

INTRODUÇÃO

As brincadeiras são um estímulo natural da criança, pois através delas se descobre o mundo, se comunica e se enquadra em um contexto social. Nos anos iniciais a criança deve ser estimulada, com brincadeiras, de modo que essa, acrescentada ao aprendizado desenvolva o conhecimento, cabendo ao educador definir objetivos, norteá-los associando ao desenvolvimento e a educação.

Segundo Friedman (1996, p.41) considera que: “Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.”

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, pois através da imaginação a criança desenvolve habilidades de socialização, interação, comunicação, atenção, imitação (REFERENCIAL CURRICULAR, 1998).

Já Vygotsky (1991, p.40) demonstra a capacidade da criança em desenvolver atividades de desenvolvimento em suas diversas maneiras: “Um real, já adquirido ou formado, que determina o que a criança já é capaz de fazer por si própria, é um potencial, ou seja, a capacidade de aprender com outra pessoa.

Assim, as brincadeiras são de grande importância no cotidiano infantil, demonstrando que essa prática é um elemento construtor de situações, facilitador na assimilação de conhecimentos, subsídio ao processo de aprendizagem.

A partir das leituras sobre o tema construiu-se o seguinte questionamento: Como o lúdico pode contribuir no processo de aprendizagem?

Este artigo tem como principal objetivo analisar o lúdico na construção do conhecimento e sua importância no processo de aprendizagem.

METODOLOGIA

A pesquisa será realizada na escola Colégio Anglo - Anglinho na cidade de Ubá onde estudam 190 alunos, divididos nas seguintes séries: maternal baby (5 a 6 meses), Maternal I (6 meses a 1 ano), maternal II (2 anos), maternal III (3 anos), 1º período, 2º período. Será realizada visita na escola e será feita uma entrevista com a coordenadora e professora Adriana Gazola.

A entrevista segundo Gil (2011), podem ser estruturadas em: informais, focalizadas, por pautas e formalizadas. O tipo de entrevista informal é a menos estruturada e só se distingue da simples conversação porque tem como objetivo básico a coleta de dados.

Quanto aos meios, trata-se de uma pesquisa bibliográfica e estudo de caso. Segundo Vergara (2006, p. 48), “pesquisa bibliográfica é o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral”.

Ventura (2007, p. 2) define estudo de caso como “uma investigação empírica, que compreende um método abrangente, com a lógica do planejamento, da coleta e da análise de dados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A entrevistada, Adriana Coutinho Gazolla, trabalha no Colégio Anglo Ubá – Anglinho há 23 anos e atualmente é coordenadora da escola e leciona no 1º período no turno da tarde onde diz ser muito satisfeita com o que faz e alega trabalhar muito a ludicidade.

Para Adriana (2018), tudo que diz respeito e envolve a criança, devemos ter algo que as motive e o lúdico é a base de tudo, pois qualquer objeto que colocamos na mão da criança vira brinquedo. Para ela a ludicidade, é a criança pegar, é a criança brincar, é a criança ter a liberdade de fazer alguma coisa com aquilo trazendo um novo aprendizado.

Devemos dar o brinquedo e observar o que a criança vai fazer com ele, como ele vai desenvolver. Tudo deve ser planejado mais nem sempre sai como o planejado, pois muitas vezes a criança pode não desenvolver aquilo que o professor está esperando ou muitas das vezes aprende o que estava planejado e muito mais. Quando questionada sobre a capacitação dos professores, a entrevistada afirma que o professor deve fazer planejamento, e estar sempre fazendo cursos para aperfeiçoamento e pesquisas. Há sempre um encontro de professores da rede Anglo para que troquem idéias e poder melhorar e ajudar uns aos outros pelas trocas de experiência. Se o professor não estiver bem preparado pode haver um desequilíbrio no processo de ensino e de aprendizagem, prejudicando assim, a aquisição do conhecimento de seu aluno.

Para Piaget (1988), um profissional ativo, que toma decisões e que leva em conta as formas de pensar de cada criança. A criação de cursos para profissionais deve ocorrer sempre, como consequência dessa prática ativa, mostrando o quanto as crianças podem aprender com o lúdico. Assim, todos ganham, o professor, que estará ampliando seu olhar profissional para o uso pedagógico de jogos e as crianças, aprendendo com prazer contribuindo para melhores avaliações no seu futuro.

Ainda de acordo com a entrevistada, a técnica utilizada no Colégio Anglo Ubá é trabalhar o concreto para depois partir para o registro, segue a linha primeiro voltada por Piaget, Vigotsky, e Emilia Ferreiro. No lúdico a brincadeira tem que haver a interação entre aluno/professor, o professor é uma grande ferramenta na vida da criança, ele deve estar sempre ao lado dos alunos motivando e estimulando, deve estar com eles junto nas brincadeiras mostrando a eles que todos aprendemos juntos.

Segundo Gadotti (1999), o educador para pôr em prática o diálogo, não deve colocar-se na posição de detentor do saber, deve antes, colocar-se na posição de quem não sabe tudo, reconhecendo que mesmo um analfabeto é portador do conhecimento mais importante: o da vida.

De acordo com Bariani e Pavani (2008), no processo ensino-aprendizagem, a relação professor-aluno deve ser marcada pela bi-direcionalidade, ou seja, pela influência existente do professor sobre o aluno, assim como do aluno sobre o professor, portanto tendo efeitos recíprocos.

Para Adriana (2018), os resultados e dificuldades são compartilhados com professores e pais, devendo sempre ter um cuidado especial se as crianças são aptas a fazer a atividade ou se precisam ser encaminhadas para um especialista a fim de melhorar o seu desenvolvimento, no processo da construção do conhecimento pois conseguimos trabalhar o lúdico na matemática, linguagem, natureza etc, consegue englobar o lúdico em tudo, ajudando em uma melhor compreensão e assim obter um melhor resultado.

Conclui-se que o brincar possibilita à criança a vivência de sua faixa etária e ainda contribui, de modo significativo, para sua formação como ser realmente humano, participante da cultura da sociedade em que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de produtividade social (MARCELLINO, 1997, p. 93).