer a compreensão de todos os agentes envolvidos na promoção da aprendizagem, em especial, sociedade civil, governo, escola e família.

Dessa forma, Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas, símbolos.

Assim, a escola tem papel de grande e prioritária relevância por influenciar de maneira significativa, seja positiva ou negativamente, a continuidade desse processo, o qual ocorre de maneira contínua e propagada. Com isso, os distúrbios de aprendizagem tornam-se a principal incógnita a ser diagnosticada. É notório que os mesmos são produtos inacabados de uma série de fatores que perpassam a estrutura física da instituição educacional, sendo auxiliados pela continuidade do próprio processo em si que, ao longo do tempo, acaba avolumando-se e atingindo uma dimensão muito mais ampla e complexa.

A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A linguagem, segundo Vygotsky (1984), tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento.

De acordo com Vygotsky (1984, p.97),

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial determinada através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

Essa caracterização nos aponta para uma concepção mais abrangente a respeito do vínculo interativo de autodeterminação entre educação e sociedade; isso quer dizer que há uma dimensão sócio educacional.

Nesse sentido, o que deveria ser básico no processo ensino aprendizagem se tornou um desafio aparentemente complexo para os educadores do século XXI, ou seja, assegurar ao educando a aprendizagem escolar.

É verídico que a educação não limita-se à estrutura física da instituição escolar, mas incorpora todo o contexto que proporciona o aprendizado do aluno, seja através da escola ou da própria sociedade na qual o mesmo encontra-se inserido.

7293

De acordo com BRASIL/MEC (1998), o acolhimento do alunado visando à promoção do seu aprendizado requer compromisso político com a educação manifestado em uma série de medidas concretas que, embora não sejam de responsabilidade exclusiva das escolas, precisam ser assumidas por elas.

Ademais, a permanência dos alunos na escola é hoje um dos grandes dilemas a serem enfrentados por todos na educação nacional: órgãos governamentais, comunidades e equipes escolares. Embora as causas da permanência sejam múltiplas e complexas, cabe enfatizar a falta de acolhimento dos alunos pela escola, uma vez que, de certo modo, esse fator condiciona os demais.

Nesse sentido, Vygotsky (1984) reforça que brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam e favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a

empatia, e introduzem, especialmente no compartilhamento de jogos e brinquedos, novos sentidos para a posse e o consumo.

Se a aprendizagem for uma experiência bem-sucedida, o aluno constrói uma representação de si mesmo como alguém capaz de aprender. Se, ao contrário, for uma experiência malsucedida, o ato de aprender tenderá a se transformar em ameaça, e a ousadia necessária à aprendizagem se transformará em medo, para o qual a defesa possível é a manifestação de desinteresse (BRASIL/MEC, 1998, pp.72-73).

Dessa forma, é indispensável que a instituição escolar construa, internamente, mecanismos que propiciem seu bom desempenho por meio da promoção de uma educação de boa qualidade para que reflexos positivos possam impactar também na sociedade na qual o indivíduo está inserido.

Como aponta BRASIL/MEC (1998), é preciso melhorar as condições física das escolas, dotando-as de recursos didáticos e ampliando as possibilidades de uso das tecnologias da comunicação e da informação. Finalmente, é preciso estimular, de fato, o envolvimento e a participação democrática e efetiva da comunidade e dos pais nas diferentes instâncias do sistema educativo e, especialmente, criar mecanismos que favoreçam o seu envolvimento no projeto educativo das escolas.

Os professores devem ser profissionais capazes de conhecer os alunos, adequar o ensino à aprendizagem, elaborando atividades que possibilitem a ação reflexiva do aluno. É preciso criar uma cultura em todo o país, que favoreça e estimule o acesso dos professores a atividades culturais, como exposições, cinemas, espetáculos, congressos, como meio de interação social.

7294

2.2 A prática do lúdico e seus impactos socioeducacionais

A brincadeira, no panorama sócio-histórico é um tipo de atividade social humana que supõe contextos sociais e culturais. O lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde dos primórdios da humanidade.

De acordo com Chaguri (2007), as brincadeiras foram ocupando lugar de destaque numa sociedade que se desenvolveu do ponto de vista tecnológico e de suas relações sociais. No que diz respeito a essa mesma perspectiva sócio-histórica vale destacar o fator histórico do jogo com uma presença marcante nas diversas atividades características das civilizações antigas, das quais o mito e o culto podem ser citados como exemplos claros dessa influência. Ao criar um jogo entre fantasia e realidade, o homem primitivo procurava, através do mito, dar conta dos fenômenos do mundo. No que diz respeito ao culto, os rituais das civilizações antigas eram

celebrados dentro de um espírito de puro jogo, no sentido literal da palavra, um jogo entre o bem e o mal.

O papel central reservado ao mito e ao culto nas civilizações antigas permanece intacto em diversas comunidades, nas quais o jogo entre fantasia e realidade, entre o bem e o mal representa a base moral do povo, passada de geração a geração por meio da sabedoria dos membros mais velhos dessas comunidades. Dessa forma os padrões simbólicos de compreensão e (re) criação são estabelecidos proporcionando instrumentos para o aprendiz.

Torna-se relevante salientar que:

Na Grécia antiga e em Roma já existiam os jogos educativos, e no século XIX o ensino de línguas é ressaltado pelo desenvolvimento comercial e pela expansão dos meios de comunicação e surgem, assim, os jogos para o ensino de línguas vivias. (CHAGURI, 2007, p.3).

Chaguri (2007) diz que o termo lúdico refere-se à função de brincar (de uma forma livre e individual) e jogar (no que se refere a uma conduta social que supõe regras). Assim, o jogo é como se fosse uma parte inerente do ser humano, sendo encontrado, na Filosofia, na Arte, na Pedagogia, na Poesia (com rimas de palavras), e em todos os atos de expressão; o jogo não necessita essencialmente de um ganhador e de um perdedor.

Portanto, o emprego da atividade lúdica, define-se a toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, desde que possibilite a expressão do agir e interagir. Queremos destacar também, que embora alguns pesquisadores centralizam a ação do lúdico na aprendizagem infantil, o adulto também pode ser beneficiado com atividades lúdicas, tornando o processo de ensino/aprendizagem de línguas mais motivado, descontraído e prazeroso, aliviando certas tensões que são carregadas pelo ser humano devido ao constante estresse do dia-a-dia.

Na escola é possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos. Para que isso aconteça é preciso que o educador selecione situações conteúdo com a atividade lúdica, mas, para isso, o jogo é uma das estratégias e não a única. Os jogos e os brinquedos constituem-se hoje em objetos privilegiados da Educação Infantil, desde que inserimos numa proposta educativa que se baseia na atividade e na interação delas. (PORANGABA, 2012).

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado.

Nessa perspectiva, vemos que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor que lhe é inerente, a ludicidade tem sido utilizada como

recurso pedagógico. Dessa forma várias são as razões que levam os educadores a empregarem às atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. [...] As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. [...] As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (CHAGURI, 2007, p.5).

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro caráter apenas lúdico pode ser caracterizado da seguinte forma:

Desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. (CHAGURI, 2007, p.6).

7296

Obviamente, uma atividade lúdica, nunca deve ser aplicada sem que se tenha um benefício educativo, ou seja, nem todo jogo pode ser visto como material pedagógico, até porque, a atividade lúdica no processo de aquisição é um dos fatores que integra aquisição daquilo que o aprendiz esteja em contato, o qual ocorre gradativamente e inconscientemente de forma a resultar uma comunicação natural.

Como aponta Chaguri (2007), quando aplicam-se atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possível a ação, exploração e reelaboração.

A intervenção do professor deve ocorrer no momento certo, estimulando-os para a reflexão, para que possa ocorrer a estruturação do conhecimento. Assim o aluno poderá descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras, assimilando o conteúdo em pauta.

É buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Cabe ressaltar que uma atitude lúdica não é somente a somatória de atividades; é antes de tudo uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar a escola. É preciso saber entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela. Quanto mais espaço lúdico proporcionarmos, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será. (PORANGABA, 2012).

É conveniente ressaltar que, a mediação é essencial, tornando-se concreta a partir do momento que o professor domina o conteúdo. Só assim ele poderá propor uma atividade lúdica com objetivos além do simples gosto de brincar, ou seja, ele poderá estimular o cognitivo de acordo com seu objetivo, fazendo com que o aluno possa respeitar limites, socializar, explorar sua criatividade interagindo e aprendendo a pensar.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do trabalho pôde-se evidenciar ainda mais que a atividade lúdica tem função de motivação e suscitação do desejo de aprender, que é algo que todos professores têm o desejo de despertar em seu aluno, mesmo sabendo que é uma tarefa difícil devido à diversidade de pensamento e interesse.

7297

Dessa forma, a ludicidade revela-se de fundamental importância para o desenvolvimento das habilidades motoras em crianças, pois através dos jogos e brincadeiras, a criança se sente estimulada. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se construir um processo vivenciado de forma prazerosa.

As atividades lúdicas devem focar conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo.

Nesse sentido, vislumbra-se a relevância do Lúdico na Educação Infantil. Quanto mais cedo se trabalhar essa prática metodológica, mais rapidamente se promoverá a vontade e o empenho do aluno em aprender. Por tais razões a referida pesquisa acaba revelando-se bastante importante, ao passo que permite vislumbrar a eficiência do Lúdico para o aprendizado do aluno; para sua vida escolar e, assim sendo, contribui significativamente para a sua promoção social.

REFERÊNCIAS

BRASIL/MEC, Secretaria da Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998, 174p.

CHAGURI, Jonathas de Paula. O Uso de Atividades Lúdicas no Processo de Ensino-Aprendizagem. 2007. Disponível on line via Internet, no site: repositorio.ufsm.br. Consultado em 01/03/2024.

PORANGABA, Fábio Araújo. A importância do Lúdico na Educação Infantil. 2012. Disponível on line, via Internet, no site: <http://www.lambaridoeste.mt.gov.br>. Consultado em 02/03/2024.

RICHARDSON, Marcos. Pesquisas Científicas. 2007. Disponível on line, via Internet, no site: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br>. Consultado em 02/03/2024.

VIGOTSKY, L. S. A formação sócia da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.