

A IMPORTANCIA DA UTILIZAÇÃO DAS ATIVIDADES LÚDICAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

THE IMPORTANCE OF USING PLAYING ACTIVITIES AS A PEDAGOGICAL RESOURCE

Neide Aparecida Gomes Da Purificação*
Tatiane Cristina Fischa**

RESUMO

Através dos brinquedos e das brincadeiras as crianças desenvolvem capacidades importantes como a atenção, a imaginação e a socialização. Apresentamos o lúdico como tema tratado com ênfase neste artigo, trazendo reflexões sobre ludicidade, considerando os conceitos de jogos, brincadeiras, brinquedos e atividade lúdica, enfocamos também a importância da vivência lúdica no desenvolvimento infantil tendo os jogos, os brinquedos e as brincadeiras como recursos no processo de aprendizagem na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental definindo e diferenciando o brincar livre e o brincar coordenado. Neste artigo demonstramos que as atividades lúdicas é um importante recurso pedagógico quando utilizado adequadamente em sala de aula e as relações que podem ser estabelecidas com os diversos tipos de conhecimentos.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Recurso Pedagógico.

ABSTRACT

Through toys and play children develop important skills such as attention, imagination and socialization. We present the playful as theme treated with emphasis in this article, bringing reflections on playfulness, considering the concepts of games, play, toys and playful activity, we also focus on the importance of playful experience in child development with games, toys and play as resources in the learning process in early childhood education and in the early years of elementary school defining and differentiating free play and coordinated play. In this article we demonstrate that playful activities is an important pedagogical resource when properly used in the classroom and the relationships that can be established with the various types of knowledge.

Keywords: Ludicity. Learning. Pedagogical resource.

* Graduada em pedagogia pela Anhanguera – Uniderp. neideagg12@gmail.com

** Pós graduada em psicopedagogia pela Falc, graduada em pedagogia pela Anhanguera –Uniderp. thatif@hotmail.com

Introdução

O assunto a ser tratado é atividades lúdicas, que são brinquedos ou brincadeiras que não visam à competição como objetivo principal, mas sim a realização de uma tarefa de forma prazerosa.

Por meio das atividades lúdicas educativas as crianças e adolescentes se socializam, com oportunidade de participar de grupos sociais diferentes, explorar e compreender o seu ambiente, manifestar sua criatividade, habilidade e imaginação. Segundo Kramer (2007, p. 5):

[...] a maioria dos adultos concorda e respeita que as atividades lúdicas são importantes para o desenvolvimento físico e emocional da criança, mas não aceitam com naturalidade quando fazem parte do contexto curricular... alguns defendem que as atividades lúdicas só podem ser realizadas depois das atividades consideradas “sérias”.

Acreditamos que como as crianças passam grande parte do dia envolvidos em brincadeiras, as atividades lúdicas educativas podem ser um recurso bem aceito e compreendido por elas transformando o processo ensino-aprendizagem em um ato de participação, o ambiente agradável, descontraído e criativo, abrindo assim as portas para expandir o seu conhecimento.

1 Concepção de infância e o brincar durante a história

De acordo com o estatuto da criança e adolescente, considera-se criança a pessoa com até 12 anos de idade incompleto, sendo este marcado por um período de desenvolvimento físico e psicológico, em seu capítulo II traz no artigo 16 que tanto a criança como o adolescente possuem o direito a liberdade incluindo o seguinte aspecto: brincar, praticar esportes e se divertir, porém nem sempre foi assim, antigamente as crianças eram tratadas como um adulto em miniatura e não possuíam tratamento diferente dos adultos.

Gregos e romanos conheciam a importância das brincadeiras para educar as crianças, porém elas estavam ligadas ao conhecimento das obrigações futuras.

Podemos dizer então que, mesmo advindo da sociedade primitiva os jogos e as brincadeiras na época serviam para tomar consciência dos papéis sociais e imitá-los, fazendo com que as gerações mais jovens aprendessem com os mais velhos, valores, conhecimentos e normas (JESUS, 2010, p. 30).

Apesar da existência antiga os jogos só passaram a ter seu papel relacionado com a educação no século XVI, com o período da renascença e o surgimento da educação humanista.

Somente a partir do século XVIII é que a criança passa a ser “vista” como um ser diferente do adulto e o brincar torna uma atividade associada a essa faixa etária.

Marinho (2007, p. 81-82) cita que Froebel (1826), foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo, e acreditava que as crianças aprendem através do brincar e que sua personalidade pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo.

Froebel acreditava que o brincar livre e o uso de jogos para educar as crianças no pré escolar poderiam ser introduzidos no contexto infantil, considerando que a criança desperta as habilidades mediante estímulos. Sua proposta acabou influenciando a educação infantil de todos os países, surgindo daí a criação dos jardins de infância (JESUS, 2010, p. 4).

1.1 Fases do desenvolvimento infantil

O desenvolvimento é a busca do equilíbrio superior com o processo do equilíbrio constante, surgindo nesse processo novas formas de conhecimento e estruturas de pensamento, porém mesmo assim as funções do desenvolvimento serão as mesmas.

Através dos estudos de Piaget observa-se que o desenvolvimento do conhecimento, representação e afetividade é marcado por estágios de desenvolvimento que podem variar de pessoa para pessoa.

1.1.1 Estágio sensório motor

Fase que corresponde ao período de 0 a 24 meses, em que a criança desenvolve os movimentos, músculos, percepção e seu cérebro.

As brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico. Ao brincar, incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo (ALMEIDA, 2003, p. 43).

Esse estágio é relacionado ao desenvolvimento mental iniciado junto com a capacidade de reflexo e vai até o início da linguagem.

Atividades como bater palminhas e balançar o corpinho é percebido nesse período como resultado da imitação dos gestos dos adultos.

1.1.2 Estágio pré operatório

Inicia-se por volta dos dois anos e dura até os seis ou sete anos de idade. Nesse estágio começa a função simbólica, a linguagem, a socialização e afetividade. A criança imita o que observa o adulto fazer.

É marcado pelo aparecimento da linguagem oral, e a inteligência é seguida de ações por exemplo utilizar um pedaço de pau como um cavalo.

De acordo com Almeida (2003, p. 25) os jogos pré operatórios (antes do período escolar) não servem somente para desenvolver o instinto natural, mas para representar simbolicamente o conjunto de realidades vividas pela criança.

1.1.3 Estágio operatório

Surge aos seis ou sete anos e vai até 11 ou 12 anos, estágio onde a criança tem contato com o concreto e o real.

Torna-se capaz de organizar as suas idéias em sequência, as brincadeiras simbólicas vão dando lugar aos jogos construtivos e com regras.

Segundo Almeida (2003, p. 50) é a fase escolar em que a criança incorpora os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos e despertara para um mundo em cooperação com seus semelhantes.

2 O papel do brincar

Brincar faz parte do universo infantil, todos sem exceção brincaram, e essa afirmação é aceita por todos sem questionamentos.

De acordo com Kraemer (2007) os brinquedos e as atividades lúdicas fazem parte do mundo da criança. Brincar faz parte da infância e o normal é que todas as crianças brinquem.

Embora a maior parte dos adultos aceitem a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil há contradições em qual momento as brincadeiras devem acontecer no ambiente escolar.

Kraemer (2007, p. 5) afirma que “para muitos pais, as atividades lúdicas em sala de aula são motivo de preocupação, porque as consideram somente lazer”.

Dentro do ambiente escolar também encontramos professores com opiniões divergentes quanto à utilização das atividades lúdicas.

Segundo Kraemer (2007) alguns defendem que as atividades lúdicas só podem ser realizadas depois das atividades consideradas sérias. Esses professores acreditam que as atividades lúdicas não fazem parte do processo ensino aprendizagem.

Afirma ainda que outros professores consideram as atividades lúdicas mais um material didático, que contribui para maior aprendizagem, usando-as na medida do possível

Apesar das contradições sobre utilização ou não as atividades lúdicas no ambiente escolar cada vez mais pais e educadores estão se conscientizando sobre os benefícios que as brincadeiras podem trazer as crianças, e com isso podemos encontrar as atividades lúdicas inclusas nos currículos de varias escolas principalmente as de ensino infantil.

A cada dia fica mais evidente através de estudos que as brincadeiras contribuem para o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, cognitivas e também, para a afetividade e a interação social, onde se desenvolve os laços de amizade entre as crianças.

2.1 Conceito de jogo

Segundo Jesus (2010, p. 3) a palavra jogo foi originada do latim “*incus*”, que quer dizer diversão, brincadeira. Nos nossos dicionários as definições mais comuns são: “*distração, passatempo, divertimento*”.

O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criança e é caracterizado por conter regras para todos os sujeitos envolvidos, de acordo com Rau (2011, p. 5) citando Kishimoto (1994) é uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo.

2.2 Conceito de brinquedo

Qualquer objeto utilizado ludicamente é considerado um brinquedo. Rau (2011) citando Kishimoto (1994) apresenta a seguinte definição de brinquedo: é o suporte da brincadeira quando serve a uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial, que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança.

2.3 Conceito de brincadeira

É uma atividade espontânea da criança realizada sozinha ou em grupos. De acordo com Rau (2011, p. 72) caracteriza-se por iniciar pela imaginação e despir-se de intencionalidade na ação.

2.5 Diferenças entre o jogo e a brincadeira

Após a definição dos conceitos de jogo e brincadeira notamos que há diferenças quanto a sua utilização no processo de ensino aprendizagem.

Para Jesus (2010) a aprendizagem através do jogo é aquela adquirida por meio de regras; já a brincadeira é o ato onde a criança expressa suas emoções, uma mistura de realidade com ficção.

O jogo torna possível a criação de ações e regras para a definição de quem perde ou ganha.

Ele é construído porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, estimulando a motivação. Já a brincadeira é a verdadeira ação da criança ao realizar as regras do jogo vivendo mais o lúdico, proporcionando alegria e liberdade.

2.6 O brincar livre e o brincar coordenado

Dentro da educação pode se usar o brincar livre e o brincar coordenado que são diferentes maneiras de se brincar.

De acordo com Jesus (2010) quando se utiliza o brincar livre é de forma espontânea, em que a criança decide qual brincadeira vai participar sem a mediação do professor.

Exemplo dessas brincadeiras são as que envolvem apenas o corpo da criança, como as brincadeiras de roda, pega pega, ou as que envolvem objetos como cabo de vassoura para simular um cavalo ou giz e papel para brincar de escolinha.

Já nas brincadeiras coordenadas o professor elabora um objetivo a ser atingido

Nas brincadeiras coordenadas, o professor atua como mediador; com o objetivo de promover a integração e a participação das crianças envolvidas. Essa integração vai auxiliar no processo de desenvolvimento dos sentimentos de respeito, confiança, conhecimento e no envolvimento social e cultural, assim como oportunizar situações

em que as crianças venham a conhecer diferentes materiais, objetos e brinquedos antes não conhecidos (JESUS, 2010, p. 9).

3 O desenvolvimento por meio da utilização de atividades lúdicas

Para Kraemer (2007) através das atividades lúdicas educativas, a criança e o adolescente sociabilizam-se, tem oportunidade de participar de grupos sociais diferentes, exploram e compreendem o seu ambiente, abrindo as portas para o conhecimento.

Porém não é só no meio social em que as atividades lúdicas contribuem, elas contribuem no aspecto físico, afetivo, intelectual e o social.

De acordo com Jesus (2010) podemos através da brincadeira, explorar a criatividade, o movimento, a solidariedade, o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos e as relações, incorporando novos valores.

Além do convívio social, através das atividades lúdicas as crianças aprendem a cumprir regras, desafiar limites e trabalhar em grupos.

Afirma ainda que pode-se notar, ao longo da história da evolução, que muitos pesquisadores e estudiosos passaram a se importar com o ato de brincar, observando sua evolução. E assim concluíram que a brincadeira e a atividade lúdica eram contribuições importantes na aquisição do conhecimento, auxiliando no processo de aprendizagem (JESUS, 2010, p. 1).

E por ser uma atividade natural das crianças se espera que ao educar ludicamente as crianças sintam prazer em aprender tornando assim o ambiente escolar mais agradável e favorecendo o processo ensino aprendizagem.

De acordo com Rau (2011) a ludicidade é uma possibilidade pedagógica que, fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem, como a música, a arte, o desenho, a dramatização, a dança, entre outros, torna significativos os conceitos a serem trabalhados.

Rau (2011) ainda afirma com base no pressuposto de que a prática pedagógica possa proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando-se o aprender por meio do jogo e, logo, o aprender brincando.

3.1 A utilização do jogo no processo educacional

Segundo Jesus (2010) para que o jogo possa ser útil no processo educacional, é necessário levar em conta determinados aspectos.

Permitir que a criança também possa avaliar seu desempenho, pois durante o jogo todos se empenham para conseguir um bom resultado.

Para Jesus (2010) devemos tornar esse resultado o mais claro possível para que ela tenha a oportunidade de avaliar seu desempenho, percebendo onde errou, contribuindo para a construção da autonomia.

Durante a realização do jogo é preciso promover a participação de todos os jogadores.

Jesus (2010) cita que o professor pode fazer alterações nos grupos, ou incluir regras para que haja mais envolvimento e interação.

Os jogos também devem conter desafios, ser interessante e estar de acordo com a fase do desenvolvimento da criança.

De acordo com Jesus (2010) o educador deve propor coisas interessantes para os alunos resolverem, buscar inovar e adaptar os jogos tornando-os mais desafiadores e atrativos.

4 Metodologia de pesquisa

A metodologia utilizada no trabalho foi a de pesquisa qualitativa, de acordo com Candeloro e Santos (2006) a pesquisa de natureza qualitativa é aquela que permite que o acadêmico levante dados subjetivos, bem como outros níveis de consciência da população estudada, a partir de depoimentos dos entrevistados, ou seja, informações pertinentes ao universo a ser investigado, que leve em conta idéia de processo, de visão sistêmica, de significações e de contexto cultural.... Os mais usuais no plano qualitativo, são a entrevista semi-estruturada, o estudo de caso e os grupos focais.

4.1 Coleta de dados

O método desenvolvido foi a entrevista semi-estruturada, através de aplicações de questionários entre no período de 25-05 a 03-06, por 2 professoras de educação infantil e suas respectivas coordenadoras, sendo uma escola da rede particular de ensino que será denominada escola 1 e a outra da rede municipal de ensino, denominada escola 2.

4.2 Análise dos dados

Escola 1 Coordenadora

Formada em normal superior e com pós graduação em gestão escolar e formação de formadores, com 51 anos de idade, trabalhou por 18 anos com alunos de educação infantil e 11 anos na formação de professores e supervisão de ensino.

A escola em que atua apresenta a proposta lúdica pautada nos RCNEI e se baseia nas idéias sociointeracionista de Vygotsky e Piaget (construtivismo).

Ao ser questionada sobre a importância das brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças respondeu que são fundamentais, a criança aprende quando brinca, quando se envolve de forma prazerosa e significativa com os diferentes conhecimentos.

Respondeu ainda que as atividades lúdicas mais adequadas para se trabalhar como recurso pedagógico depende do objetivo que se deseja atingir, que as aulas de movimento requerem brincadeiras de roda e outras tradicionais que devem ser resgatadas.

Professora escola 1

Pedagoga e pós graduada em educação especial, com 48 anos trabalha a 7 anos na área.

Define brincar como o ato de construção do conhecimento de uma forma prazerosa e divertida.

Utiliza como recurso pedagógico em suas aulas musicas e quebra cabeça.

E em sua visão jogos e brincadeiras são importantes pelo fato de permitir com que as crianças aprendam brincando.

Escola 2 coordenadora

Formada magistério, com licenciatura em português e inglês e pós graduação em psicopedagogia, com 46 anos de idade, trabalha a 15 anos na educação infantil.

A escola em que atua apresenta a proposta lúdica sócio interacionista.

Ao ser questionada sobre a importância das brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças respondeu que é muito importante, pois é através do brincar que as crianças assimilam diversos conceitos aprendem a se relacionar e desenvolvem a imaginação.

Respondeu ainda que as atividades lúdicas mais adequadas para se trabalhar como recurso pedagógico são brincadeiras com jogos de encaixe, bola, velotrol, areia, jogos cantados, músicas imitação de sons entre outros.

Professora escola 2

Pedagoga e pós graduada em psicopedagogia institucional, com 44 anos trabalha a 23 anos na área.

Define brincar como desenvolver a própria autonomia, a socialização com o outro, a interação e adquirir novos aprendizados.

Utiliza como recurso pedagógico em suas aulas músicas, jogos, brincadeiras de roda, de faz de conta entre outras.

E em sua visão jogos e brincadeiras são importantes pois é através do lúdico que a criança constrói seu conhecimento e coloca em prática o aprendizado adquirido.

De acordo com as respostas apresentadas podemos analisar que na escola 1e na escola 2 o uso de atividades lúdicas é incentivado e utilizado pelos professores como um recurso pedagógico.

Deixando claro que na visão de ensino desta escola essas atividades são essenciais para o processo de aprendizagem.

Considerações finais

Concluimos que as atividades quando utilizadas como um recurso pedagógico contribui muito para a formação das crianças e adolescente, e que apesar de ainda não ser aceita por todos, estudiosos comprovam que elas só tem a favorecer o processo ensino aprendizagem, ficando evidente no que o lúdico permite um desenvolvimento completo em aspectos físicos, motores e sociais.

Através das respostas dos questionários pudemos notar que as redes de ensino tanto particular quanto a municipal seguem a mesma proposta lúdica a sócio interacionista e nos deixa claro que seja qual for o procedimento de ensino a ser adotado a brincadeira faz parte ambas demonstrando que são atividades de extrema importância para o desenvolvimento da criança e do adolescente.

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

JESUS, Ana Cristina Alves. **Como aplicar jogos e brincadeiras na educação infantil**. Rio de Janeiro: Brasport, 2010.

KRAMER, Maria Luiza. **Lendo, Brincando e Aprendendo**. Campinas: Autores Associados, 2007.

MARINHO, Herminia Regina Bugeste; JUNIOR, Moacir Ávila de Matos; Filho, Nei Alberto Salles e Frinck, Silvia Christina Madrid. **Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2007.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na Educação uma atitude pedagógica**. 2. ed. Curitiba: IBPEX, 2011

APÊNDICE A
QUESTIONÁRIO PARA A COORDENAÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Esclarecimento: O questionário abaixo é parte de uma pesquisa referente ao Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia da Universidade Anhanguera Uniderp. Os dados do questionário serão somente empregados para o referido trabalho, sem que nomes sejam mencionados.

1. Qual sua formação profissional? Concluiu graduação e pós-graduação.

2. Qual sua idade e há quanto tempo trabalha com este nível de ensino?

3. Em sua visão como coordenadora pedagógica, que importância tem as brincadeiras, jogos e brinquedos no aprendizado das crianças?

4. Quais atividades lúdicas mais adequadas para se trabalhar como um recurso pedagógico?

5. Que tipo de proposta lúdica é apresentada pela escola?

Muito Obrigada!

APÊNDICE B

QUESTIONÁRIO PARA A PROFESSORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Esclarecimento: O questionário abaixo é parte de uma pesquisa referente ao Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia da Universidade Anhanguera Uniderp. Os dados do questionário serão somente empregados para o referido trabalho, sem que nomes sejam mencionados

1. Qual sua formação profissional? Concluiu graduação e pós-graduação.

2. Qual sua idade e há quanto tempo trabalha com este nível de ensino?

3. Na sua visão, que importância tem os jogos e brincadeiras na educação escolar das crianças?

4. Você utiliza alguma atividade lúdica como recurso pedagógico? Quais?

5. Como você define o tema brincar?

Muito Obrigada!