



BRINCANDO E APRENDENDO: A ludicidade como ferramenta pedagógica na Educação Infantil

Osmar P.V de BÔAS¹; Maria A. L. MENDES ²; Maria. C. F. do NASCIMENTO³

RESUMO

Na Educação infantil, é importante que as práticas lúdicas se tornem aliadas do professor, sendo identificadas em um autêntico ambiente educacional e de aprendizagem baseado em didáticas lúdicas. Na verdade, a ludicidade não significa algo físico, mas um método didático-pedagógico que faz do aluno o protagonista ativo do processo educativo e não apenas um sujeito passivo. Este trabalho tem como finalidade apresentar um estudo acerca do papel da ludicidade como ferramenta pedagógica na Educação Infantil, relacionando-o com as vivências práticas relatadas por um aluno do curso de Pedagogia. Para tanto, adotou-se a abordagem de pesquisa qualitativa, do tipo descritiva, uma vez que através deste trabalho pretende-se contextualizar os relatos realizados por um aluno sobre os benefícios da ludicidade na aprendizagem das crianças da Educação Infantil. Foi possível concluir que os brinquedos e brincadeiras podem ser utilizados como estratégias facilitadoras e motivadoras da aprendizagem, através das atividades lúdicas os alunos podem demonstrar um maior envolvimento e melhor retenção por meio de um ambiente de aprendizagem ativo.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Brincar.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo visou analisar o papel da ludicidade na Educação Infantil, buscando contextualizar esse tema com informações contidas em um Trabalho de Conclusão de Curso do qual contém relatos de uma prática vivida por um discente do curso de Pedagogia EAD do IFSULDEMINAS campus Muzambinho – MG. Para além disso, a partir deste estudo, foi possível analisar diferentes aspectos da ludicidade como eixo fundamental do trabalho educativo na Educação Infantil, compreendendo que as crianças aprendem brincando.

Em relação a aprendizagem baseada em jogos, esta desempenha um papel importante no ensino, fazendo com que os alunos colaborem, comuniquem-se, interajam e trabalhem em equipe. Conforme Lima (2008) além de ensinar o conteúdo às crianças, o jogo busca fortalecer suas capacidades humanas, ajudando-as a aprender, a pensar novas ideias, a explorar, a conviver com os outros nos jogos em grupo e, posteriormente, no mundo do trabalho. Dessa forma, esse estudo buscou apresentar os relatos que foram evidenciados no Trabalho de Conclusão de Curso que ocasionou a aplicação prática de um projeto em uma escola com fins filantrópicos por um discente. Para tanto, foi necessário buscar respaldo científico por meio da realização de uma pesquisa bibliográfica, se

¹ Discente do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD – IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: smarpereira@gmail.com

² Professora Orientadora da disciplina de TCC I Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD – IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: maria.mendes@muz.ifsuldeminas.edu.br

³ Tutora Orientadora da disciplina de TCC I Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD – IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: maria.nascimento@ifsuldeminas.edu.br

apoiando em diferentes autores como Kishimoto (2011), Vygotsky (2010), Rego (1995), dentre outros.

O texto apoiou-se na metodologia de pesquisa bibliográfica e qualitativa, assim, foi possível através da exploração de informações no referido texto reconhecer a importância da implementação de projetos que levem em consideração o caráter lúdico, especialmente, na etapa da Educação Infantil. O referido texto trouxe o seguinte questionamento de pesquisa: O que é a relevância da ludicidade para a Educação Infantil?

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É de extrema importância que o planejamento docente contenha objetivos de aprendizagem que levem em consideração aspectos cognitivos e sociais da criança. Isso é enfatizado nos estudos de Kishimoto (2011) que enfatiza que o trabalho pedagógico requer uma atitude que permite ao professor a gestão plena dos processos de formação no estrito cumprimento da individualidade dos alunos e da validade dos percursos pedagógicos e cognitivos propostos.

Vygotsky (2010), por sua vez, considera a criança um sujeito ativo no processo de ensino e aprendizagem que valoriza a sua participação e relações que são estabelecidas no contexto educacional. Por outro lado, uma escola concebida como desinteressada da criança, pode enxergá-la como um sujeito passivo e não como sujeito em crescimento com consciência moral e civil em formação.

Kishimoto (2011) volta a contribuir com o estudo relatando que a ludicidade é muito importante para o desenvolvimento da aprendizagem, ao trabalhar a ludicidade em sala de aula deve-se preservar sempre a individualidade de cada estudante, correlacionando o lúdico com as disciplinas trabalhadas em sala de aula, assim, a ludicidade contribui no processo de ensino e aprendizagem.

Rego (1995, p. 110) afirma que “[...] o valor das interações sociais entre os alunos e o professor e entre as crianças no contexto escolar, passam a ser entendidas como condição necessária para a produção de conhecimentos por parte dos alunos [...]”. Compreende-se, assim, que para que um trabalho lúdico seja realizado com as crianças de maneira eficaz é preciso que primeiro o professor estabeleça uma boa relação com o aluno. Dessa forma, fica a critério do professor escolher a melhor forma de mediar a aprendizagem visando o desenvolvimento de diferentes habilidades da criança, incluindo, cognitivo e psicoemocional. Nesse contexto, o brincar pode ser utilizado como uma estratégia pedagógica, uma vez que essa estratégia de ensino possui respaldo tanto teórico como da legislação.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência, uma vez

que o pesquisador foi a campo realizar a prática elaborando e aplicando, em grupo, um projeto teatral em uma escola de Pouso Alegre- MG. Assim, a pesquisa qualitativa contribuiu para que o pesquisador realizasse a reflexão da realidade dos educandos do contexto educacional, além de desenvolver na prática a implementação de um projeto visando contribuir de alguma forma com o campo de pesquisa o público-alvo, portanto, do estudo foram crianças que estudam na etapa da Educação Infantil na Instituição escolar de Pouso Alegre. Além disso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica em que houve a exploração de materiais como livros e artigos científicos encontrados em banco de dados como bibliotecas online como Scielo e google acadêmico, bem como em espaços físicos, que abrangem uma ampla gama de produção. Boccato (2006) esclarece que a pesquisa bibliográfica visa solucionar problemas que foram pré-estabelecidos, usando, para tanto, referenciais teóricos.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da análise da vivência prática do acadêmico de Pedagogia em uma escola em Pouso Alegre, foi possível alcançar resultados significativos no que tange a melhor compreensão do papel da ludicidade na Educação Infantil, compreendendo que por meio da ludicidade o aluno é colocado no centro da aprendizagem, fazendo com que suas aspirações sejam reconhecidas provavelmente tornando-o mais motivado para aprender, levando-o a assimilar o conteúdo com mais empenho e construindo o seu próprio conhecimento.

A intervenção prática aconteceu em uma escola com fins filantrópicos, como proposta da disciplina Prática como Componente Curricular II (PCC), o acadêmico desenvolveu um projeto com as crianças da Educação Infantil, iniciando com a confecção de materiais como E.V.A. Os resultados alcançados na visita à escola e na implementação do projeto pelo acadêmico foram o enriquecimento da prática educativa dos alunos da primeira infância, tendo em vista que o projeto abrangeu várias atividades lúdicas que foram bem aceitas pelas crianças.

O projeto foi bem aceito por todos da escola, e para que se pudesse alcançar outros resultados, o acadêmico se apropriou da estratégia educativa teatro, em que pôde obter resultados positivos na aprendizagem alfabética dos educandos que participaram do projeto. Lembrando que todas as atividades do projeto aconteceram de forma orientada, de maneira que houvesse a participação de todos os envolvidos na construção de novos saberes das crianças.

Kishimoto (2011) enfatiza que o professor deve ser visto como facilitador da aprendizagem, visto que por meio de reflexões e ações, estimula e incentiva os alunos em todo o processo educacional-formativo. Os recursos divertidos e interativos que envolvem os jogos educacionais e brincadeiras não podem ter pouca conexão com o propósito real de aprendizagem pedagógica, visto que do contrário pode perder os benefícios verdadeiramente poderosos que estão abundantemente presentes imersos nos jogos educacionais.

Portanto, constatou-se que o projeto veio para somar ao trabalho já realizado por professores da respectiva escola. Com isso, houve a compreensão que o lúdico é uma ótima estratégia pedagógica que não apenas contribui no processo de aquisição de conhecimento, mas também na promoção da interação um com o outro, tornando o aluno um sujeito mais crítico, cooperativo e solidário.

5. CONCLUSÃO

O estudo evidenciou que a ludicidade é uma estratégia de ensino que visa contribuir diretamente com o processo de ensino e aprendizagem, tendo como um dos grandes desafios articular os conceitos com a arte do educar e cuidar. Conclui-se que a sistematização dos conteúdos, muitas vezes, é algo difícil para os educadores e adicionar atividades lúdicas se torna ainda mais desafiador, no jardim de infância, os educadores podem e devem adicionar jogos e brincadeiras de maneira que contribuam para tornar as crianças mais engajadas na aprendizagem.

Para que isso seja possível os planejamentos devem ser articulados, em casos mais raros, lições completas podem ser transformadas em um jogo, ou uma atividade pode se tornar uma brincadeira, tudo dependerá da didática do professor, não devendo esquecer que as atividades devem trazer benefícios para as crianças de maneira que compreendam o valor pedagógico do conteúdo trabalhado, assim como o valor das regras em um jogo.

Por meio da proposta implementada pelo aluno em uma escola com fins filantrópicos foi possível compreender que propostas que levem em consideração a estratégia lúdica teatral tendem a favorecer o diálogo, uma vez que as crianças ficam livre para interagir em grupo. Além disso, foi possível concluir que propostas como essas possibilitam ambientes prazerosos, uma vez que as crianças praticam a autonomia no processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BOCCATO, Vera Regina Casari. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área ontológica e o artigo científico como forma de comunicação. **Rev. Odontol. Univ. Cidade de São Paulo, São Paulo** v.18, n. 3, p 265-27, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14^a ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LIMA, José Milton. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, 2008. Disponível em: <https://www.cepacbreves.com.br/biblioteca/0como%20recurso%20> Acesso em: 18 de julho de 2023.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórica cultural da educação**. 15^o ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998. P.112.