

IMPLICAÇÕES DO UNIVERSO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Elisabete Aparecida da Silva Cano¹

DOI: 10.5281/zenodo.15288653

RESUMO

Este artigo trouxe a temática sobre as implicações do universo lúdico na Educação Infantil, pois tornou-se urgente refletir sobre essa temática, visto que as atividades lúdicas podem ser realizadas em sala de aula para melhorar a eficiência do processo de ensino, de modo que as crianças se tornem participantes ativos, não apenas ouvintes. Dessa forma tem como objetivos compreender sobre as implicações que o ensino lúdico proporciona para a criança na Educação Infantil, pois através do lúdico a criança aprende a se comunicar com o mundo em que está inserida e, principalmente, consigo mesma, além de aceitar a existência do outro, também possibilita à criança estabelecer relações sociais e construir conhecimentos, desenvolvendo plenamente os benefícios que as brincadeiras proporcionam no ensino-aprendizagem infantil. Também propõe descobrir como a educação infantil pode se beneficiar com as práticas pedagógicas do universo lúdico para a execução deste trabalho, nos fundamentamos em pesquisas bibliográficas, a partir de reflexões de artigos, revistas, sites e livros, bem como trabalhos pesquisados por grandes autores sobre o tema proposto.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação. Brincar. Aprendizagem.

ABSTRACT

This article brought the theme about the implications of the ludic universe in Early Childhood Education, because it became urgent to reflect on this theme, since ludic activities can be performed in the classroom to improve the efficiency of the teaching process, so that children become active participants, not just listeners. Thus has as objectives to understand the implications that playful teaching provides to the child in Early Childhood Education, because through the playful the child learns to communicate with the world in which it is inserted and, especially, with itself, besides accepting the existence of the other, also allows the child to establish social relationships and build knowledge, fully developing the benefits that playful teaching provides in early childhood learning. It also proposes to discover how children's education can benefit from the pedagogical practices of the ludic universe for the execution of this work. We base ourselves on bibliographic researches, from reflections of articles, magazines, sites and books, as well as works researched by great authors on the proposed theme.

Keywords: Playfulness. Education. Playing. Learning.

¹Graduação: Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Camilo Castelo Branco (2003); 2º Graduação: Licenciatura Plena em Educação Artística pela Faculdade Paulista de Artes (2006); Pós-Graduação: Educação Ambiental pela Faculdade Campos Elísios (2014); Pós-Graduação: Educação Musical pela HSM – Escola Superior de Administração (2017). Professor de Educação Infantil e Ensino Fundamental na Prefeitura Municipal de São Paulo; Professor de Ensino Fundamental II e Médio (Artes) na Prefeitura Municipal de São Paulo.

INTRODUÇÃO

O ato de brincar é uma excelente fonte de comunicação, com isso as crianças conseguem reproduzir sua vida diária no mundo da fantasia e da imaginação. O comportamento lúdico é benéfico para o processo de aprendizagem das crianças, pois ajuda a desenvolver a reflexão, autonomia e criatividade, estabelecendo assim uma estreita relação entre o brincar e a aprendizagem.

A ludicidade pode ajudar os educadores a lidar com os desafios do ensino, e a brincadeira pode ensinar, porque pode proporcionar um trabalho em vários idiomas, o que ajuda com o significado dos conceitos e as crianças podem construir seu próprio conhecimento. Durante o jogo, as crianças têm a possibilidade de desenvolver, aprender, experimentar e interagir com colegas e professores.

Com isso, este artigo trouxe a temática sobre as implicações do universo lúdico na Educação Infantil, pois tornou-se urgente refletir sobre essa temática, visto que as atividades lúdicas podem ser realizadas em sala de aula para melhorar a eficiência do processo de ensino, de modo que as crianças se tornem participantes ativos, não apenas ouvintes.

Para tanto, é necessário conscientizar pais, educadores e a sociedade em geral sobre a ludicidade, que deve ser vivenciada na infância, ou seja, brincar não é apenas lazer, mas também uma forma de entretenimento, que faz parte do aprendizado prazeroso. Dessa forma, esse artigo se justifica por acreditar que a aprendizagem necessita de novas abordagens que contribua na intervenção e prevenção de problemas de aprendizagem.

A área da educação infantil caminha por um intenso processo de revisão da concepção de educar as crianças em um espaço coletivo, bem como de escolher e fortalecer as práticas de ensino

que mediam a aprendizagem e o progresso das crianças. Em particular, as reflexões sobre como estimular o uso do lúdico como método de aprendizagem se tornaram uma prioridade. Como a educação infantil pode se beneficiar com as práticas pedagógicas do universo lúdico?

Acredita-se que a prática do lúdico na Educação Infantil pode estimular o desenvolvimento de vários potenciais das crianças, como raciocínio lógico, criatividade, atenção e concentração, e também pode ajudar no desenvolvimento da confiança em suas potencialidades em resolver problemas. Por meio do lúdico, as crianças são convidadas a participar de diversos desafios, atividades lógicas e jogos que estimulam o interesse e a vontade de aprender.

Sendo assim, este artigo tem como objetivo compreender sobre as implicações que o ensino lúdico proporciona para a criança na Educação Infantil, pois através do lúdico a criança aprende a se comunicar com o mundo em que está inserida e, principalmente, consigo mesma, além de aceitar a existência do outro, também possibilita à criança estabelecer relações sociais e construir conhecimentos, desenvolvendo plenamente os benefícios que as brincadeiras proporcionam no ensino-aprendizagem infantil.

Para compreender o conhecimento cotidiano dos conceitos e práticas de ensino na educação infantil e descobrir como a educação infantil pode se beneficiar com as práticas pedagógicas do universo lúdico, este artigo traça uma abordagem qualitativa. Portanto, para a execução deste trabalho, nos fundamentamos em pesquisas bibliográficas, a partir de reflexões de artigos, revistas, sites e livros, bem como trabalhos pesquisados por grandes autores sobre o tema proposto.

DEFINIÇÃO DE LUDICIDADE

Conforme consta no dicionário Ferreira (2010, p.433), A ludicidade é uma potencialidade do ser humano, sentir-se realizado em estado do brincar, que nos mantém felizes conosco, com os outros e o entorno, ou seja, passou a ser considerado como uma característica relevante do comportamento do ser humano, de modo, que apresenta valores significativos para todas as fases da vida. Aprender com o lúdico pode ser muito favorável para as crianças, através das brincadeiras, jogos e brinquedos proporcionando uma exploração do mundo através da criança.

Gomes (2004, p.47) afirma que “a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, resinificar e transformar o mundo”.

Contudo, Luckesi (2002) destaca que os pensamentos lúdicos estão relacionados a experiências internas pessoais. O autor denomina como lúdico o estado interno do sujeito, e como uma característica de quem está em estado lúdico. Segundo ele, como aspecto interno, nem sempre a ludicidade pode ser percebida no ambiente externo – considerando ser uma atividade lúdica.

Nesse sentido, a visão lúdica defendida por Luckesi está relacionada ao mundo interior do sujeito, e as atividades propostas pelo educador serão lúdicas no estímulo ao estado lúdico do indivíduo: é o que o autor chama de experiência lúdica. Portanto, para alunos e professores, mesmo as aulas explicativas podem ser uma experiência interessante. Conforme esclarece Santos (2007):

“A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS 2007, p.12)

Existe um desafio geral no ambiente lúdico, que estimula o pensamento e permite que as crianças atinjam um nível de desenvolvimento onde apenas as motivações básicas podem agir.

Dessa forma, na concepção de Gomes (2004, p.145) “a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, resinificando o mundo”.

Diante disso, Maluf (2014) esclarece que, são as atividades lúdicas que proporcionam a experiência. Ela também diz que “[...] a atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação” (MALUF, 2014, p. 21).

Ludicidade e lúdico são compatíveis, este conceito pode ser entendido como um jogo ou brinquedo para a educação de crianças. O brincar vira imaginação, é até usado como um brinquedo que evoca a imagem da realidade.

Maluf (2014, p.23) enfatiza que as atividades lúdicas têm a capacidade de desenvolver várias habilidades infantis, permitindo-lhes diversão, prazer, interação, estimulação intelectual, desenvolvimento harmonioso, autocontrole e autorrealização. Não apenas as crianças podem se beneficiar de atividades lúdicas, mas os professores também ser favorecidos.

De acordo com Maluf (2014), não apenas as crianças podem se beneficiar de atividades lúdicas, mas os professores também ser favorecidos. as atividades lúdicas são para idades diferentes, mas o método de aplicação para cada faixa etária pode ser diferente.

O lúdico proporciona diversão, prazer e potencializa a exploração, a criatividade, a imaginação e a concepção do conhecimento quando executa funções lúdicas e educacionais. As brincadeiras não são mais técnicas apresentadas pelos professores para reproduzir as crianças, mas sim atividades que fazem parte do plano de ensino da escola. Assim, o professor é quem necessita proporcionar um ambiente que combine os elementos motivacionais das crianças.

A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL

A ludicidade é um tema que vem surgindo gradativamente no campo educacional, principalmente na educação infantil. Independentemente da época do ano, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos sempre fizeram participaram da vida das crianças.

Através da ludicidade, o professor pode tornar seus métodos pedagógicos mais inovadores, pois além de realizar atividades estimulantes, ele também pode proporcionar a interação entre as crianças, melhorando assim a forma de relacionamento entre elas.

No entanto, o professor deve estar consciente de que os jogos ou brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos como provocação a uma aprendizagem significativa e estímulo à construção de um novo conhecimento com o desenvolvimento de novas habilidades.

Quando pensamos em proporcionar experiências, estamos assumindo ter a criança como agente ativo do processo de ensino e aprendizagem. Almeida (2003, p. 24) destaca que a real educação visa criar o melhor comportamento entre as crianças para auxiliar às suas diversas necessidades intelectuais e orgânicas; as necessidades de conhecimento, exploração e educação para a vida não têm outra escolha senão organizar o conhecimento partindo das necessidades e interesses das crianças.

Mas esse processo não é simples.

Cabe lembrar que a atividade lúdica é um instrumento de intervenção utilizado na Educação Infantil para que a criança interaja de forma a socializar-se naturalmente, corresponde a um impulso natural, e, com isso, exerce uma exigência interior. Dessa forma, Santos (2010) estabelece que:

Com a utilização do lúdico, o psicopedagogo utilizará metodologias como o brincar, representar teatralmente, produzir textos, contar e recontar

histórias, jogos com objetivos, que levará o aprendiz a vencer desafios, construir com erros e acertos, onde o psicopedagogo irá realizar intervenções com o mesmo, tendo o propósito de instigar para novas soluções. (SANTOS, 2010, p. 1).

Contudo, ao valorizarmos as atividades lúdicas, percebemos o quanto as atividades naturais e espontâneas são benéficas para os alunos, pois, dessa forma, os alunos podem exercitar sua criatividade e proporcionar-lhes riqueza e diversidade em suas experiências.

Quando pensamos em fornecer experiência, presumimos que a criança é um facilitador ativo no desenvolvimento da criança. Com isso, o universo lúdico estabelece algumas vantagens que contribuem para processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.

ATIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS

Seu objetivo é ensinar e divertir aqueles que os praticam. Para as crianças, essas atividades também desempenham um papel importante em vários aspectos no seu desenvolvimento.

Atividades que permitem que as crianças corram, pule e lidem com obstáculos levam a melhorias no equilíbrio e na coordenação motora geral, envolvendo grandes músculos do corpo e levando a movimentos maiores.

Os tipos mais comuns de brinquedos e jogos são: brinquedos educativos, têm finalidades de ensino e podem ser usados nas aulas para elevar a prática de ensino dos professores e ajudar os alunos no processo de ensino; os jogos infantis tradicionais que estão diretamente relacionados aos brinquedos tradicionais são populares entre as crianças. A cultura permite que as crianças expressem seu lado fictício, jogos ficcionais simbólicos e jogos de construção que estimulam a criatividade, a coordenação psicomotora e as habilidades infantis.

Para tanto, brincar não significa apenas ter recreação. Trata-se da forma mais complexa de uma criança se comunicar com o mundo e consigo mesma. Por isso, “ao considerar as brincadeiras das crianças como algo que atrapalha a aprendizagem, a escola começa a separar os momentos que são para ‘aprender’ dos que são para ‘brincar’”. (TOLEDO, 2008, p.12).

As brincadeiras impertinentes podem colocar as crianças em contato com as regras, enfrentar desafios, desenvolver estratégias, explorar o ambiente e se concentrar. Tudo isso contribuiu para o desenvolvimento global: cognitivo, emocional, motor, intelectual e físico, ou seja, ensina a criança a refletir e analisar situações diversas.

Em cada idade, as crianças podem introduzir novas brincadeiras ou objetos todos os dias para incentivar e melhorar o desenvolvimento de novas habilidades. Sendo assim, seguem algumas atividades lúdicas educativas como exemplo:

1 – Como eu sou?

O autoconhecimento é uma experiência de aprendizado muito importante na infância e é possível realizá-la de formas diversas. Nesta atividade, os alunos se deitam em um pedaço grande de papel e o professor desenha um esboço. Então ele corta esse esboço e pede aos alunos, que desenhem as partes que faltam no corpo, como olhos, nariz, boca, orelhas, cabelos, etc. Por fim, eles podem desenhar e pintar em papel.

2. ABC das frutas

O ABC das frutas é uma brincadeira rápida e dinâmica. Primeiramente, o professor deve falar as letras do alfabeto uma de cada vez e, em seguida, aguardar as respostas dos alunos. Na sequência, os alunos devem falar o nome da fruta que começam com a letra citada pelo professor. Assim: letra “A”: abacate, amora, abacaxi; letra “B”: banana; letra “C”: caju, coco., etc. E assim

vai até o final do alfabeto. As crianças gostam muito dessa atividade porque têm a oportunidade de falar à vontade. Nesse mesmo tempo, as elas aprendem novos nomes e conhecem várias frutas, enriquecendo o vocabulário. Também é possível adaptar essa brincadeira a outros temas, como: nomes de pessoas, nomes de animais, partes do corpo, materiais escolares, etc.

3 - Jogo de adivinhação

No jogo de adivinhação, o professor precisa escolher uma criança de cada vez e levá-la para fora da sala. O jogo tem como objetivo falar um verbo, como “pular”, “correr”, “gritar”, “chorar” e, então, o professor pede para a criança representar a ação para os colegas através de gestos e expressões faciais. A primeira criança a descobrir a palavra misteriosa será solicitado a deixar a sala de aula e fazer a próxima imitação do resto da classe. Este jogo de adivinhação é muito interessante porque permite que as crianças se expressem de maneiras diferentes da fala.

4. O carteiro

Na brincadeira do carteiro as crianças ficam em círculo. O professor inicia falando: "O carteiro trouxe uma carta... (então faz um suspense) para aqueles que tem uma mochila preta!". Todas as crianças que tiverem uma mochila preta mudam de lugar, só que é proibido ir para o lugar do lado. A criança que não consegue trocar rapidamente de lugar, sai da brincadeira. Então a brincadeira continua com ordens variadas: só pra quem tem um lápis amarelo, só pra quem está com óculos, de anel, de azul, etc. Com isso, a brincadeira dá sequência com a troca do carteiro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse trabalho, constatou-se que as atividades lúdicas são uma estratégia essencial para o crescimento infantil. Jogar e brincar são coisas simples na vida da criança, mas essas atividades, por sua vez, desempenham um papel

fundamental na aprendizagem, e negar seu valor na escola pode ser negar à criança e sua história de aprendizagem.

Percebeu-se que o lúdico estimula a inteligência e permite que as crianças soltem a imaginação e extrapolem a criatividade. Ao mesmo tempo, permite a prática da concentração, a atenção e a participação. Sem falar que o contato com diferentes objetos e ambientes estimula a linguagem interna da criança e aumenta o vocabulário.

É importante enfatizar os benefícios do brincar para o desenvolvimento de movimentos corporais socialmente relacionados, como comunicação, reações e emoções relacionadas à criança e aos objetos utilizados, e ao aprendizado da criança. Portanto, o brincar é muito importante no dia a dia escolar, pois torna o ambiente mais confortável e agradável.

Observamos, no entanto, observamos que o brincar não é a única opção para consolidar o

ensino e a aprendizagem, mas uma ponte para promover o crescimento infantil. Portanto, as escolas, em especial as escolas de educação infantil, devem considerar esse método como um aliado e utilizar amplamente nas salas de aula.

A ludicidade deve ser motivo de reflexão entre escolas, pais e toda a comunidade, pois a brincadeira pode ajudar a criança a se desenvolver como um todo, diminuir sua agressividade e ajudá-la a se integrar à sociedade e construir seu conhecimento. Todos veem isso como uma possibilidade de desenvolver inteligência, sensibilidade, habilidades e criatividade, não apenas um meio de matar o tempo.

Portanto, podemos enfatizar que o lúdico é uma dimensão que o professor deve explorar no trabalho físico, cognitivo, emocional e motor da educação infantil, e no brincar e no jogo significativo, para que os alunos possam ter uma série de relações no processo de ensino.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. Ipiranga, SP: Loyola, 2003.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio**: o dicionário da língua portuguesa. 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010.
- GOMES, Christiane Luce. Lúdico. In: GOMES, Christiane Luce (org). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004, p.145 e 146.
- LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Salvador: **GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação**, FAGED/UFBA, 2002. (Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaio 02).
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- SANTOS, Marli Pires dos (org). **O lúdico na formação do educador**. 7ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- SANTOS, Maria Angélica Bernardes. **Psicopedagogia: um olhar diferente sobre a aprendizagem e a dificuldade de aprendizagem**, 2010.
- TOLEDO, Cristina. **O brincar e a constituição de identidades e diferenças na escola**. In: Garcia, Regina Leite (Coord.). Anais. II Congresso Internacional – Cotidiano: diálogos sobre diálogos. GRUPOALFA – Grupo de Pesquisa e Alfabetização das alunas e alunos das classes populares. Rio de Janeiro, Niterói, 2008.