

A LUDICIDADE COMO FACILITADORA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM PLAYFULNESS AS A FACILITATOR IN THE LEARNING PROCESS

ISSN: 2595-8704. DOI: 10.29327/2323543.26.1-1

Antonio Marcos Silva de Oliveira ¹

RESUMO

O artigo trata-se de questões relacionadas a ludicidade, como instrumento facilitador no processo de ensino aprendizagem. Tendo como objetivo: evidenciar o lúdico como um recurso metodológico no processo de aprendizagem do ensino fundamental e no avanço da criança, potencializando, assim, o seu desenvolvimento. A metodologia do estudo foi realizada através de uma abordagem de revisão de literatura, apresentando métodos de ensino com o lúdico, através de trabalhos já publicados. Os resultados encontrados revelam que, trabalhar com a ludicidade favorece a aprendizagem dos alunos. Os frutos desta pesquisa podem contribuir para se pensar estratégias na busca por um ensino e aprendizagem de maneira mais expressiva, no sentido de conseguir mediar conhecimento, junto aos alunos de forma mais prazerosa do ponto de vista da qualidade de ensino oferecido. Mediante as análises realizadas nesse estudo, é possível entender que por meio de uma metodologia múltipla, no que desrespeito à ludicidade, os processos de aprendizagem e desenvolvimento da criança consistiu-se, efetivando-se a construção de novos conhecimentos aplicando metodologias diferenciadas.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; ensino aprendizagem; método de ensino.

ABSTRACT

The article deals with issues related to playfulness, as a facilitating instrument in the learning process. Aiming to: highlight the ludic as a methodological resource in the learning process of elementary school and in the advancement of the child, thus enhancing its development. The study methodology was carried out through a literature review approach, presenting teaching methods with playfulness, through published works. The results found reveal that working with playfulness favors students' learning. The fruits of this research can contribute to thinking about strategies in the search for teaching and learning in a more expressive way, in the sense of being able to mediate knowledge with students in a more pleasant way from the point of view of the quality of education offered. Through the analyzes carried out in this study, it is possible to understand that through a multiple methodology, in terms of playfulness, the processes of learning and development of the child consisted, effecting the constitution of new knowledge.

KEYWORDS: Ludicity; teaching learning; teaching method.

¹ Mestrando em Ciência da Educação pela ACU - Absolute Christian University. Especialista: Licenciatura em Licenciatura Pedagogia. E-MAIL: my_myttus@yahoo.com.br. CURRÍCULO LATTES: lattes.cnpq.br/7064852055167781

INTRODUÇÃO

O artigo tem como objetivo evidenciar o lúdico como um recurso metodológico no processo de aprendizagem do ensino fundamental e no desenvolvimento de crianças. As pesquisas revelaram que as atividades lúdicas provocam nas crianças o interesse de aprender do aluno, despertando-o para novos achados de forma prazerosa e motivadora.

Visto que, a Lei 11.274/2006, institui o ensino fundamental de nove anos de duração com a inclusão das crianças de seis anos de idade e pensou-se, além disso, na relevância de um trabalho que garanta à criança aquilo que ela analisa importante, o seu corpo relacionado ao meio.

Nesse sentido, Kishimoto, (2010), observa que a metodologia lúdica é uma opção que utiliza jogos, brincadeiras, músicas, levando o professor à categoria de mediador, estimulador e incentivador da aprendizagem.

Nesse sentido, as brincadeiras são atividades mais reiteradas na infância e reconhecidas como um direito social das crianças (Lei n. 8.069, 1990). Por ficarem presentes em distantes locais, tempos e sociedades, tornam-se um periódico objeto de estudo no âmbito das ciências humanas, algumas vezes delineadas em diferentes contextos e tendo seus subsídios para o desenvolvimento infantil analisada.

Assim, com o brincar, a criança deve acomodar-se de aceções já existentes em seu meio e, ao fazê-lo, além disso, são capazes de transmiti-las para seu ambiente social. Ainda, podem ainda situar novos sentidos para as brincadeiras. Ou seja, ao brincar, as pessoas envolvidas nessa atividade estão sendo produtos e produtoras de cultura (Brougère, 2008; Palma, 2017).

Na visão de Vygotsky (1998): “O jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da representação simbólica,

impulsionada pela imitação”. Desta forma, o jogo pode ser avaliado como uma atividade relevante, pois através dele, a criança realiza o desenvolvimento próximo do que deseja, com desempenhos que ainda não amadureceram, mas que estão em maturidade, ou seja, o que a criança irá obter em um futuro bem próximo.

Inserido nesse contexto, aprendizado e desenvolvimento estão interagindo desde o primeiro dia de vida, sendo assim, o aprendizado da criança inicia muito antes dela conviver na escola. Todas as ocasiões de aprendizado que são explanadas pelas crianças na escola já têm uma história antecedente, pois, a criança já vivenciou com algo catalogado do qual pode extrair experimentos.

Para Vigotsky: O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VIGOTSKY, 1998, p. 81).

O autor acrescenta, entender o brincar como uma atividade colocada pela criança nas relações que compõe com outros sujeitos e com os significados culturais do meio no qual o mesmo convive. Explica Vygotsky, (1998, p. 142): “outro aspecto constitutivo do brincar e que tem importância fundamental na formação dos sujeitos é o processo de imaginação”.

Oliveira (2010) afirma que: A sugestão dessa percepção de Vygotsky para o ensino escolar é contígua. Se o aprendizado incentiva o desenvolvimento, então a escola tem um papel efetiva na construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolar. Mas o desempenho desse papel só se dará de forma adequada, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola conduzir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não agrupadas pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a

criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é artifício central no seu desenvolvimento (OLIVEIRA, 1999, p. 61).

OBJETIVO

Evidenciar o lúdico como um recurso metodológico no processo de aprendizagem do ensino fundamental e no desenvolvimento de crianças.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa, numa revisão de literatura. Considerando o lúdico como uma metodologia no processo de aprendizagem. Utilizou-se de dissertações, teses e artigos da internet e a estruturação conceitual, referencial teórico para a concretude desse artigo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os trabalhos abordados nesse texto trazem as pretensões a realidade do âmbito escolar, sendo demonstrados em sua maioria por meio de pesquisas (diretamente na escola), a realidade desses espaços estudantis. Evidenciam-se vertentes que trabalham em prol de um desenvolvimento da criança 15 ajustado na ludicidade, avaliando seu conhecimento de mundo no campo escolar, potencializado por meio das brincadeiras e jogos quando estudados com uma intenção, além de práticas que não valorizam esse sujeito que é a criança, fazendo uso da brincadeira e do jogo somente como uma prática de recreação, sem considerar os valores educativos.

Assim a brincadeira é a linguagem espontânea da criança, é de suma importância a utilização da mesma na escola, desde a educação infantil, para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas – considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corpo-

ral, ou seja, atividades que conservem a espontaneidade das crianças (FRANÇA, 2010).

Kishimoto (2002, p.146) explana que: “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

Desse modo, as brincadeiras são configurações mais inéditas que a criança tem de se relacionar e de se adequar do mundo. É brincando que ela se inventaria com as pessoas e elementos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências. São essas experiências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que permitem a assimilação da realidade, da vida e toda sua perfeição.

De acordo com Santos, (1999, p.12) a criança, “brincar é viver”. Nessa perspectiva, as crianças sempre brincaram e brincam, e com certeza, haverão de brincar. Determinadas crianças brincam por prazer, outras brincam para mitigarem angústias, sentimentos maldosos.

No resumo das aprendizagens propostas pela BNCC (2017, p. 52), na sua terceira versão, no que se menciona à passagem da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, no campo de experiências Traços, sons, cores e formas, é plausível entender a seriedade do lúdico para o desenvolvimento das crianças em todas as etapas da vida, como subsídio no seu desenvolvimento, uma vez que é proeminente para a criança que passa por essa mudança: “Discriminar os diferentes tipos de sons e ritmos e interagir com a música, percebendo-a como forma de expressão particular e coletiva. Expressar-se por através das artes visuais, usando diferentes materiais. Relacionar-se com o outro concentrando gestos, palavras, brincadeiras, jogos, imitações, observações e expressão corporal

Por meio do lúdico, o aluno sente-se provocado para expressar-se na oralidade, expressa autonomia para exercitar seu conhecimento que é um elemento fundamental na interação do saber. As atividades lúdi-

cas promovem a socialização com educadores e seus colegas de sala interagindo com mais calma, no meio social em que a criança está inserida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nessa pesquisa, cabe refletir sobre o tema e a tomada de novas maneiras dos professores que atuam no âmbito educacional no que se refere ao uso da ludicidade como recurso metodológico para o desenvolvimento das distintas competências das crianças. Para o agrupamento do lúdico faz-se necessário uma política educacional que garanta a formação do profissional.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. (1990, 13 de julho). **Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências.** Presidência da República.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Brasília, DF: Senado Federal. Disponível em: <http://www.cp2.g12.br/alunos/leis/lei_diretrizes_base_s.htm>. Acesso: 06/09/2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular - 3ª versão. Sem o Ensino Médio.** Brasília: MEC. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/historico/>. Brasil. (2017).

Lei 13.415, de 16 fevereiro de 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 10 de nov. 2022.

FRANÇA, V. C. B. de. **A importância do brincar na educação infantil - crianças de 3 a 5 anos.** 53 folhas. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicopedagogia, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2010.

KISHIMOTO, M. T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 12.ed. São Paulo: Cortez, 2010.

OLIVEIRA, A. P. de. **A importância do lúdico na educação infantil.** Universidade Estadual de Londrina. 85p. TCC de Graduação de Curso (Pedagogia). Universidade Estadual de Londrina, 2010.

PALMA, M. S. (2017). **Representações das crianças sobre o brincar na escola.** Revista Portuguesa de Educação, 30(2), 203-221. <https://doi.org/10.21814/rpe.8243>

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.