

A efetividade do lúdico como recurso de ensino-aprendizagem na educação infantil

Wangles Martins de Carvalho

RESUMO

O lúdico atua como um facilitador para o professor pois amplia seu ensino, agregando atividades mais dinâmicas ao plano de aula, servindo como instrumento de educação moral e afetiva, e estratégia para o desenvolvimento da cidadania e da consciência afetiva do indivíduo. A prática resulta em melhor desempenho das crianças. Sabendo disso, neste projeto implementou-se o lúdico através de jogos e brincadeiras, que se relacionavam com a aprendizagem das crianças associando-a à promoção do desenvolvimento emocional, físico e social relacional, com o objetivo de avaliar a efetividade do lúdico como propulsor de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Os resultados obtidos exibiram que a aplicação prática do lúdico em sala de aula promoveu o melhor desenvolvimento das crianças facilitando o processo de aprendizagem das crianças promovendo não só o conhecimento, mas também a melhora da coordenação motora, sendo esta ferramenta bem aceita pelas crianças que participaram do experimento, onde aquelas demonstraram gostar das atividades dinâmicas de aprendizagem. Em relação aos aplicadores (professor), o jogo se efetou como ferramenta auxiliar na transmissão do conhecimento por meio das atividades realizadas, proporcionando ao professor um campo de ação mais amplo e dinâmico que envolveu as crianças nas aulas e conseguiu atingi-las, promovendo a absorção do conteúdo de forma leve e descontraída, estimulando o desenvolvimento do pensamento crítico, da motricidade, da interação em grupo e do controle emocional.

Palavras-chave: Brinquedos; Interação; Dinâmica; Desenvolvimento emocional.

ABSTRACT

The ludic acts as a facilitator for the teacher as it expands his teaching, adding more dynamic activities to the lesson plan, serving as an instrument of moral and affective education, and a strategy for the development of citizenship and the individual's affective awareness. Practice results in better performance of children. Knowing this, in this project, the ludic was implemented through games and games, which were related to the children's learning, associating it with the promotion of emotional, physical and social relational development, with the objective of evaluating the effectiveness of the ludic as a promoter of child learning and development. The results obtained showed that the practical application of the ludic in the classroom promoted the best development of the children, facilitating the learning process of the children, promoting not only the knowledge, but also the improvement of the motor coordination, being this tool well accepted by the children who participated. of the experiment, where they demonstrated to like the dynamic learning activities. Regarding the applicators (teacher), the game was used as an auxiliary tool in the transmission of knowledge through the activities carried out, providing the teacher with a broader and more dynamic field of action that involved the children in the classes and managed to reach them, promoting the absorption of content in a light and relaxed way, stimulating the development of critical thinking, motor skills, group interaction and emotional control.

Keywords: Toys; Interaction; Dynamics; Emotional development.

Introdução

Atualmente, observa-se a facilidade de acesso as tecnologias e como essa ferramenta abrange uma gama de informações e com um público cada vez mais jovem, e por isso prender a atenção das crianças na sala de aula torna-se um desafio. Principalmente pelo fato de nesta fase, estes indivíduos se distraem facilmente e isso as impede de absorver o conhecimento de uma forma mais completa e objetiva. Essa falta de atenção e a dificuldade de absorção do conhecimento, pode ser superada com a aplicação do lúdico no cotidiano, envolvendo-o nas atividades didáticas. Pois é a partir do brincar que a criança desenvolve a sua curiosidade, sente-se instigada pelas descobertas, estabelece vínculos e princípios de relacionamento social com desenvolvimento de suas habilidades.

Os professores, por muitas vezes, sentem dificuldade para transmitir conhecimentos direcionados a educação infantil, essas dificuldades poderiam ser sanadas, por meio da utilização de brincadeiras lúdicas. Doeste modo, o lúdico é necessário para o desenvolvimento afetivo e psicomotor da criança. A atividade lúdica deve ser considerada um instrumento didático a mais nas mãos do professor, um meio de tornar a aprendizagem mais agradável e proveitoso (SANTOS, 2018).

Santos (2018) entende que aprender de forma lúdica possibilita muitas vantagens as crianças, de sorte que as brincadeiras direcionadas lhes oportuniza um ambiente agradável e interessante. Logo, viabiliza-se um aprendizado de várias habilidades úteis à vida social e afetiva.

O lúdico igualmente entra como facilitador para o educador, pois amplia sua didática, por meio de acréscimo de atividades mais dinâmicas inseridas no plano de aula (Santos, 2018). Tais práticas resultam em melhor desempenho das crianças, o que faz do trabalho exercido pelo professor, algo mais satisfatório e eficiente, no que tange a transmissão de conhecimento e promoção de desenvolvimento como um todo (moral, emocional, físico e intelectual).

Este trabalho, a partir do tema da aplicabilidade lúdica como ferramenta de ensino-aprendizagem na educação infantil, por meio das práticas lúdicas realizadas, procurou responder às questões que nortearam este trabalho e alcançar seus objetivos específicos, tais como:

- Identificar a intervenção das atividades lúdicas no processo cognitivo de crianças de 4 e 5 anos de idade.
- Demonstrar a importância das atividades lúdicas em sala de aula.
- Proporcionar o sentimento de felicidade do processo de aprendizagem através de jogos;
- Estimular o potencial lúdico das crianças através do uso prático.
- Organizar situações que envolvam brincadeiras para que as crianças expressem suas necessidades e potencialidades.
- Desenvolver atividades que apoiam o desenvolvimento de aptidões físicas, sociais e intelectuais.
- Sensibilizar professores e futuros professores para a importância do brincar no contexto do processo ensino-aprendizagem.

Ressalta-se que o objetivo da educação infantil atual é garantir o cuidado e a educação da infância, afetando o desenvolvimento cognitivo, social, cultural e psicológico da criança. Sabendo que o brincar é uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, vemos a necessidade de aprimorar as atividades lúdicas nas instituições de educação infantil, pois podem ser responsáveis pelo desenvolvimento integral da criança pois promove a interação social, percepção e argumentação.

Com isso, fica claro que o brincar é utilizado como instrumento de educação moral e afetiva, e como estratégia para o desenvolvimento da cidadania e da consciência afetiva. Dessa forma, a brincadeira tem sido trabalhada por meio de brinquedos e brincadeiras, envolvendo a aprendizagem infantil, vinculando-a à promoção da aprendizagem que envolve relações afetivas, físicas e sociais. Assim, por meio dessas práticas, este trabalho teve como objetivo avaliar a efetividade da recreação como propulsor da aprendizagem e do desenvolvimento infantil.

Resultados a aplicação prática do lúdico no cotidiano da educação infantil

Os educadores, por muitas vezes, sentem dificuldade para transmitir conhecimentos direcionados a educação infantil, essas dificuldades poderiam ser superadas, por meio da utilização de brincadeiras lúdicas. Destarte, o lúdico é imprescindível para o fomento das capacidades afetivas e psicomotoras criança. Logo, o professor deve adotar a atividade lúdica como uma ferramenta didática extra, possibilitando uma aprendizagem mais agradável e eficaz (SANTOS, 2018).

Sabendo desta dificuldade, buscando sanar os entraves educacionais por meio da dinamização das atividades com o uso do lúdico, foi realizado este projeto na cidade de Conceição do Araguaia - na Creche SALES, localizada Avenida Paes de Carvalho, 1644, que contém 42, supervisionadas por quatro professores, que juntos realizaram dinâmicas e brincadeiras educativas.

A avaliação envolveu ainda a exploração do meio por partes das crianças, respeitando sua identidade sociocultural e proporcionando-lhes um ambiente interativo e rico em materiais e situações a serem vivenciadas. Para a execução dessas atividades foram utilizados: brinquedos (cores e formas); quebra-cabeça, vídeos; músicas; fotos; livros de histórias, garrafas *pet*, folhas de papel, massinha de

modelar, balões, tapete geométrico e número, tinta guache, pincel e caixas de papelão.

Neste diapasão, o referido experimento se harmonizou com a teoria de Santos (2018), que lecionou sobre o aprender por meio do lúdico, proporcionando muitos benefícios para as crianças, mediante brincadeiras direcionadas. Assim, as crianças sofrem o processo de aprendizagem num ambiente agradável e interessante. Ademais, a aprendizagem é diversificada para diversas habilidades úteis à sua vida social e afetiva das crianças. Ressalta-se o maior aproveitamento do processo de aprendizagem quando da utilização de músicas e vídeos, de acordo o conteúdo ministrado.

Ao realizar a atividade “Magia das Cores”, por meio da confecção de cartazes, mesclando cores em potes e mãos em duplas, descolorindo água em garrafas *pet* com tinta guache e modelando com plasticina, pode-se observar que as crianças compreenderam melhor o conceito de cores primárias e como a mistura destas geram novas cores (cores secundárias), além de facilitar a memorização dos nomes das cores e a assimilação destas. A atuação das crianças na dinâmica permitiu aperceber-se que, conforme afirma Scherer (2013), quando as crianças chegam à escola trazem consigo sua experiência, sua linguagem e seus aprendizados adquiridos durante a infância, vivida em ambiente familiar; mas grande parte dessa experiência é adquirida por meio da atuação.

Ao proporcionar jogos com blocos de lógica, quebra-cabeças, e lego, os brinquedos têm reduzido a resistência das crianças no processo de aprendizagem, tornando o ambiente escolar mais interessante para elas, conforme evidenciado pelos resultados do trabalho de Vygotsky (2000), onde afirma que é nos brinquedos que as crianças se projetam nas atividades dos adultos, repetindo atitudes, valores, hábitos, significados que estão além de suas possibilidades, mas que serão incorporados ao seu modo de agir e pensar. O resultado condiz também com os pensamentos de Macedo, Petty & Passos (2005), que lecionam sobre a importância do lúdico no processo de ensino, bem como, na compreensão das resistências e dos desinteresses que tornam a escola desinteressante para as crianças.

Assim, ao fazer tapetes com formas geométricas e usar o alfabeto; bem como, ao brincar com os dados aplicados, oportunizou-se as crianças aprenderem as formas, e a entenderem como elas se encaixam; desenvolveu-se o senso de formação de palavras, e a assimilação de letras e objetos. Além disso, o lançamento de dado

possibilitou o desenvolvimento da coordenação motora, promovendo não só o desenvolvimento acadêmico, mas também motor, além de recreação e relaxamento para os participantes dessa dinâmica. Isso foi reconhecido pela expressão e participação das crianças, que demonstraram total interação e interesse.

As atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento intelectual, físico, emocional e moral da criança permitem a interação social, colocando a criança em contato com diferentes pessoas, fazendo-a sentir-se parte de um grupo, compartilhando ideias, vivendo experiências, mostrando o que lhe acontece e desenvolvendo sua linguagem; envolvem emoções, afetividade, companheirismo, percepção e argumentação (SCHERER, 2013). O brincar, é elementar no cotidiano das crianças, devendo ser valorizado e trabalhado nas escolas, em razão de sua importância no desenvolvimento daquelas. Logo, os jogos são divertidos, interessantes e informativos (MACEDO, PETTY & PASSOS, 2005).

A realização semanal do circuito, funcionou bem no desenvolvimento da coordenação motora, os movimentos foram envolvidos no circuito como: pular, saltar, fazer piruetas, subir e descer, ensinar as crianças a superar os obstáculos propostos, de forma que tenham desenvolvido atenção, movimento rítmico, conhecimento da posição corporal, direção e afins; participar do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais; melhorar livremente a linguagem corporal que promove a criatividade.

Pereira (2010) obteve resultados semelhantes em seu trabalho, onde percebeu que por meio de atividades lúdicas, as crianças aprendem os hábitos de exercícios recreativos aplicados de forma adequada em seu tempo livre, bem como uma boa atividade física que estimula suas funções orgânicas. Pereira (2010) é uma dinâmica que visa o equilíbrio dinâmico da saúde e o desenvolvimento da iniciativa, que comprovadamente possibilita às crianças a resolução eficaz de situações imprevistos. Foi reparado que no aplicativo do jogo mesmo tendo a questão de competição entre jogadores surtiu o efeito de parceria construindo relacionamentos de forma que esses relacionamentos revelaram o potencial dos participantes, afetando as emoções e testando suas aptidões e seus limites. Desta forma, observa-se que ao brincar ou dançar, as crianças desenvolveram habilidades indispensáveis para suas realizações profissionais posteriores, tais como: atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Ou seja, notou-se que, brincando a criança torna-se operativa e coletiva.

O autor afirma ainda que a atividade lúdica abre caminhos para a criança se relacionar com diferentes parceiros e com eles comunicar-se por meio do brincar, bem como abre caminhos para a autonomia e a criatividade, dando-lhe diversas possibilidades de ações no meio em que está inserida.

No decorrer deste projeto, foram feitas visitas em outras instituições para compartilhar as atividades lúdicas realizadas, o que permitiu notar que, mesmo existindo instituições de educação infantil, essas não tem fornecido as crianças a atenção adequada. Isso ocorre porque essas instituições ainda não perceberam que é por meio da brincadeira que a criança se envolve e desenvolve.

Por conseguinte, através de jogos, danças e dinâmicas a criança suprirá sua necessidade de partilhar com o outro, e ao mesmo tempo desenvolverá conhecimentos e habilidades motoras junto ao ganho educacional.

Observa-se que a maioria das instituições se adequaram ao novo conceito de educação, onde há assimilação do educar com o brincar, principalmente a creche SALES de Conceição do Araguaia – PA, onde o lúdico tem sido ferramenta frequentemente utilizada no cotidiano, pois tem-se mostrado um método eficiente, gerando muitos resultados.

Consequentemente, ressalta-se que a educação infantil atual busca estratégias capazes de garantir o cuidado e a educação da infância, com o objetivo de atender as necessidades do corpo e mediar o desenvolvimento sociocultural das crianças garantindo-lhes o tripé de direitos descrito para esta etapa da educação o direito de brincar, criar e aprender. Desse ponto de vista, é necessária a intervenção da ação lúdica, ou seja, a brincadeira é uma forma de linguagem a partir da qual a criança age, desenvolve e cria seu próprio conhecimento.

Considerações finais

A aplicação prática do lúdico, da diversão em sala de aula tem promovido um melhor desenvolvimento das crianças facilitando o processo de aprendizagem das crianças promovendo não só o conhecimento, mas também a melhora da coordenação motora, sendo esta ferramenta muito bem aceita pelos professores ao desenvolver atividades educacionais dinâmicas. Em relação aos aplicadores (professor), os resultados obtidos mostraram que o jogo foi eficaz, como ferramenta auxiliar na transmissão do conhecimento por meio das atividades realizadas, proporcionando ao professor uma dinâmica maior e mais ampla que envolveu seus

alunos conseguindo absorver o conteúdo de forma leve e descontraída, estimulando-os a desenvolver o pensamento crítico, a motricidade, a interação em grupo e o controle emocional.

Referências

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lucia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. 1ª Ed. Porto Alegre: Artmed, 2005.110p.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. 2ª Ed. São Paulo: Cortez, 2005. 255p.

SCHERER, Aline Severo. **O lúdico e o desenvolvimento: a importância do brinquedo e da brincadeira segundo a teoria vigotskiana**. Medianeira: Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, 2013.

SANTOS, Naiara Stéfane Soares; COUTINHO, Marta Callou Barros; SOBRAL, Maria do Socorro Cecilio. **A Contribuição do Lúdico na Educação Infantil**. Id on Line Rev. Mult. Psic. V.13, N. 43, p. 139-1506, 2019 - ISSN 1981-1179 Edição eletrônica disponível em: <http://idonline.emnuvens.com.br/id>. Acesso em: 14 de março de 2021.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Pensamento e Linguagem. 1ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.