

A LUDICIDADE CONSTRUINDO A APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 4 E 5 ANOS

Andressa Vieira da Silva¹

Jéssica Santos Lima²

Erika Karla Barros da Costa Silva³

Eixo temático: Educação da infância: brincar e criar nos espaços institucionais.

Categoria: Comunicação Oral

RESUMO

O presente trabalho intitulado “a ludicidade construindo a aprendizagem de crianças de 4 e 5 anos em uma turma de educação infantil, apresenta uma proposta de análise da metodologia de ensino, das práticas docentes, das atividades lúdicas pedagógicas para facilitar o processo de ensino aprendizagem com os educandos, do processo de construção de conhecimento de cada criança, tudo isso envolvendo o jogo, o brinquedo e a brincadeira, que por intermédio desses artifícios torna o aprendizado dos pequenos mais prazeroso e eficaz. Fundamentado em entrevistas com os docentes, o projeto tem a proposta de relatar através de uma pesquisa em campo, mais especificamente com professores de turmas da faixa etária pré-escolar, com base nessas informações, comparativas no que diz respeito a metodologia de ensino em que os mesmos estão submetidos, o jogo, o brinquedo e a brincadeira é utilizada como recurso no processo de ensino aprendizagem. Brincadeiras que sejam um recurso para facilitar o conhecimento á criança, não deixando de ser prazerosa e eficaz. O posicionamento dos professores será relatado, como os mesmos aplicam e viabilizam este tema de suma importância no desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil. Consideramos que o lúdico é essencial na aprendizagem dos alunos, por meio deste as crianças (alunos) constroem seus conhecimentos de forma prazerosa e atribuindo significado.

Palavras-Chave: Ludicidade. Educação Infantil, Aprendizagem, Construção do conhecimento.

¹ Graduanda de Pedagogia do Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande/ UNAES, email @hotmail.com

² Graduanda de Pedagogia do Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande/UNAES

Email:leka_110@hotmail.com

Andressa.grh01@gmail.com

³ Professora do curso de Pedagogia do Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande/ UNAES e FUNLEC, erika.barroscosta@anhanguera.com

INTRODUÇÃO

O presente trabalho intitulado “ a ludicidade construindo a aprendizagem de crianças de 4 e 5 anos em uma turma de educação infantil, apresenta uma proposta de análise da metodologia de ensino, das práticas docentes, das atividades lúdicas pedagógicas para facilitar o processo de ensino aprendizagem com os educandos, do processo de construção de conhecimento de cada criança, tudo isso envolvendo o jogo, o brinquedo e a brincadeira, que por intermédio desses artifícios torna o aprendizado dos pequenos mais prazeroso e eficaz.

[...] brincar é uma atividade inerente ao ser humano. O significado dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras e sua relação com o desenvolvimento e a aprendizagem há muito tempo vêm sendo investigados por pesquisadores de várias áreas do conhecimento com diferentes contribuições. (OLIVEIRA & GOMES, 2008)

Fundamentado em entrevistas com os docentes, o projeto tem a proposta de relatar através de uma pesquisa em campo, mais especificamente com professores de turmas da faixa etária pré-escolar, com base nessas informações, comparativas no que diz respeito a metodologia de ensino em que os mesmos estão submetidos, o jogo, o brinquedo e a brincadeira é utilizada como recurso no processo de ensino aprendizagem.

A ludicidade promove às crianças um outro olhar diferente, referente ao que se é ensinado, tudo que é maçante se torna mais atrativo e de fácil compreensão. Há um envolvimento e interesse maior nas questões proposta, pois tudo se torna mais agradável. De acordo com Kishimoto (2002):

“o lúdico na educação se justifica porque: é um recurso pedagógico: possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo; os jogos e brincadeiras proporcionam a observação das habilidades e dos interesses dos educandos”.

Acreditamos que por intermédio da ludicidade as crianças desenvolvem seus conhecimentos de maneira ampla e satisfatória, no qual assimilam os conteúdos prazerosamente atribuindo significado.

“A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. [...]e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para atingirmos uma totalidade do processo aprender” (WINNICOTT, 1975).

Brincadeiras que sejam um recurso para facilitar o conhecimento á criança, não deixando de ser prazerosa e eficaz.

Partindo do pressuposto teórico de (Piaget 1994):

“O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função de suas necessidades múltiplas do eu. É a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas estruturam seu espaço, seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade chegando a representação e, finalmente a lógica (PIAGET, 1994).

O posicionamento dos professores será relatado, como os mesmos aplicam e viabilizam este tema de suma importância no desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil. Consideramos que o lúdico é essencial na aprendizagem dos alunos, por meio deste as crianças constroem seus conhecimentos de forma prazerosa e atribuindo significados.

OBJETIVOS

Identificar a utilização e aplicação da prática lúdica em sala de aula e se os profissionais possuem ciência de que estas influenciam significativamente no

desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. Faremos verificações como a ludicidade auxilia na construção do conhecimento e aprendizado.

Levantar alguns questionamentos através de pesquisas e entrevistas de docentes na área da educação infantil de 4 a 5 anos;

Investigar como os docentes trabalham com a questão da ludicidade em sala de aula;

Identificar as práticas lúdicas aplicadas nas aulas de educação infantil;

Analisar a influência das práticas lúdicas no processo de aprendizagem dos alunos;

Descrever quais atividades lúdicas que os alunos mais se identificam e quais tem a melhor eficácia no processo da construção de seus conhecimentos;

Verificar quais os momentos adequados para elaboração de uma atividade lúdica

METODOLOGIA

Fundamentado nos teóricos aqui empregados, após análises e direcionou se a aplicabilidade do lúdico no processo de ensino aprendizagem do educando da educação infantil na fase pré-escolar, é primordial para o desenvolvimento integral da criança. A finalidade de uma pesquisa de campo e atividade lúdica aliada a mesma.

De acordo com o referencial curricular da educação infantil (1998, p23):

“Educar significa, portanto, proporcionar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural”.

De fato os jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento dos aspectos físicos, afetivos, e cognitivos das crianças trazendo assim aspectos positivos que permitem liberdade de expressão em sua representação de mundo. Aprende-se que não se pode aplicar o brincar como simples atividade para passar o tempo, é preciso que tenha a

intencionalidade, o direcionamento e o prévio planejamento para que ocorra assim um verdadeiro aprendizado e amadurecimento.

Essa tese, a princípio, foi realizada em três etapas: a realização de sondagem de quais as metodologias de ensino as educadoras conseguiriam inserir em suas aulas, foram observados e acompanhados os alunos de duas instituições: pública e privada.

A aplicação do questionário referente às práticas lúdicas, previamente aprovadas pelas professoras, foi realizado para angariar informações relevantes no que diz respeito sobre o favorecimento de uma aprendizagem que alia o lúdico ao processo de ensino-aprendizagem.

No segundo momento, de acordo com a dinâmica da turma de cada instituição, e por meio das informações levantadas pelo questionário, ficou evidente que o lúdico é um recurso enriquecedor ao processo de ensino aprendizagem e contribui aos educandos, em sua formação no que diz respeito aos aspectos físico, social e intelectual tornando as aulas mais cativante, ágil e feliz.

A aplicação da brincadeira: jogo de amarelinha em formato caracol, foram realizadas nas distintas instituições de ensino, bem como nas específicas turmas de educação infantil na faixa etária de 4 e 5 anos. Os resultados foram característicos, avaliando que as crianças possuem níveis de aprendizagem distintos.

Partindo do ideal de tema da prática lúdica na construção da aprendizagem de crianças da fase pré-escolar, mediante de pesquisas, observações, aplicação de questionários referente ao tema e uma dinâmica lúdica para concluirmos a pesquisa.

RESUTADOS E DISCUSSÃO DA APLICAÇÃO EMPREGADA

A princípio, por meio dessa pesquisa de campo exploratória, fez se a proposta de um questionário as professoras, referente a como as mesmas utilizavam do lúdico nas atividades direcionadas as turmas em que lecionavam, nas distintas instituições de ensino de educação infantil. Segundo Almeida (1995, p 41):

“A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento

permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.”

Questionário para realizar com as professoras de duas turmas de educação infantil:

- O quanto se faz presente a prática lúdica no decorrer das suas aulas ministradas nessa turma de educação infantil?
- Quais os benefícios no processo de ensino aprendizagem dos educandos isso ocasiona?
- Existem pontos de melhora quanto ao que se é proposto nas aulas?
- A escola proporciona recursos pedagógicos suficientes para a realização de suas aulas, quando você está direcionando a mesma para um aprendizado mais prazeroso e significativo aos alunos?
- Ao utilizar esses recursos pedagógicos, as expectativas da realização dessas aulas são atendidas?
- As aulas com uma proposta mais lúdica, realmente consegue proporcionar um desenvolvimento integral da criança?
- Nos anos em que o docente estava se graduando, o que lhe foi ensinado quanto a prática pedagógica da ludicidade, quais os aspectos que lhe foi mais relevante desse componente curricular da grade do curso de licenciatura de pedagogia.
- A escola proporciona formações pedagógicas?
- Nessas formações continuadas, são ofertadas palestras cursos direcionados ao fazer pedagógico com os alunos da educação infantil no que diz respeito a aliar o lúdico ao processo de ensino aprendizagem?
- Qual o nível de interesse dos discentes quando ocorre uma prática lúdica na construção do conhecimento?
- Os alunos aprendem de maneira satisfatória com a inserção de atividades lúdicas?

Com uma atividade lúdica previamente preparada através de um plano de aula que foi aprovado por ambas professoras, foi com os educandos no término da aula. Analisamos e

fizemos comparações significativas de passo a passo do processo de aprendizagem mediante de uma brincadeira dinâmica lúdica. Partindo do princípio do plano de aula, confeccionamos uma amarelinha caracol utilizado alguns recursos pedagógicos como: tnt, eva, cola quente, tesoura e canetinha, o qual posteriormente aplicamos essa atividade lúdica.

Na primeira instituição de ensino privado, havia 10 crianças, na faixa etária de 4 e 5 anos. No primeiro momento observamos atentamente como as crianças interagem uma com as outras dentro da sala de aula, em seguida aplicamos um questionário com o professor regente, onde obtivemos informações detalhada de como ocorre o processo da construção do conhecimento dentro da sala de aula. O docente nos relatou que praticamente todos os dias há inserção de atividades lúdicas, porque nesta fase as crianças demonstram interesse em adquirir novos conhecimentos por intermédio de brincadeiras por se tratar de sua própria linguagem.

Consideramos o lúdico uma ferramenta fundamental no desenvolvimento integral da criança, no qual a maioria dos educandos interagem e dá um retorno positivo, após a aplicação de alguma atividade lúdica. Com inserção de materiais lúdicos fornecido pela instituição se torna mais enriquecedor e diversificada a aplicação de uma atividade lúdica em sala de aula, aumentando a possibilidade de assimilação e aprendizagem dos educandos. Segundo VYGOTSKY:

“ a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras (BERTOLDO, RUSCHEL).”

Existem vantagens relevante quanto a prática lúdica, é possível realizar um trabalho significativo na construção do conhecimento das crianças, mediante ao desenvolvimento da criatividade e interesse dos alunos, principalmente se voltado para a construção do conhecimento dos alunos, capacitando o desenvolvimento integral. Aproximadamente 95% da turma se envolvem com as brincadeiras lúdicas proposta em sala de aula e assimilam de maneira satisfatória, mediante isso a docente considera fundamental as práticas lúdicas pelo qual oportunizará ensino de qualidade e prazeroso para os alunos nesta fase da educação infantil.

Após a entrevista com a docente sugerimos a aplicação de uma atividade com os alunos: a amarelinha em formato caracol.

A princípio foram feitas algumas indagações aos alunos quanto ao seu desempenho para realizar esta brincadeira: amarelinha em formato de caracol, boa parte dos alunos incorporaram rapidamente o que lhes foi proposto pela pesquisadora de campo.

No desenrolar da brincadeira foi observado cada aluno individualmente. Houve a constatação que os educandos desenvolviam a atividade sem nenhuma complexidade, demonstrando familiaridade e um excelente desempenho psicomotor durante a atividade lúdica. Conforme os alunos pulavam e paravam em determinada forma geométrica, requisitamos que os mesmos mencionassem o numeral e a paleta de cores.

A partir das análises houve a comprovação da tese de que partindo do ponto de suas individualidades e especificidades, e de que cada criança detém de um ritmo diferente para assimilar novos conhecimentos, concluiu-se que o lúdico aliado ao processo de ensino aprendizagem, é uma ferramenta que necessita se fazer presente no cotidiano de qualquer educador quanto ao seu fazer pedagógico. Constatamos que a maioria dos alunos, possuem um conhecimento amplo a que se diz respeito aos numerais e a paleta de cores.

Na segunda instituição de ensino, mais especificamente em uma organização não-governamental (ONG), havia 19 crianças, na faixa etária de 4 e 5 anos. Analisamos e realizamos o mesmo questionário referente a praticas lúdicas. A docente relatou que na medida do possível reserva um momento para desenvolver atividades lúdicas com os educandos, pois ela deve seguir o planejamento que sua instituição fornece, e geralmente trazem conteúdos que não inserem a ludicidade como forma de aprendizagem. Além de gostarem muito, dependendo da brincadeira trabalhar a coordenação motora e outros pontos fundamentais.

Infelizmente existe uma escassez significativa de alguns brinquedos e materiais pedagógicos para qualificar a pratica lúdica, algumas vezes é necessário utilizar materiais emprestado e dividir o pouco que a instituição dispõe. Entretanto a utilização dos materiais lúdicos, geralmente supera as expectativas, afinal sempre há envolvimento qualitativo e quantitativo do educando, por se tratar do que lhe proporciona prazer. Mediante as aulas lúdicas a criança se desenvolve integralmente ampliando sua compreensão dos conteúdos ensinado, construindo seus conhecimentos prazerosamente atribuindo significado. A docente considera que o nível de interesse de sua turma com a inserção do lúdico, é excelente, todos os alunos constroem, interagem e socializam entre si, o aluno que sabe ensina o que não sabe,

trazendo a socialização. Na instituição de ensino em que trabalha não há cursos de capacitação.

Com a autorização da docente, realizamos uma dinâmica lúdica com os educandos, no meio da sala de aula. Utilizamos um material lúdico que confeccionamos, a amarelinha no formato de caracol com números de um ao dez, elaborado com eva coloridos, para aguçar o interesse dos alunos. Empregamos a dinâmica com o seguinte método: o aluno arremessava uma pedrinha, no número e pulavam até alcançar a palavra “céu”. Conforme os alunos pulavam, solicitamos que identificassem o numeral e a paleta de cor da forma geométrica da amarelinha, para realizar a sondagem dos conhecimentos adquiridos dos alunos. Relativamente a maioria dos educandos situa-se em um nível satisfatório de conhecimento referente o que lhe foi proposto. Os alunos que dispunha dificuldades referente a cor ou aos números, os outros coleguinhas ajudavam, desenvolvendo a aprendizagem e a sociabilidade entre eles, o qual um auxiliava o outro na construção da aprendizagem.

Verificamos que ao pularem, os alunos, sentiram-se empolgados e felizes com a dinâmica prazerosa e divertida. A maioria deles se envolveram com a brincadeira respondendo positivamente o que lhe foi proposto, e constantemente queriam brincar várias vezes. Apreciamos o quanto as atividades lúdicas contribuem na construção da aprendizagem dos alunos da educação infantil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na conjectura do que é essencial á pratica de atividades lúdicas na educação infantil, constatamos mediante a pesquisa o quando se faz necessário a presença da pratica lúdica e o quanto beneficia os educandos no seu desenvolvimento integral. Acreditamos que o docente deve sempre estar atento com as atualizações que ocorre no mundo lúdico, buscando e elaborando estratégias para qualificar e otimizar seu trabalho no ambiente escolar, para facilitar o processo da construção da aprendizagem dos educandos.

Consideramos que mediante as pesquisas realizadas necessitamos utilizar práticas lúdiicas, para atingir um aprendizado qualitativo na educação infantil, ao qual os educandos atestaram um aprendizado satisfatório.

REFERÊNCIAS

OLIVEIRA, Sônia C. & GOMES, Cleomar F. Ludicidade e adolescência. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniaio/opiniaio.asp?entrID=3>. Acesso em 12 ago. 2008.

ALMEIDA, M. T. P. O Brincar na Educação Infantil. Revista Virtual E F Artigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 2005.

Rubem Alves, 2001

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a brincadeira. In: O Brincar e suas Teorias, KISHIMOTO, TIZUKO M. (ORG.) São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2002

SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). O Lúdico na Formação do Educador. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

BRASIL, Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de educação Fundamental. Referencial Curricular nacional para a educação infantil. Brasília , 1998. V.2

WINNICOTT , D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975

MIACARET, Gaston. A formação de professores. Coimbra: Semeclina, 1991.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Porto Alegre: Propil, 1994.

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso no dia 21 de fevereiro de 2006.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. A importância do jogo no processo de aprendizagem. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acesso no dia 20 de fevereiro de 2006.

PIAGET, Jean. "A formação do símbolo na criança - imitação, jogo e sonho, imagem e representação". Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

GALLAHUE, David L. Compreendendo o desenvolvimento motor de bebês, crianças, adolescentes e adultos, São Paulo- SP – Brasil, 2 Ed. Phorte, 2008

Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília. 1998.v2.