

APRENDENDO ATRAVÉS DO LÚDICO: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Ana Giulia Pacheco dos Santos¹; Rafaella Roberta Scarparo Pereira²; Aline Pereira Ramirez Barbosa³; Ligia Estronioli de Castro⁴; Patricia Melo Magoga⁵.

¹⁻² Graduandas em Pedagogia pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

³Docente da EMEF Etelvino Rodrigues Madureira - Professora Supervisora do PIBID

⁴⁻⁵ Docentes da Unisagrado - Coordenadoras do Subprojeto Alfabetização do PIBID

RESUMO

O presente estudo comprehende que as brincadeiras e jogos são as principais categorias para análise do desenvolvimento da criança uma vez que capta a unidade entre o social, cultural e histórico em desenvolvimento. Logo, buscamos estabelecer relações entre os às brincadeiras elaboradas e o desenvolvimento do conteúdo temático. Na escola, essa mediação ocorre, essencialmente, pela organização das condições para esse brincar, a partir de regras e intencionalidade. A proposta de intervenção pedagógica teve como objetivo promover o aprendizado de forma lúdica e significativa para crianças do Ensino Fundamental. Sendo assim, através das atividades práticas, observou-se o engajamento das crianças que demonstraram entusiasmo, curiosidade e cooperação. As atividades lúdicas contribuíram para o fortalecimento das aprendizagens e o desenvolvimento das habilidades cognitivas, motoras e sociais, evidenciando que o brincar pode ser um instrumento essencial para o ensino.

Palavras-chave: Aprendizagem; Brincadeiras; Desenvolvimento; Ensino Fundamental; Intencionalidade.

INTRODUÇÃO

O propósito principal deste estudo é abordar a importância da ludicidade e dos jogos, para o processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, para condução deste relato, foi utilizada uma abordagem de observação para comparar com os estudos dos textos e as atividades realizadas dentro da escola EMEF “Etelvino Rodrigues Madureira”, na turma de

reforço escolar do terceiro ano do Ensino Fundamental. A partir desse contexto, a importância da ludicidade é notável, pois hábitos bem definidos desempenham um papel crucial no processo de aprendizagem. Isso porque, eles proporcionam às crianças um senso de segurança ao aprender novos conhecimentos, ajudam a prever o que vem a seguir e estabelecem regras para se concentrar nos estudos. Dessa forma, unir brincadeira e aprendizado é uma estratégia eficaz, pois aumenta a motivação dos alunos. Além disso, os jogos tornam a experiência de aprendizado mais significativa e cumprem uma função social, estimulando a interação e o trabalho em equipe entre as crianças.

Nesse contexto, a ludicidade é um elemento fundamental no processo de ensino e aprendizagem, especialmente nos primeiros anos do ensino fundamental. Segundo Kishimoto (1994), o brincar é uma linguagem essencial da criança, por meio da qual ela comprehende o mundo, expressa emoções e constrói conhecimento. Além disso, o autor ressalta que a brincadeira e os jogos são essenciais para o reconhecimento da aprendizagem, pois desenvolvem a imaginação e a vivência de relações nas crianças. Desse modo, é fundamental que o brincar esteja integrado à proposta pedagógica e não seja visto apenas como uma atividade isolada, isso porque deve haver uma intencionalidade pedagógica por trás, pois a atividade ao motivar a criança, possui uma dimensão educativa e lúdica, considerando a faixa etária do estudante. Ademais, de acordo com Kishimoto (2007), a brincadeira escolhida pela criança pode gerar prazer ou desprazer, proporcionando naturalmente diferentes formas de conhecimento e interação com o mundo. Por outro lado, a brincadeira direcionada pelo educador possui um objetivo explícito de construir conhecimento e ajudar a criança se perceber no mundo. Nesse caso, a atividade deve ser intencionalmente planejada para alcançar os objetivos pedagógicos.

Ainda nesse contexto, o jogo contribui significativamente para a aprendizagem por meio de suas significações e regras, ao executar as regras do jogo, a criança desenvolve seu potencial. Assim, a brincadeira em conjunto com o conteúdo e plano, é uma prática que permite à criança desempenhar e concretizar as regras, sendo importante para o processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, atividades lúdicas em sala de aula favorecem o envolvimento dos alunos, tornando o aprendizado mais prazeroso e significativo. Na contemporaneidade, o desafio do educador é desenvolver práticas pedagógicas que despertem

o interesse e a curiosidade das crianças. Logo, o uso de jogos, contação de histórias e dinâmicas torna o ambiente escolar mais acolhedor e estimula o desenvolvimento integral do estudante. Piaget (1978) destaca que o jogo é uma forma de assimilar a realidade, ligado diretamente ao processo de construção do conhecimento, possibilitando que a criança aprenda de maneira ativa e criativa. Além disso, os jogos são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo da criança. Sendo assim, através do jogo, a criança incorpora e interpreta novos conhecimentos e experiências em suas estruturas mentais. Logo, esse processo permite que ela aprenda de maneira ativa e criativa. Por fim, o autor associa o jogo à assimilação pura, onde a criança modifica o ambiente ou a informação para adequá-los ao seu próprio conhecimento, sendo um processo que precede a acomodação, onde a criança modifica seus esquemas para se adaptar à realidade.

Diante do exposto supra, o presente trabalho relata a experiência pedagógica intitulada “Aprendendo através do lúdico”, aplicada por acadêmicas do curso de Pedagogia do UNISAGRADO, durante o projeto de iniciação à docência. Portanto, o objetivo geral, foi utilizar o brincar como meio de desenvolver habilidades cognitivas e sociais, por meio de atividades que unissem leitura, interpretação, cálculo mental e raciocínio lógico, além de promover a aprendizagem significativa por meio de atividades lúdicas, estimulando a socialização entre os alunos. Os objetivos específicos buscaram estimular a leitura e interpretação de textos, desenvolver o raciocínio lógico e matemático, fortalecer os conceitos de forma divertida e prática, resolver as atividades com diferentes estratégias, desenvolver habilidades motoras (coordenação motora, lateralidade) e sociais, como o trabalho em equipe e incentivar a cooperação entre os alunos.

METODOLOGIA

A aula foi planejada e aplicada em uma turma de reforço, do Ensino Fundamental I, com crianças entre oito e nove anos. A intervenção foi dividida em dois momentos: no primeiro realizou-se a leitura de uma fábula indígena, seguida de uma atividade de caça ao tesouro. Sendo assim, as crianças, organizadas em pequenos grupos, recebiam pistas relacionadas às características da fábula, e a partir das dicas deveriam adivinhar o nome e os elementos

principais da história. Logo, a atividade teve como objetivo desenvolver a atenção, a interpretação de texto e o trabalho colaborativo; em um segundo momento, após o intervalo das aulas, foi proposta a brincadeira da “Amarelinha da adição e subtração”. Em cada casa da amarelinha havia operações matemáticas simples de adição e a outra de subtração. Ao pular sobre o número o aluno deveria resolver os cálculos “de cabeça” utilizando suas próprias estratégias para tal, e em seguida dizer o resultado. Dessa forma, a dinâmica estimulou o raciocínio lógico, cálculo mental, o equilíbrio e a coordenação motora, unindo movimento, trabalho em equipe e aprendizagem. A metodologia adotada foi baseada na perspectiva construtivista, considerando o aluno como sujeito ativo na construção do conhecimento. Além disso, para Vygotsky (1989) o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois, os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato, logo é necessário ocorrer desde a Educação Infantil. Ademais, o conhecimento é construídoativamente pelo indivíduo, com base em suas experiências e interações, sendo assim, a criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo o próprio pensamento.

Além disso, a brincadeira exerce uma forte influência no desenvolvimento, uma vez que é utilizada pela criança de um lado pela necessidade de ação e do outro para satisfazer suas impossibilidades de executar determinadas ações. Portanto, as atividades foram desenvolvidas em clima de descontração e cooperação, respeitando o ritmo de cada criança. Isso porque, a brincadeira é uma forma eficaz de ensinar as crianças e incentivar a imaginação, curiosidade, a autonomia e autoestima, além de ser um excelente instrumento de mediação entre o prazer de brincar e aprender. Por fim, o subprojeto considera a importância dos jogos e brincadeiras, para o desenvolvimento integral das crianças, levando em conta que por já estarem em uma turma de reforço, muitos se sentem “diferentes” dos iguais. Logo, estando nesse contexto, a autoestima também influencia no processo de formação. Por isso, enquanto educadores e mediadores é necessário considerar os contextos e emoções dos alunos, pois, também é um norteador para tomada de decisões, influenciando nos tipos de atividades e estratégias necessárias para esse cenário.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a realização das atividades, observou-se grande envolvimento das crianças. No caça ao tesouro elas demonstraram entusiasmo ao desvendar as pistas, dialogaram entre si e compartilharam ideias, fortalecendo as relações sociais, o pensamento reflexivo e crítico. Ademais, na amarelinha da adição e subtração, mostraram-se motivadas a resolver os desafios, demonstrando prazer e entusiasmo em aprender matemática de maneira divertida. Dessa forma, a ludicidade mostrou-se um recurso eficaz para potencializar a aprendizagem, conforme defende o autor Vygotsky (1989), que destaca o papel do jogo na internalização de conceitos e no desenvolvimento de funções psicológicas superiores. Isso porque a brincadeira revela-se como um instrumento de extrema relevância para o desenvolvimento da criança. Sendo assim, o engajamento observado em ambas as atividades, estão de acordo com a perspectiva construtivista que fundamentou a intervenção, na qual o aluno é visto como sujeito ativo no processo de construção do conhecimento.

Logo, o Caça ao Tesouro, ao exigir a interpretação da fábula e a resolução em grupo, estimulou a atenção, a interpretação textual, promoveu o diálogo, a interação social e a colaboração. Portanto, ressaltamos a importância, a partir dos estudos e práticas pedagógicas, de que o conhecimento é ativamente construído pelo indivíduo através de suas interações sociais e experiências. A "Amarelinha da Adição e Subtração" também foi eficaz, para o ensino das operações, mediando o prazer de brincar e o aprender. Notou-se que além do cálculo mental, aliado ao equilíbrio e à coordenação motora, foi possível mobilizar diferentes áreas do desenvolvimento simultaneamente. Dessa forma, a integração reforça o potencial da ludicidade como um recurso que edifica a aprendizagem.

É notório que a infância é uma fase que marca a vida do indivíduo e neste contexto o brincar nunca deve ser deixado de lado, pelo contrário, deve ser estimulado, em conjunto com uma intencionalidade pedagógica, já que é responsável pelo auxílio nas evoluções psíquicas. Portanto, os estudos de Vygotsky (1989) contribuíram para a construção de conhecimentos acerca do desenvolvimento infantil e para a noção de que o brincar satisfaz certas necessidades da criança.

Sendo assim, comprehende-se que o brincar deve ir modificando-se para atender novas necessidades que vão surgindo no contexto da criança, e que através dessas práticas, conforme os resultados desse trabalho indicaram a integração entre brincadeiras, jogos, leitura, raciocínio e movimento possibilitam uma aprendizagem significativa e participativa, na turma do reforço do terceiro ano Ensino Fundamental I.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões, estudos e experiências vivenciadas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) pelas alunas de Pedagogia considera-se a aplicação de brincadeiras uma ótima ferramenta de ensino e de estímulos a aprendizagem, quando associadas a uma intencionalidade e mediação pedagógica. Além disso, este trabalho evidenciou que o uso de práticas lúdicas em sala de aula é uma estratégia poderosa para promover o aprendizado e o engajamento dos alunos. Nesse cenário, consideramos as observações dos estudos de Vygotsky (1989), que postula o brincar como essencial para o desenvolvimento cognitivo. Sendo assim, o fato destes alunos estarem em uma turma de reforço muitas vezes é marcada por sentimentos de baixa autoestima tornando a escolha de atividades lúdicas uma importante aliada para o incentivo aos estudos e estímulos de atenção, além de respeitar o ritmo e contexto individual dos estudantes.

Portanto, o sucesso em desvendar as pistas e resolver as operações, contribuiu para o aumento da autoestima e da autonomia dos alunos, ademais, ao interagirem com as pistas das fábulas e com as operações matemáticas da amarelinha, precisaram modificar e adaptar suas estruturas mentais preexistentes (assimilação) e, em seguida, ajustar seus esquemas cognitivos às novas informações e desafios (acomodação), Piaget (1978). Assim, o “aprender brincando” foi eficaz para que as crianças aprendessem de maneira ativa e criativa e coadunando com Piaget (1978), ressaltamos que o uso dos jogos, não ocorreram apenas como diversão, mas como o próprio motor do desenvolvimento cognitivo, ligando diretamente a experiência prática, construção de novos conhecimentos e habilidades. Ademais, segundo Kishimoto (2007), o jogo é um meio, que favorece o desenvolvimento e a inteligência facilitando o

entendimento da criança. Logo, ensinar a partir do lúdico ajuda no cognitivo e na interação, facilitando o aprendizado na prática de jogos e brincadeiras para aprender.

Diante do exposto as atividades propostas demonstraram que a integração entre leitura, raciocínio, movimento e ludicidade é um caminho eficaz para o ensino e aprendizagem, validando a importância dos jogos e brincadeiras como instrumentos de mediação e intencionalidade pedagógica. Sendo assim, as atividades propostas estimulam o raciocínio lógico, a imaginação e a socialização, mostrando que o brincar pode ser um caminho efetivo para o desenvolvimento integral da criança. Logo, ao planejar ações lúdicas, o professor contribui para um ensino mais dinâmico e prazeroso valorizando o protagonismo e o prazer em aprender.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a oportunidade que a CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) tem nos proporcionado, por nos incentivar e financiar o projeto que vai muito além de aperfeiçoar nosso ensino, mas também capacita verdadeiras profissionais da área. Agradecemos ao UNISAGRADO e à escola parceira, Etelvino Rodrigues Madureira pela oportunidade de vivenciar a prática docente e às crianças que participaram com entusiasmo das atividades propostas, e por fim, agradecemos as professoras envolvidas.