

A LUDICIDADE SOB A PERSPECTIVA DA APRENDIZAGEM INFANTIL

Silvana Oliveira Aguiar (PMF)

sil_sempre@hotmail.com

Raimunda Olímpia de Aguiar Gomes (IFCE)

olimpiaguiar@ifce.edu.br

RESUMO

O presente artigo foi construído a partir da investigação realizada em uma escola que teve como universo quinze crianças, alunas da Educação Infantil. O lócus da investigação foi uma escola da rede municipal de ensino de Fortaleza-CE. Para essa pesquisa foi delineado como objetivo geral: analisar o processo da aprendizagem infantil por meio de práticas pedagógicas de natureza lúdica. Sendo fundamentada pelos princípios da Teoria Sócio-histórica. O método da investigação foi um estudo de caso único (YIN, 2000). Utilizou-se como instrumento da investigação a observação participante, das atividades dirigidas realizadas no espaço escolar. Observou-se com a pesquisa que a brincadeira pode tornar-se uma alternativa para a aprendizagem da criança na educação infantil. Concluiu-se que o professor pode utilizar-se do brinquedo como recurso pedagógico, já que a brincadeira oportuniza diferentes situações de aprendizagem para a criança.

Palavras-chave: aprendizagem infantil, atividade lúdica, atividades pedagógicas

INTRODUÇÃO

A história tem mostrado que os indivíduos aprendem uns com os outros e essa aprendizagem possibilita o desenvolvimento humano. Para a Teoria Sócio-histórica, aprendizagem e desenvolvimento estão interrelacionados desde o primeiro dia de vida.

Para Vygotsky (2010) o desenvolvimento das funções psicológicas encontra-se um procedimento geral em duas linhas qualitativamente diferentes que se entrelaçam -

os processos elementares¹, de origem biológica, e as funções psicológicas superiores², de origem sociocultural. As funções psicológicas superiores ocorrem com o uso de instrumentos e da fala humana, que representam formas mediadas para a memória.

Encontra-se em Oliveira (1977, p.79) a idéia de que “o desenvolvimento da espécie humana e do indivíduo dessa espécie está [...] baseado no aprendizado que, para Vygotsky, sempre envolve a interferência, direta ou indireta, de outros indivíduos e a reconstrução pessoal da experiência e dos significados”. Nessa perspectiva, ganha importância o professor, ao planejar suas aulas, considerar o papel de sua intervenção e a possibilidade de intervenção dos outros alunos no ato de ensinar.

Isso torna relevante a necessidade de o professor compreender que o desenvolvimento da criança ocorre em dois níveis: o do desenvolvimento real, representado pelas atividades que as crianças conseguem realizar sozinhas; e o do desenvolvimento potencial, representado pelas etapas posteriores ao desenvolvimento real, nas quais as interferências de outras pessoas afetam de forma significativa o resultado da ação individual. Nesse intervalo do nível de desenvolvimento real com o desenvolvimento potencial, encontra-se a zona de desenvolvimento proximal (ZDP), definida como a zona das atividades que a criança não pode desenvolver sozinha, mas com a ajuda de outras pessoas mais maduras na habilidade a ser trabalhada (VYGOTSKY, 2010). Revela, por conseguinte, a importância da mediação do professor na prática escolar.

Compreende-se, como esteio na Teoria Sócio-Histórica, que a ZDP pode representar espaço de ação do educador, com a criação de situações de ensino que tomem o conhecimento de forma articulada, epistemológica e metodologicamente, conforme o nível de desenvolvimento do aluno; inclusive reconhecendo os signos, entrelaçados na relação desse aluno com o mundo social onde se encontra.

1 Para Vygotsky(2010) são total e diretamente determinadas pela estimulação ambiental, estão reguladas por processos biológicos.

2 São os resultados da estimulação autogerada (criação e uso de estímulos artificiais, ou seja, signos), dentro de um contexto sócio-cultural(VYGOTSKY,2010).

Com base nesse argumento é possível inferir que na infância a brincadeira faz parte do mundo social da criança. Para Vygotsky (2010) a brincadeira exercita e desenvolve a capacidade motora, intelectual e de socialização da criança. O autor (2010, p.122) reforça que “a criança desenvolve-se essencialmente através da atividade de brinquedo”.

As crianças quando brincam, assumem diferentes papéis, elas criam uma situação imaginária onde elas podem se tornar várias personagens como um animal, um adulto, um herói entre outros. Compreende-se então que durante a brincadeira a criança abandona seu comportamento no campo perceptivo imediato e entra no campo dos significados. Oferecer as crianças oportunidades de viver diferentes papéis contribui também para a construção de sua identidade, brincando a criança lida com situações de amadurecimento e dependendo dos estímulos e incentivos ela faz a construção do conhecimento através de situações vivenciadas durante o imaginário da brincadeira.

Neste contexto, a ação infantil é traduzida pelo brincar, que tem como um dos principais elementos a fantasia. Ao realizá-la a criança cria uma realidade paralela, diferente da vida cotidiana, onde o lúdico se processa.

O mundo do “faz-de-conta” presente nas experiências infantis, conforme afirma Leontiev(1978) citado por Rocha(1977,p.64), representa a ZDP da infância, ou seja, “o jogo do faz-de-conta como atividade principal da criança. Destaca esse tipo de jogo como a atividade em conexão com a qual ocorrem as mudanças mais importantes no desenvolvimento psíquico infantil, e no interior da qual se desenvolvem processos psicológicos e atividades mais complexos.” (ROCHA, 1977, p. 64)

Sob essa prerrogativa infere-se que essas atividades devem ocorrer de forma prazerosa e descontraída, onde o brincar que é próprio do ser humano manifesta-se de forma marcante nas crianças. Almeida (1995 , p.11) avigora que,

[...] a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.

O lúdico mostra-se como uma das mais eficazes formas de ensino, de transmissão de valores culturais, porém a maior divergência relaciona-se quanto ao emprego de atividades lúdicas na educação envolvendo diretividade ou não diretividade da ação docente. Assim na

ação docente, o professor que tem como objetivo a aprendizagem de conceitos e habilidades motoras é interessante que desenvolva seu trabalho com atividades pedagógicas de natureza lúdica e nos momentos da realização das brincadeiras o professor pode observar o processo do desenvolvimento individual e em grupo e os avanços sociais, afetivos, cognitivos e psicomotores.

Aprendizagem infantil e o Lúdico

Se no contexto social a aprendizagem infantil é baseada no lúdico, na escola não deve ser diferente. Assim, o processo educativo traz toda uma possibilidade de vivência concreta do lúdico, enquanto divertimento, prazer, engajamento, participação. Por esta percepção, entende-se que o lúdico não é um método de ensino e sim o conteúdo.

Através da brincadeira a criança, estimula a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos, além do importante papel no desenvolvimento psicológico da criança, a brincadeira lhe atribui novos significados e assume também um papel cultural e social em sua vida.

Conforme (RCN-EI, v.1, p 27) “essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada”.

Brincando em grupo ou individualmente as crianças se envolvem em uma situação imaginária onde cada uma poderá viver diversos papéis, além de que ela mesma cria as regras e organiza situações novas, é importante ressaltar que os brinquedos e objetos usados pela criança durante na brincadeira também contribuem muito para seu aprendizado, pois cada um deles causa uma sensação diferente e oferece possibilidades diversas. |

Segundo Shada citada por Kishimoto(1997) os jogos educativos, didáticos e brincadeiras, estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar. São fundamentais para a criança por iniciá-la em conhecimentos e favorecer o desenvolvimento mental.

È interessante que a criança possa brincar na companhia de outras pessoas como, seus pais, irmãos, outras crianças sejam da família , vizinhos ou da escola, nesses momentos de descontração a criança aprecia e vivencia várias situações onde ela pode

estabelecer diferentes relações, até mesmo brincando sozinha ela pode criar e organizar situações inusitadas usando sua imaginação.

A ação do brincar leva a criança a interagir com o brinquedo e com o outro, construindo assim sua realidade e desenvolvendo sua imaginação, permitindo que a criança adquira uma boa aprendizagem. Cada brinquedo desperta na criança uma sensação diferente, pois estimula sua capacidade de inventar e recriar situações diversas levando a novas descobertas.

Para Cunha (2005, p.12) “Um ursinho de pelúcia pode ser um bom companheiro. Uma bola que convida para um pouco de exercício, um quebra-cabeça que desafia a inteligência ou um colar de “pérolas” que faz a menina sentir bonita e importante como a mamãe, todos são como amigos, servindo de intermediários para que a criança consiga integrar-se melhor .”

No entanto faz-se necessário atentar para os mais diversos tipos de brinquedos e brincadeiras que são necessários para as crianças, pois através deles a habilidade de aprender torna-se efetiva.

O lúdico na educação infantil

No contexto escolar isso significa professores capazes de avaliar o desenvolvimento geral e a aprendizagem das crianças e ainda oferece subsídios para promover novas aprendizagens, para Campos (1986, p. 111) “A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

É interessante que o professor reflita sobre a sua prática pedagógica no que se refere a jogos e brincadeiras, a criatividade do professor é muito importante principalmente no momento de conciliar os conteúdos com os jogos, tornando assim suas aulas atrativas, o mesmo ocorre a partir da troca de experiências e idéias com outros professores no que diz respeito as prática lúdica.

O aprendizado das crianças dá-se com sucesso quando a intervenção do professor lhe proporciona desafios e questionamentos e quando há uma interação entre as crianças produzindo descobertas e troca de experiências.

Segundo Peterson e Collins (2002,p.19) “...o professor deve entender o interesse e sua relevância no aprendizado. Quando uma criança é encorajada a seguir seus interesses, ela se envolve no verdadeiro processo da descoberta do conhecimento por si própria. Em suas tentativas de encontrar sentido no que vê e de resolver os problemas com os quais se depara, é automotivada a descobrir ou criar “respostas”.

Quando as crianças brincam com carrinhos, bonecas, blocos de montar, massinha de modelar dentre outros ela vivencia sua fantasia e imaginação, construindo seu próprio conhecimento.

Para contemplar os domínio social, afetivo, motor, cognitivo, os Referenciais Curriculares Nacionais (RCNs -1998) da Educação Infantil, apontam as bases para que nesses itens específicos do desenvolvimento humano possam ser contemplados, dentre essas destaca-se “o direito da criança brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil.” (RCNs, 1998. p.13).

Sendo assim, os (RCNs-1998) devem ser considerados, principalmente quando propõe nas atividades permanentes como eixo dos componentes curriculares, brincadeiras em espaço interno e externo, roda de história, ateliê ou oficinas de desenho e pintura, modelagem , música e dança, propiciando um momento onde o lúdico favorece a aprendizagem.

Diante das propostas dos RCNs para Educação Infantil ao destacar a aprendizagem da infância pelo brincar, reforçada pelos princípios da Teoria Sócio histórica, as pesquisadoras sentiram instigadas a responder a seguinte questão: como a aprendizagem por meio das atividades lúdicas podem ocorrer espaço da sala de aula.

Para isso foram delineados como objetivo geral: analisar o processo da aprendizagem infantil por meio de práticas pedagógicas de natureza lúdica. Além dos objetivos específicos: Avaliar se a brincadeira pode ser utilizada como recurso pedagógico; Identificar se a brincadeira pode possibilitar a aprendizagem infantil e verificar se o brinquedo pode ser um instrumento de aprendizagem.

O lúdico na prática pedagógica

O brincar na escola é totalmente diferente de brincar em casa, no ambiente escolar a criança conta com a intervenção da professora, as atividades lúdicas são planejadas antes e são inseridas de acordo com a necessidade de atingir os objetivos de cada conteúdo e principalmente para desenvolver as habilidades cognitiva e motoras das crianças.Para

Fontana(1997, p.54) “ O papel fundamental da escola é dar a criança oportunidades de agir sobre os objetos de conhecimentos: o professor não deve ser aquele que transmite conhecimentos à criança, mas sim um agente facilitador e desafiador de seus processos de elaboração; a criança é constrói o seu próprio conhecimento.”

Observa-se no contexto escolar que a brincadeira é uma entre tantas das estratégias pedagógicas; o espaço escolar é um lugar onde as crianças interagem entre si nos diversos momentos destinados a sua aprendizagem.

O lúdico aplicado na prática pedagógica torna-se um subsídio ao professor, porque possibilita dinamizar suas aulas, despertando nas crianças um estímulo a mais que permitira um aprendizado de qualidade.

Segundo Teixeira (1995), vários são os motivos que induzi os educadores a apelar às atividades lúdicas e utilizá-las como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem.

No entanto é do professor a responsabilidade de escolher e planejar suas aulas tendo nelas inseridas as atividades lúdicas levando em conta a idade e o contexto curricular que vai desenvolver.

As crianças de um modo geral, apreciam as mais diversas brincadeiras, e elas tem uma característica peculiar , transformam as regras da brincadeira sem mudar o cenário, embora elas geralmente retratam na brincadeira momentos vividos de acordo com a sua realidade ou seja seu meio social e familiar, se ela vive em um ambiente inóspito e violento, suas brincadeiras serão geralmente envolvendo situações de confrontos, lutas entre outros.

Na sala de aula ou mesmo no pátio as crianças estabelecem relações entre o mundo e as pessoas, transformando-os em pano de fundo no qual inserem suas emoções.

Para Almeida (1987, p.195) “ A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola, é encontrar um amigo, um guia , um animador, um líder, alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor.”

Podemos então observar o papel importante que o professor exerce no desenvolvimento da brincadeira onde além de planejar as brincadeiras adequadas e interagir com as crianças ,na maioria das vezes é ele quem organiza os espaços, criando uma situação propícia ao aprendizado.

METODOLOGIA

A pesquisa teve como lócus uma escola da rede municipal de ensino de Fortaleza-CE, localizada no bairro Monte Castelo. Teve como universo alunos da educação infantil. Sendo sujeitos da pesquisa, 15 crianças selecionadas aleatoriamente.

O método da investigação foi um estudo de caso único (YIN,2001). Utilizou-se como técnica da investigação a observação participante, e como instrumentos as atividades dirigidas realizadas no espaço escolar.

DISCUSSÕES

Para as atividades da pesquisa foram utilizadas peças de encaixe nas cores; azul, amarelo, vermelho, verde e branco e caixas de papelão tamanho médio cobertas com papel nas mesmas cores das peças de encaixe.

As crianças, sujeitos da investigação foram organizadas no pátio da escola sentadas no chão em semicírculo. No centro do semicírculo foram colocadas as peças de encaixe embaralhadas. Próximas às peças foram colocadas as cinco caixas de papelão enfileiradas lado a lado.

A princípio a professora mostrou as peças e solicitou que as crianças identificassem individualmente a cor da cada peça mostrada. Durante essa etapa da atividade foi observado que os alunos ficaram atentos e mesmo que a pergunta fosse individual, as outras crianças também falavam euforicamente as cores das peças.

Após essa atividade, foi solicitado que as crianças colocassem as peças dentro das caixas de acordo com a cor. Identificou - se no transcurso que elas interagiram umas com as outras. Colocaram todas as peças em suas respectivas caixas, sem dificuldade e muitas uma eram ajudadas pelos colegas.

Em seguida as crianças voltaram para sala de aula, cada criança recebeu uma folha com desenhos de retângulo e com os lápis de cores a professora solicitou que pintassem cada retângulo de acordo com as cores estudadas no pátio, elas não apresentaram dificuldade em realizar a tarefa. Foi possível identificar que nessa atividade lúdica as crianças, aprenderam com maior rapidez, diferente de atividades limitadas ao papel e quadro, propostas em atividades anteriores da professora/pesquisadora.

Também se observou que nas atividades lúdicas as crianças participam de forma dinâmica, demonstrou segurança, interesse, atenção e principalmente interagiram de forma satisfatória. Confirmando que a aprendizagem infantil ocorre de maneira natural entre as crianças a partir de atividades lúdicas, assim como o ato de brincar é parte do universo infantil.

CONCLUSÃO

Ao analisar o processo da aprendizagem infantil por meio de práticas pedagógicas de natureza lúdica, verificou-se no brinquedo um importante instrumento de aprendizagem, pois além de permitir ao professor um papel de mediador do processo de ensino e aprendizagem, desperta maior interesse na criança por permitir que ela vivencie ações do seu imaginário.

Na avaliação da brincadeira como recurso pedagógico da prática em sala de aula, observou-se que a brincadeira pode tornar-se uma alternativa para a aprendizagem da criança na educação infantil.

Identificou-se que a brincadeira pode possibilitar a aprendizagem infantil, onde o brinquedo é o instrumento de aprendizagem. Concluiu-se que o professor pode utilizar-se do brinquedo como recurso pedagógico, já que a brincadeira oportuniza diferentes situações de aprendizagem para a criança.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1985

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica - técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

BARBOSA, M. C. S. **Por Amor e por Força: Rotinas na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

BRASIL, MEC/secretária de educação fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, vol. I, 1998.

CAMPOS, D. M. S. – **Psicologia da Aprendizagem**, 19º ed., Petrópolis: Vozes, 1986.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

FONTANA, Roseli. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo, SP, Atual, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeiras e educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.

OLIVEIRA, M. K. de. Vygotsky e o processo de formação de conceitos. In: La TAILLE, Ives de. et AL. **Piaget, Vygotsky e Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São paulo: Summus, 1997.

OLIVEIRA, M. K. de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. 4ª ed., São Paulo: Scipione, 2000.

PETEERSON, R. COLLINS, V. F. **Manual Piagetiano para professores e pais**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org) **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.

TEIXEIRA, Carlos E. J. A ludicidade na escola. **São Paulo: Loyola, 1995.**

VYGOTSKY, L.S **A Formação Social da Mente**. 7ªed.Tradução do Grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos São Paulo: Martins Fontes, 2010..Original em Russo.

YIN, R. **Estudo de caso: planejamentos e métodos**.2ª edição. Porto Alegre: Bookman,2001.