



REVISTA CIENTÍFICA DA UMC



ATIVIDADES LÚDICAS UTILIZADAS PELO PROFESSOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL: REVISÃO

Ruan Erike Geraldo¹; Jessica Helen Diniz da Silva² e Daieny Panhan Theodório³

1. Estudante - curso de Psicologia; e-mail: ruanerike@hotmail.com;
2. Estudante - curso de Psicologia; e-mail: jessica.hellen.d@gmail.com;
3. Professora - UMC; e-mail: daienytheodorio@umc.com.

Área de Conhecimento: Aprendizagem e Desempenho Acadêmicos, Ensino e Aprendizagem na Sala de Aula.

Palavras-Chave: Aprendizagem infantil; lúdico; educação e brincar.

INTRODUÇÃO

Para Kishimoto (2017) na idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, devido a associação com os jogos de azar, que naquela época eram muito divulgados. Os jogos e brincadeiras serviam para divulgar princípios de ética, moral e conteúdo de Geografia, história entre outros e a partir do Renascimento, conhecido pelo período de “compulsão lúdica”, observando a brincadeira como conduta livre que favorecerá o desenvolvimento da inteligência e facilitará o estudo, tornando-se adequado para a aprendizagem dos conteúdos escolares (KISHIMOTO, 2017). O brincar é um importante processo psicológico, para o desenvolvimento e para formação do caráter social e educacional, envolvendo processos complexos que fazem articulação entre o velho e o novo, a experiência, a memória e a imaginação, entre fantasia e realidade, sendo de fundamental importância para o desenvolvimento da criança, transformando e produzindo novos significados e o docente pode criar essas oportunidades, oferecendo materiais e participando das brincadeiras, como mediador da construção deste conhecimento (SOUZA, 2018). São diversos os tipos de jogos e brincadeiras que podem ser desenvolvidas dentro da sala de aula, na quadra ou em espaços apropriados dentro da escola, o objetivo é que os jogos e as brincadeiras sejam construtivos e que possibilitem estimular a aprendizagem no Ensino Infantil e o espaço onde será desenvolvido deva ser adequado, destinados para “fantasias”, trabalhando a imaginação, áreas de “consultório” para estimular o lado sentimental e o emocional, espaços que contemplem “artes” para desenvolver e estimular a coordenação motora e a imaginação; “casinha” que desperta o lado familiar, assume responsabilidades e papéis diferentes; “leitura” estimula a memória e concentração e o local para realização desta atividade deve ser adequado, tornando o momento mais prazeroso a todos e diversas outras brincadeiras e jogos são possíveis (CONQUISTA, 2018). O comportamento de aprender, socializar e compartilhar a partir do brincar apresentado neste estudo, traz como base o estudo através da análise do comportamento, sendo ela a ciência que produz conhecimento empírico e experimental a partir da relação estabelecida entre as variáveis ambiente-indivíduo, e sua filosofia, o behaviorismo que trata sobre a natureza desta ciência e seus métodos (MOREIRA; MEDEIROS, 2019).



OBJETIVOS

Descrever e analisar por meio de publicações científicas a utilização de atividades lúdicas para aprendizagem na educação infantil com a participação dos professores. Especificamente: identificar como as brincadeiras e os jogos podem facilitar a aprendizagem, desenvolvimento social, pessoal e cultural das crianças do ensino infantil; descrever como as atividades lúdicas por meio do estímulo das brincadeiras e jogos podem proporcionar diversão e descobertas na idade infantil e analisar como são utilizados os jogos e brincadeiras como um instrumento pedagógico para o aprendizado no ensino infantil.

METODOLOGIA

Inicialmente o projeto foi desenvolvido com o intuito de descrever e analisar a utilização das atividades lúdicas para aprendizagem na educação infantil com a participação dos professores e observar as reações dos alunos. O projeto foi aprovado pelo CEP, porém devido ao Plano São Paulo de contingência do COVID-19 as escolas permaneceram fechadas e não foi possível realizar a pesquisa dentro da escola, os questionários para os professores foram enviados então pelo Google Forms. Como não foi possível colher dados na escola os pesquisadores decidiram desenvolver uma pesquisa bibliográfica com o mesmo tema. O levantamento bibliográfico foi feito pelo Portal de periódicos CAPES através da Comunidade Acadêmica Federada (CAFe), os filtros utilizados para a pesquisa foram as palavras-chave: “brincadeiras AND educação”, idioma em português e foram apenas considerados artigos no período de 2015 até o dia 5 de abril de 2021, obtendo no total 295 resultados. A pesquisa desenvolvida é bibliográfica de revisão de literatura. De acordo com Gil (2002) os elementos considerados relevantes para pesquisa devem ser anotados, pois constituem a matéria prima, contudo se fez necessário anexá-los em fichas de documentação. Os artigos apresentados foram tabulados em uma planilha de Excel, por numeração (de 1 a 295), escrevendo o título do artigo, possibilidade de utilização (sim ou não), com trechos e resumo do artigo e objetivo(s) do artigo. Ao finalizar a tabulação foram considerados aproximadamente 12 artigos relevantes, classificados em tipos de atividades lúdicas e os objetivos propostos. Obtidos os materiais bibliográficos iniciou-se a leitura, que segundo Gil (2002) deve seguir os seguintes objetivos: identificar os dados presentes no material; estabelecer a relação entre as informações obtidas e o problema proposto na pesquisa e analisar a consistência da informação e os dados que são apresentados pelos pesquisadores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base no questionário aplicado nos docentes, observou-se que para a maioria dos professores utilizaram aulas remotas no período da Pandemia da Covid-19, mas acreditam que não foram suficientes para fornecer com qualidade a educação no Ensino Infantil e que para a maioria dos docentes, não houve preparo e apoio da secretaria da Educação frente às novas formas de ensinar. Os professores acreditam que é importante utilizar atividades lúdicas durante as aulas e que é possível observar a melhora no desempenho escolar utilizando brincadeiras para ensinar. A partir da pesquisa realizada por Silva (2016) que buscou analisar a contribuição do lúdico para o processo de aprendizagem através de dados bibliográficos, ressaltou que o lúdico já faz parte do dia a dia das crianças, trabalhar com o lúdico em sala de aula traz uma aprendizagem significativa pois proporciona a interação e construção de conhecimentos pois traz a experiência para o mundo concreto, e torna as crianças mais



criativas, imaginativas e pensantes sobre o mundo ao seu redor. Os professores foram questionados se o curso para formação dos professores oferece ensino teórico e prático sobre a ludicidade para que seja aplicado em sala de aula com o objetivo de melhorar o desempenho escolar das crianças. 100% dos professores responderam de forma negativa, ou seja, não é oferecido nem explicado sobre a importância da ludicidade no aprendizado infantil. Diante do analisado por Oliveira (2016) através da pesquisa realizada com os professores, relatando sobre a importância do acompanhamento e sistematização das atividades lúdicas desenvolvidas a fim de avaliar melhor o desempenho dos alunos, aponta diante do citado a ampliação da visão para a formação continuada dos professores e a importância deste para diversificar os procedimentos utilizados em sala. Com o levantamento bibliográfico feito pelo Portal de periódicos CAPES através da Comunidade Acadêmica Federada (CAFe), as atividades que os docentes mais desenvolvem no Ensino Infantil para o processo de aprendizagem são as relacionadas com as brincadeiras e o lúdico como, o faz de conta, a imaginação e o brincar com o professor como mediador com a exploração livre, que permite a interação e a observação de forma espontânea. Os objetivos propostos com as brincadeiras identificados através do levantamento bibliográfico estão relacionados com a prática do cotidiano, com a interação e intervenção dos docentes nas brincadeiras e jogos com as crianças do Ensino Infantil, para a produção das brincadeiras no contexto escolar, privilegiando as situações cotidianas, para aprender a ler e escrever através da interação e da brincadeira e também com a ampliação e construção do conhecimento do mundo e do eu das crianças, que possibilitam a ampliação da imaginação infantil. Na escola e na Educação Infantil está ocorrendo uma intensa reflexão e é nítido que janelas vêm se abrindo no sentido de uma reconstrução, não somente para o contexto atual, mas pensando daqui para frente, se o mundo em que vivemos não é mais o mesmo, a escola que há anos demonstra sinais de que precisa se renovar e que não deverá se manter igual, portanto as contingências deste período que vivemos nos desafiam a repensar suas funções, seu funcionamento, tecnologias, sem perder seus princípios, as conquistas e os avanços que foram construídos nos últimos tempos (BRESCIANE; MONTEIRO; OLIVEIRA, 2020).

CONCLUSÃO

Conclui-se que as atividades lúdicas desenvolvidas dentro do Ensino Infantil proporcionam melhora e impactam de forma positiva o processo de aprendizagem e a alfabetização das crianças, sendo possível avaliar o desenvolvimento e o aprendizado, comparando durante e após a aplicação das atividades. Devido a Pandemia da Covid-19 foi necessária uma reestruturação dos métodos pedagógicos e para os entrevistados, a Secretaria Municipal da Educação, forneceu pouco apoio e preparo frente às novas formas de ensinar, o ensino a distância durante a Pandemia não foram suficientes para fornecer a qualidade das aulas na Educação Infantil, que geralmente são oferecidas em sala de aula. Os professores apontaram que não tiveram conhecimento sobre a importância da ludicidade durante o curso de formação. Através do levantamento bibliográfico, para os docentes em sua maioria, utilizam brincadeiras e jogos como o faz de conta, explorando a imaginação das crianças e tendo o professor como mediador e a exploração livre, que permitirá maior interação e observação espontânea. É de suma importância a inserção nas práticas pedagógicas, de atividades lúdicas para o desenvolvimento das potencialidades, criatividade e imaginação e que o professor reconheça seu papel como mediador durante a execução, para amparar, experimentar, explorar, criar e recriar juntamente com as crianças e sua importância para o enriquecimento do ensino em sala de aula, proporcionando experiências e descobertas em diferentes sentidos com o apoio dos docentes.



REFERÊNCIAS

- BRESCIANE, Ana Lúcia; MONTEIRA, Priscila; OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Mediar à investigação infantil no isolamento social (A Educação Infantil e a pandemia)**. São Paulo: Biruta Editora, 2020.
- CONQUISTA. Eliana V. **A importância da recreação na Escola: Educação Infantil e Ensino Fundamental I**. 1ª Edição. Joinville – SC: Clube dos autores Editora, 2018.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª. Edição. São Paulo: Atlas, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14ª edição. São Paulo: Cortez Editora, 2017.
- MALUF, Ângela Cristina M. **Atividades lúdicas para educação infantil: Conceitos, orientações e práticas**. 1ª Edição. Petrópolis – RJ: Vozes Editora, 2008.
- MOREIRA, Márcio, B; MEDEIROS, Carlos, A. **Princípios Básicos de Análise do Comportamento**. 2º Ed. São Paulo. Artmed Editora Ltda, 2019.
- OLIVEIRA, João Severino de. O cuidar, o educar e o brincar nos tempos, espaços e contextos socioeducativos da/na creche: algumas considerações. **Revista exitus**, 2016.
- SOUZA, Marcos L. **Práticas Lúdicas na Educação Infantil: A importância do brincar na Educação Infantil**. 1ª Edição. Joinville - SC: Clube de autores Editora, 2018.

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer a todos que contribuíram para o enriquecimento e o desenvolvimento do projeto neste momento atípico de Pandemia. Nossos agradecimentos a Escola Municipal Professor Damásio Ferreira do Santos e a Professora da Universidade de Mogi das Cruzes, Daieny Panhan Theodório.