



LUDICIDADE: a alegria de aprender brincando

Juliane D. TEIXEIRA¹; Jair SILVA SOBRINHO²; Maria A. L. MENDES³

RESUMO

O presente trabalho é um relato da experiência que versa sobre o conceito de ludicidade na Educação Infantil e Ensino Fundamental. A partir da prática vivenciada na disciplina Prática como Componente Curricular IV, construiu-se o problema de pesquisa, o qual propõe: de que forma o resgate de brincadeiras antigas e tradicionais pode contribuir com a construção do imaginário das crianças e facilitar o aprendizado de modo a tornar a escola um espaço mais atrativo? Como hipótese afirmou-se que a escola precisa utilizar de meios diferenciados para que a aula seja mais dinâmica e interessante despertando algum interesse na criança e a ludicidade pode trazer tal dinâmica e interatividade. Como objetivo geral foi proposto discutir a importância e o espaço de brincadeiras antigas frente às novas gerações como um meio de interação com a realidade e com o outro. A prática vivenciada oportunizou aos estudantes a participação em intervenções pedagógicas que poderiam melhorar a interação social, coordenação motora, estimular a criatividade dentre outros inúmeros benefícios que esse resgate pode trazer.

Palavras-chave: Brincar; Brincadeiras antigas; Jogos.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é um relato de experiência da prática vivenciada na disciplina Prática como Componente Curricular IV – PCC IV do Curso de Licenciatura em Pedagogia EaD do IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho. A PCC tratou da temática da exploração das brincadeiras e brinquedos antigos no ambiente escolar e foi intitulada “Explorar as brincadeiras e brinquedos antigos no ambiente escolar”.

A problemática de pesquisa foi a seguinte: de que forma o resgate de brincadeiras antigas e tradicionais pode contribuir com a construção do imaginário das crianças e facilitar o aprendizado de modo a tornar a escola um espaço mais atrativo? Assim, a hipótese construída foi a de que quando a criança chega à escola ela já o faz com uma bagagem de conhecimento consideravelmente grande, haja vista que em casa a mesma possui diversos tipos de meios de comunicação e com isso inúmeras e variadas informações. Logo, a escola precisa utilizar de meios diferenciados para que a aula seja

¹Discente Curso Pedagogia EaD, IFSULDEMINAS - *Campus* Muzambinho. E-mail: julianedteixeira@yahoo.com.br

²Professora Orientadora da Disciplina de TCC II do Curso de Licenciatura em Pedagogia EaD do IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho. E-mail : maria.mendes@muz.ifsuldeminas.edu.br

³Orientador de TCC do Curso de Licenciatura em Pedagogia Ead do IFSULDEMINAS *Campus* de Muzambinho. E-mail: jair.sobrinho@muz.ifsuldeminas.edu.br

mais dinâmica e interessante despertando algum interesse na criança e o meio lúdico certamente propõe tal dinâmica e interatividade entre aluno e professor e/ou aluno e aluno.

O campo empírico da pesquisa se deu em instituição de ensino pública da rede municipal de educação da cidade de Alfenas, MG que pelo seu amplo espaço físico facilita toda e qualquer atividade extra sala de aula. A PCC foi executada com alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, mas poderia também ser aplicada em qualquer outra turma haja vista que a ludicidade é bem-vinda em qualquer idade e se encaixa bem em qualquer disciplina.

Neste viés, brincar é fundamental para a forma como as crianças aprendem: a maneira como formam e exploram amizades; a forma como moldam e testam hipóteses; a maneira como eles dão sentido ao seu mundo. Muito se sabe sobre a importância do brincar no desenvolvimento das crianças, mas pouca pesquisa empírica explorou o que pode significar colocar o brincar no centro da escolarização formal (AMORIM; VIEIRA, 2019).

A ludicidade pode, na maioria das vezes, promover o afastamento das crianças das tecnologias tão presentes nos seus cotidianos, dando a elas a chance de estarem em contato com brinquedos, natureza, interagindo entre si e mostrando um mundo diferente do tecnológico, mas é importante lembrar que para que essa troca aconteça a criança sinta vontade de participar das atividades lúdicas deixando de lado seus aparelhos tecnológicos.

Kishimoto afirma sobre o uso de recursos lúdicos na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental I que:

o uso do brinquedo / jogo educativo para fins pedagógicos remete nos para relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo interativo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la". (1997. p 36).

O lúdico é um instrumento cultural que possibilita a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, bem como a formação e apropriação de conceitos. Assim, a capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que a rodeiam. (KISHIMOTO, 2011).

2. MATERIAL E MÉTODOS

O presente Trabalho de Conclusão de Curso foi elaborado em forma de relato de experiência com revisão bibliográfica em repositórios oficiais da Capes, Plataforma Scielo, Google Acadêmico a fim de encontrar referenciais teóricos que corroborassem com a temática e discussão levantada a partir da reflexão da prática e as teorias relacionadas.

A pesquisa aqui construída e analisada na escrita deste texto foi a PCC IV, a qual retratou a

importância das brincadeiras e construção de brinquedos antigos na educação procurando trazer de volta algumas delas. A atividade proposta foi muito bem aceita pelos estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental haja vista que foi bastante dinâmica e atrativa por tratar-se de uma prática diferenciada capaz de fazer com que as crianças saíssem da rotina e entrassem em um mundo que é muito próximo da realidade delas que é o mundo lúdico.

A prática foi elaborada de forma que o principal objetivo era torná-la atrativa e instigante, haja vista que na atualidade as crianças possuem acesso fácil a meios virtuais, tal fato poderia desestimular a atividade proposta que era brincar e construir seus próprios brinquedos. Dentre os objetivos merece destaque o de demonstrar às crianças que o brincar pode ser divertido mesmo sem a tecnologia com a qual elas, na maioria das vezes, estão tão acostumadas.

Embora o jogo seja frequentemente visto como uma atividade – futebol, xadrez ou um jogo de matemática – também envolve uma mentalidade, uma perspectiva e uma abordagem em relação ao que se propõe. Quando os participantes vivenciam as atividades na escola como empoderadoras, significativas e alegres, elas se tornam um aprendizado lúdico.

3. RELATO DA EXPERIÊNCIA

Iniciou-se a pesquisa com base na visão e a filosofia projetadas em torno da brincadeira como um terreno fértil para explorar questões iniciais sobre a aprendizagem lúdica nas escolas. Foi demonstrado às crianças como as brincadeiras podem ser interessantes, como as danças de roda podem ser divertidas e como a oportunidade de criar um brinquedo pode ser uma experiência única e produtiva.

A discussão acerca do funcionamento de cada brinquedo, como cada brincadeira acontecia faz parte do projeto pois esta é uma maneira de auxiliar a criança no que diz respeito à interação, aceitação de opiniões divergentes, e até mesmo aceitação de críticas.

Importante ressaltar que as crianças ficaram mais relaxadas pela fuga da rotina, o que auxiliou nos próximos aprendizados. Deve-se levar em consideração que a interação entre os estudantes e professores acarretará em uma maior facilidade de comunicação facilitando em alguns casos até mesmo na hora da escrita haja vista que muitas brincadeiras são meios de facilitação na coordenação motora, e não deixando de destacar sentimentos de alegria e satisfação em que a criança esteve inserida naquele momento descontraído e curioso.

É inevitável ilustrar o quanto o lúdico é importante no ambiente escolar pois, por meio dele, o professor consegue transformar a aula em algo atrativo, diferente e divertido o que certamente será positivo tanto para o aluno quanto para o docente, pois será um momento de descontração, deixando claro que é necessário ter em mente quais objetivos têm com cada atividade, ou seja, qual a mensagem

que ele deseja passar com aquela atividade. Os objetivos são diversos e cada atividade terá um, mas como ponto positivo em todas elas sem dúvida seria a interação social, o incentivo à imaginação e quebra da rotina.

À medida que se continua a explorar a aprendizagem lúdica em mais contextos, desenvolvem-se modelos culturalmente específicos de aprendizagem por meio da brincadeira, bem como um meta-modelo e guia de pesquisa para as escolas desenvolverem suas próprias culturas de metodologia lúdica.

4. CONCLUSÃO

O relato de experiência ora apresentado mostrou a importância do aprendizado baseado na maneira lúdica e como o resgate de brincadeiras e jogos antigos pode ser positivo na hora do ensinar. Após analisar o projeto como um todo ficou mais evidente a carência de brincadeiras extra virtuais, algumas crianças sequer conheciam as cantigas de roda.

A partir deste projeto, a escola pôde perceber a importância de resgatar as brincadeiras fazendo com que elas sejam parte integrante do dia a dia dos estudantes. É muito provável que as crianças conseguiram entender a importância das brincadeiras de outras épocas e o significado que elas tiveram na vida de seus familiares. Algumas brincadeiras contam sobre culturas que muitas crianças não conheciam e que a partir do projeto passaram a conhecer e respeitar.

Diante disso, reforça-se a importância que o lúdico tem na educação, o quanto a vivência e a implementação de atividades orientadas no conceito de ludicidade podem facilitar o aprendizado de cada criança.

REFERÊNCIAS

AMORIM, L. C. G.; VIEIRA, L. C. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança na educação infantil. **Anais do seminário formação docente: intersecção entre universidade e escola**, v. 3, n. 3, p. 106-114, 2019.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**: jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14^o ed. São Paulo: Cortez, 2011.