

IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Alencar, Roseli Merquides de¹
Carvalho, Almelina Cassia de Assis²
Chaves, Ana Lúcia Ferreira³
Miranda, Luciene⁴
Santos, Roseli Ferreira dos⁵

RESUMO

Este artigo estudar a importância do brincar na Educação Infantil para a aprendizagem dos alunos. O objetivo é verificar como os jogos e brincadeiras funcionam na educação infantil e analisar a sua contribuição para o estabelecimento do processo de aprendizagem das crianças durante a fase da educação escolar. O estudo foi fundamentado na teoria de autores como Kishimoto (1993), Pedroza (2005), Araújo (1992), entre outros, que aprofunda o trabalho. Tendo em vista, é necessário que toda a sociedade consciencialize e incentive os jogos e brincadeiras na educação infantil. Desse modo, buscou-se considerar que as atividades lúdicas e uma ferramenta essencial no processo de aprendizagem, procurando embasamento bibliográfico a fim de colher, informações de autores que abordaram o tema para se chegar um resultado produtivo e satisfatório que poderá ser utilizado por outros profissionais.

Palavras-chave: Sala de aula. Lúdico. Alunos. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O lúdico tornou-se uma ferramenta para o processo de aprendizagem muito importante, principalmente para as crianças, pois vivem em um mundo de encantos, fantasia e sonhos.

¹ Graduada em Pedagogia pela Faculdades Integradas de Várzea Grande – FIAVEC, estudante de pós-graduação do grupo Faveni.

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Luterana do Brasil e Ciências Biológicas pela Universidade de Cuiabá- UNIC, pós-graduação em Psicopedagogia pela faculdade das Águas Emendadas em Planaltina – DF.

³ Graduada em Matemática pela Universidade do Estado de Mato Grosso – UNEMAT e Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT, pós-graduada em Educação Matemática pela faculdade Integradas de Várzea Grande – FIAVEC.

⁴ Graduada em Pedagogia pela Faculdades Integradas de Várzea Grande – FIAVEC.

⁵ Graduada em Pedagogia pela Faculdades Integradas de Várzea Grande – FIAVEC, estudante de pós-graduação do grupo Faveni.

Crenças ficcionais e realidade se entrelaçam. Gosta de usar o pensamento, a concentração, a sociedade, O desenvolvimento pessoal e cultural promove o processo de construção ideológica.

As práticas pedagógicas associadas a ludicidade proporcionam a criança aprendizagens sobre regras e limites essenciais em suas vidas desde o nascimento, os quais passam a serem incorporadas em sua vida familiar, escolar e social.

Na escola é essencial o uso de jogos na educação infantil, para chegar a uma aprendizagem satisfatória no âmbito escolar. E fez-se necessário o desenvolvimento de uma metodologia de trabalho voltada para a temática e, conseqüentemente, a elaboração desse artigo, que visa desenvolver uma aprendizagem significativa na educação infantil, para isso usou-se uma abordagem lúdica.

Na metodologia, jogos e brincadeiras são os pilares que sustentaram a trajetória escolar, porque as pessoas acreditam que, na infância, brincar é a essência intrínseca do crescimento das crianças e vale ressaltar que os jogos e brincadeiras ajudam as crianças no processo de pensar, imaginar, criar e se conectar com os outros.

Kishimoto (1993) Os brinquedos são divertidos e educativos. Como uma função interessante, os brinquedos podem trazer diversão, prazer e até desagrado. Como função educacional, ensina aos indivíduos conhecimentos, conhecimentos e todos os conhecimentos necessários para compreender o mundo.

As partes que compõem este artigo abrangem opiniões dos teóricos, que ela entenda que a educação infantil é um comportamento institucional que requer orientação, supervisão e mediação do adulto.

2.0 IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FERRAMENTA DE ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

2.1 ORIGENS DO LUDICO

A palavra lúdica originou-se do latim “ludus” que significa dizer “jogo”. Se limitado à sua origem, o termo “travesso” só se refere a brincadeiras, brincadeiras e exercícios espontâneos. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. Portanto, a definição não é mais apenas um sinônimo de jogos. A ludicidade propõe valores específicos para todas as fases da vida humana. Portanto, na infância e na adolescência, o objetivo é essencialmente pedagogia.

Segundo Pedroza (2005), o termo “lúdico” refere-se a “jogo” e “brincar”, sendo que o lúdico é algo que permeia tanto o universo infantil como o adulto há muito tempo.

Para a autora:

Diferentes autores de diferentes áreas do conhecimento chegaram a um consenso sobre o fenômeno cultural dos jogos, que é um fenômeno cultural muito antigo que ocorre em crianças e adultos de maneiras diferentes e com funções diferentes. A brincadeira é uma forma básica de comunicação infantil, a partir da qual as crianças podem inventar e criar o mundo e explicar a influência exercida por outras pessoas (PEDROZA, 2005, p. 2).

Para Araújo (1992), ao estudar a história dos jogos, parece ser uma atividade importante em todos os momentos, inclusive antes a Cristo. Expressa da seguinte forma:

Olhando para a história dos jogos, fazemos questão de estar sempre atentos à sua importância, principalmente quando se apresenta como um fator importante na construção da personalidade de uma criança. Desde a época de Cristo, as pessoas começaram a discutir o valor significativo do jogo na vida das crianças. No sétimo volume da Lei, Platão preconizava o valor educativo do brincar, ainda que desse às crianças a liberdade de brincar até os seis anos (ARAÚJO, 1992, p. 13).

O brincar e o jogar são comportamentos básicos para a manutenção da saúde física, emocional e intelectual, e aparecem em qualquer pessoa desde os tempos mais remotos. Por meio dessas atividades, as crianças podem desenvolver a linguagem, o pensamento, as habilidades sociais, a iniciativa e a autoestima, e se preparar para se tornarem cidadãos que podem enfrentar os desafios e participar da construção de um mundo melhor.

Os jogos e as brincadeiras são em si uma situação de aprendizagem. Regras e imaginação fazem as crianças se comportarem além do normal. Reproduz muitas situações vividas no dia a dia, refazendo-as criativamente através da “ficção”, e traz novas possibilidades e interpretações para a realidade.

Segundo Redin (2000) ele apontou:

As crianças que brincam estão remodelando muito do conhecimento humano. Além do valor indiscutível dos esportes internos e externos para o desenvolvimento físico, mental e motor, além de tatear (que é uma forma privilegiada de se conectar com o mundo), crianças saudáveis também podem atuar no mundo e nas outras pessoas por meio da fantasia. Imaginação e simbolismo ultrapassam os limites do mundo: as crianças criam o mundo e a natureza, dão forma e transformam o mundo e, agora, ela se cria e se transforma (REDIN, 2000, p.64).

O mundo da fantasia, da imaginação, dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, além de agradável, é um mundo de constante exercício, não só física ou emocionalmente, mas também intelectualmente.

Jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades básicas para estimular a educação infantil e o ensino fundamental, sendo uma das formas de aprendizagem mais naturais e

interessantes.

2.2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO EDUCACIONAL

Os jogos são extremamente importantes para o desenvolvimento humano e pode ajudar a adquirir novos conhecimentos na sala de aula, o que promove muito o processo de ensino, os “alunos” podem explorar mais a sua criatividade e melhorar o seu comportamento e autoestima no processo de ensino.

Os jogos podem promover a aprendizagem, seja informal ou formal, dentro e fora da escola. Ela assume várias formas no desenvolvimento psicomotor (ou seja, o desenvolvimento de habilidades motoras finas e extensas) e habilidades de pensamento (imaginação), interpretação, tomada de decisão, criatividade, formulação de hipóteses, coleta de dados e organização, e a aplicação de fatos e princípios a novas circunstâncias, essas novas situações ocorrem sequencialmente quando competimos, obedeceram às regras, encontramos conflitos na competição, etc.

Entre outras funções, os jogos usados em sala de aula também devem:

- Estimular a imaginação das crianças;
- Possuir habilidades sociais e auxiliar no processo de interação social;
- Ajude a ganhar autoestima;
- Liberar a infantilidade;

● Facilitador de aprendizagem. Brincar em sala de aula pode proporcionar um rico momento de interação e aprendizado, ajudando educadores e alunos no processo de ensino e aprendizagem.

Pois, há sempre o caráter de novidade, isso é fundamental para despertar o interesse da criança. Os jogos são um dos meios mais vantajosos de acumular conhecimento. Neles, a criança usa seu dispositivo sensório-motor porque o corpo é ativado e a mente também. De acordo com a atividade, ela começou a desenvolver suas habilidades, entender a sua capacidade e ficar mais autoconfiança.

O professor precisa ser o dono do jogo e inseri-lo no mundo da escola. Quando os adultos abraçam a sua experiência lúdica e criam potencial criativo para eles, isso é emocionalmente importante para as crianças. Dessa forma, o professor estimula a criança a descobrir, a curiosidade e o desejo de saber, para que a criança tenha um parceiro para encontrar o professor.

Kishimoto (1993) afirma que:

A importância dos jogos tem origens e culturas diferentes, e eles se espalham por meio de jogos e métodos de jogo diferentes. Tem a função de estabelecer e desenvolver a convivência entre as crianças, estabelecendo regras, padrões e significados, concretizando assim uma convivência mais social e democrática, pois "os jogos tradicionais, como materialização espontânea da cultura popular, têm a capacidade de tornar a cultura infantil sustentável e sustentável. A função do desenvolvimento. A forma de convivência social". (KISHIMOTO, 1993, p.15)

Ao procurar uma rotina que possa promover o desenvolvimento geral da humanidade, não apenas teorias e conceitos nada mais são do que exploração e experimentação. Portanto, o brincar se torna uma ferramenta rica, porque buscar uma rotina que vá além das teorias e conceitos humanos e que possa promover o desenvolvimento integral do ser humano nada mais é do que exploração e experimentação.

Portanto, o brincar torna-se uma ferramenta rica porque o aluno brincalhão, expressa os seus pensamentos e pensamentos sobre o mundo ao seu redor. Dessa forma, fornece aos professores pistas de como complementar outros saberes para promover outros saberes, ampliar o seu repertório e conhecimento de mundo.

O Referencial Curricular Nacional para a educação Infantil traz nos seus escritos, uma visão bastante pertinente em relação ao cuidar e educar.

Polêmicas sobre cuidar e educar, sobre o papel do afeto na relação pedagógicas e sobre educar o desenvolvimento ou para o conhecimento têm constituído, portanto, o panorama de fundo sobre o qual se constroem as propostas em educação infantil. A elaboração de propostas educacionais, veicula necessariamente concepções sobre criança, educar, cuidar e aprendizagem, cujos fundamentais devem ser considerados de maneira explícita. (PCNs. 1998, vol. 1, p.18)

As escolas de educação infantil consideram a educação e o cuidado, pois vários aspectos do conhecimento são indispensáveis nas ações de cuidado no contexto educacional. Cuidar significa as crianças a desenvolver habilidades e torna-las mais autônomas. Nesse sentido, ser atendido por um adulto, neste caso, o professor, a criança está aprendendo.

Portanto, as características desse estágio de desenvolvimento exigem que a educação infantil desempenhe as funções de cuidado, educação e o cuidado prestado pela família e amplie as condições para o exercício dos direitos civis e da vida social.

Em suma, quando se baseia no pensamento das crianças como cidadão infantil tem o principal significado. Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude

básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

5.0 CONCLUSÃO

A importância de “brincar” na escola, como apoio aos professores e promoção de aprendizagem dos alunos. Sejam através do jogo, brinquedos, brincadeiras e músicas, esse recurso fornece um ensino que possibilita o conhecimento, a aprendizagem e os educadores como intermediários em todo o processo são fundamentais.

Verifica-se, pela experiência, que os jogos e brincadeiras são a base da aprendizagem e do desenvolvimento e são considerados educacionais, justamente porque contribuem para o desenvolvimento global dos alunos.

Obviamente, os professores devem planejar e incluir jogos e brincadeiras nas suas atividades diárias para tornar a sala de aula mais dinâmica e atrativa. Jogos e brincadeiras se referem a atividades que identificam seres humanos em diferentes espaços e tempos, contribuem para a construção da sociedade e da vida coletiva, fortalecem a prática social e estabelecem solidariedade e vínculos entre os sujeitos participantes.

Portanto, ao final deste artigo, observando aulas, instrutores, e alunos, podemos ver que as pessoas reconhecem a importância dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem das crianças na educação infantil. Essa é a relevância dessa pesquisa e educação, especialmente a educação infantil.

Esta pesquisa mostra que há uma necessidade crescente de inserir jogos e brincadeiras nas escolas infantis, porque através deles é possível construir uma aprendizagem mais significativa e conectá-la aos verdadeiros desejos e necessidades das crianças.

Portanto, para finalizar este artigo parece muito significativo terminar todo o caminho com esta fala de Maria Montessori: “Se a criança não pode aprender da maneira que é ensinada, é melhor ensiná-la na maneira que se aprende”.

Aprecio muito essa frase, pois remete diretamente ao depoimento dos colaboradores da pesquisa, porque consideramos o nosso papel como educadores e queremos saber se estamos realmente dando aos nossos alunos a oportunidade de expressarem todo o seu potencial, juntamente, para quem elas teoricamente foram pensadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANGOTTI, M. **Culturas antagônicas: as transgressões necessárias na Educação Infantil**. In: TRAVERSINI, C... [et al]. (Org.). Trajetórias e processos de ensinar e aprender: práticas e didáticas: livro 2- Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

ARAÚJO, V. C. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992.

KISHIMOTO, T.M **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

PEDROZA, R. L. S. **Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar**. Rev. Dep. Psicol, UFF, Niterói, v. 17, n. 2, 2005.

Referencial Curricular Nacional para a **Educação Infantil**/ Ministério da Educação e do desporto, Secretaria da Educação Fundamental Brasília: MEC/SEF, 1998.

SCHÖN, D. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6 ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1988

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo, livraria Martins Fontes, 1984.

REDIN, Euclides, **O espaço e o tempo da criança**. 3ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.