XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO
I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS

A LUDICIDADE NO COTIDIANO DA EDUCAÇÃO INFANTIL: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE FORMAÇÃO INICIAL NO PIBID/ PEDAGOGIA DA UEL

Isabela Barbosa Christovão - UEL isachistovao@hotmail.com; Sara Dakkache Lopes - UEL saradakkachelopes@outlook.com; Marta Regina Furlan de Oliveira - UEL mfurlan.uel@gmail.com; Marli Guimarães da Silva - UEL guima@uel.br

Eixo 1: Educação e Infância

Resumo
Este texto tem o objetivo de refletir acerca da importância da ludicidade no cotidiano da educação infantil, bem como pensar acerca da formação inicial de professores. Este texto se justifica pela necessidade de uma melhor compreensão deste cenário do brincar no cotidiano do trabalho com crianças, com vista a novos olhares para o campo do brincar e da brincadeira infantil por meio da experiência lúdica interativa e imagética. Consiste num estudo teórico-metodológico sobre as práticas pedagógicas brincantes com crianças, por meio da participação no ensino, pesquisa e extensão com o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/UEL em sintonia com projeto de pesquisa "Semiformação e Educação no contexto da sociedade danificada: para além do território demarcado" da UEL. A metodologia de caráter qualitativo, é um estudo bibliográfico de referenciais que tratam da temática e relato de experiência à luz das observações e participações no Pibid na educação infantil com crianças de 4 e 5 anos. Os resultados direcionam-se para a compreensão acerca da eficácia e da importância das atividades lúdicas no trabalho educativo com crianças pequenas ao perceber os seus efeitos e, analisar os resultados positivos obtidos na aprendizagem destas em momentos de jogos e brincadeiras.

Palavras-chave: Educação infantil; Ludicidade; Formação de professores.

Introdução

A infância é um período fundamental no desenvolvimento do ser humano e deve ser compreendida a partir de suas particularidades e características próprias. A brincadeira e a ludicidade estão presentes na imaginação, no pensamento e na ação das crianças, como parte do seu processo de ser, desenvolver-se, crescer, descobrir e aprender. O professor de educação infantil deve conhecer sobre a importância de possibilitar experiências lúdicas no cotidiano das atividades com crianças pequenas e dos diversos benefícios dessa prática nas diferentes dimensões do

desenvolvimento infantil, sobretudo na promoção da aprendizagem lúdica, interativa e criativa.

O reconhecimento da importância do brincar e as discussões no âmbito da educação infantil têm sido presente na sociedade atual. Neste sentido, novos e importantes estudos estão surgindo nas diferentes especificidades infantis. O estudo enfoca o brincar como atividade principal da criança e ação constante no cotidiano da educação infantil. Este texto se justifica pela necessidade de uma melhor compreensão deste cenário do brincar no cotidiano do trabalho com crianças, com vistas a novos olhares para o campo do brincar e da brincadeira infantil por meio da experiência do brincar interativo e imagético.

É crucial o entendimento de que na infância o brincar não é somente importante como necessário, sendo a principal atividade na vida da criança, fazendo parte do processo de aprendizagem e desenvolvimento (social, intelectual, afetivo e interpessoal) da criança. O brincar de faz-de-conta também é de grande relevância, uma vez que a criança expressa suas vivências cotidianas e compreende o mundo à sua volta.

A discussão consiste em um estudo teórico-metodológico sobre as práticas pedagógicas lúdicas com crianças, por meio da participação no ensino, pesquisa e extensão com o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID/UEL em sintonia com projeto de pesquisa “Semiformação e Educação no contexto da sociedade danificada: para além do território demarcado” da Universidade Estadual de Londrina.

Acreditamos, desse modo, que há a urgente necessidade de brincar enquanto manifestação criativa e inventiva de crianças, possibilitando pelas relações interativas e lúdicas novas experiências do brincar, que vão além do objeto, da mercadoria. Nesse sentido, acredita-se no processo emancipatório do brincar enquanto possibilidade do pensar lúdico e criativo de crianças.

É inegável que, mesmo com novos olhares para as experiências do brincar infantil, ainda percebemos espaços de educação infantil, que por meio de um currículo disciplinar e conteudista, silencia a ação de liberdade expressiva e corporal de crianças, principalmente, quando o

trabalho pedagógico se limita aos ensaios musicais, conformados com suas coreografias para apresentações de dança em datas comemorativas: dia dos pais, das mães, festa junina, festa natalina, etc. A criança se vê inserida nesse espaço que, de certa forma, constitui em disciplinador e direcionador em uma corporeidade domesticável, reprodutivista, passiva e tolhedora da liberdade de expressão. O propósito é potencializar uma educação infantil lúdica e livre para aprender a partir da sua atuação efetiva no mundo, com ações, leituras de mundo e, principalmente, com a experiência do brincar enquanto criança.

Metodologia

A metodologia de caráter qualitativo, é um estudo bibliográfico e relato de experiência à luz das observações e participações do Pibid na educação infantil com crianças de 4 e 5 anos.

Em observações e participações proporcionadas pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID, que iniciou no ano de 2018, tendo continuidade em 2019, tivemos a oportunidade de acompanhar o trabalho pedagógico das crianças em uma instituição pública do Município de Londrina. No ano de 2019, acompanhamos a turma de Educação Infantil 5, com crianças de 4 e 5 anos de idade, semanalmente, observando e participando das atividades propostas pelas professoras e, também elaborando, planejando e aplicando atividades diversas. A brincadeira e a experiência lúdica sempre foram aspectos que procuramos explorar em todas as atividades.

Em uma das primeiras oportunidades, preparamos uma “feirinha”, utilizando figuras de frutas e legumes impressos para que cada criança tivesse a oportunidade de “comprar” duas das frutas ou legumes usando dinheiro falso. Preparamos também um “banco” para que cada criança retirasse 10 reais, sendo uma nota de 5, duas de 2 e uma nota de 1 real. Cada ambiente foi separado em um canto da sala.

Antes de iniciar a “venda” fizemos a leitura do livro: “Bia e os números” para ilustrar, por meio da história lúdica, como os números fazem parte do nosso dia-a-dia e trazer sentido à atividade. As crianças foram

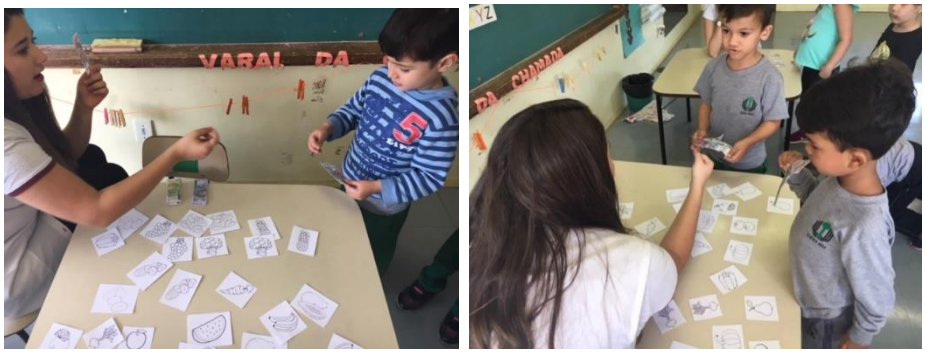
chamadas por mesa, como se fossem famílias indo para o banco e depois para a feira. Havia dez tipos de frutas e dez tipos de legumes para que pudessem escolher segundo o próprio interesse. Cada um deveria escolher duas frutas criando estratégias para contar as notas com a nossa ajuda e pagar pelas frutas.

O objetivo da atividade era ensinar a matemática, trabalhar a contagem e as operações lógicas, por intermédio do jogo simbólico, explorando a fantasia, a imaginação e a criatividade, integrando o cotidiano à prática. Os objetivos específicos da atividade envolviam conhecer o funcionamento da sociedade em que vivem nas relações de troca, o Real brasileiro e suas notas, além de conhecer as frutas e os legumes, ao diferenciá-los pelas cores e os classificar.

As crianças se interessaram muito pela atividade e falaram sobre ela durante várias semanas. Foi muito interessante porque tiveram contato com um objeto do cotidiano e da vida dos adultos, sentindo-se parte integrante dela pelo envolvimento pelo faz-de-conta com o jogo simbólico. Além disso, por meio da brincadeira de papéis sociais, puderam compreender o funcionamento da sociedade em que vivem, a função do dinheiro e a relação de troca de mercadorias.

Figura 1: Grupo de crianças retirando dinheiro no “banco”

Figuras 2 e 3: Crianças “pagando” em dinheiro pela compra



Fonte: As autoras

Em uma das outras oportunidades que tivemos, pudemos confeccionar um jogo utilizando material reciclável, proposto por um grupo de professores pelo curso “Reciclar e criar brinquedos para educar brincando”, do projeto “Educação ambiental e infância: reflexões e ações a partir de jogos e brinquedos confeccionados com material reciclável”, da Universidade Estadual de Londrina. Neste jogo, havia uma caixa que representava a operação matemática de soma, possibilitando realizá-la por meio do encaixe de números e contagem com bolinhas de gude, conforme a imagem a seguir:

Figura 4: Exemplo de construção com o jogo “Bolinhas Matemáticas”

Fonte: As autoras

Antes de iniciar o jogo, contextualizamos explicando que o jogo se tratava de matemática, explicando para quê serve e qual é o sentido de estudá-la. Exemplificamos com diversas profissões que se utilizam da matemática, como os engenheiros que calculam para erguer os prédios, os arquitetos que projetam os ambientes e os marceneiros que medem a madeira

para criar objetos. Procuramos atribuir sentido ao jogo, inserindo a matemática para a vida prática.

O jogo foi feito em duplas. A primeira criança da dupla escolhia o número e colocava no primeiro encaixe. Em seguida, deveria jogar a quantidade de bolinhas correspondente no buraco do primeiro rolinho, fazendo a contagem oral para que as outras crianças pudessem ouvir e participar. O segundo da dupla encaixava o número desejado no segundo rolinho, jogando as bolinhas e realizando a contagem da mesma maneira. Em seguida, a dupla deveria contar as bolinhas resultantes da operação que caíam e se uniam no mesmo recipiente abaixo da caixa.

As crianças se interessaram pela atividade e queriam repetir várias vezes. O interesse das crianças estava voltado em poder aproximar-se, manipular o jogo, experimentá-lo, testá-lo. Foi surpreendente o tempo em que as crianças passaram ali jogando. Todos queriam jogar mais de uma vez.

Resultados e Discussão

De acordo com o dicionário Aurélio, a palavra ludicidade caracteriza a “qualidade daquilo que é lúdico”, e o significado do lúdico é aquilo que é “relativo a jogo ou divertimento, que serve para divertir ou dar prazer”. A palavra ludicidade, vem do *latim lúdus*, que significa jogo, brincadeira, divertimento ou passatempo. A partir dessas definições e pensando no contexto da Educação Infantil, podemos relacionar ludicidade a tudo o que envolve a brincadeira, o jogo, as atividades artísticas - como a música, o desenho, a literatura e a educação física.

Em latim, o oposto de jogo é *serius*, que significa sério, o que nos permite entender o jogo como algo oposto à palavra “sério”, isto é, aquilo que é descomprometido, divertido, prazeroso e lúdico. No entanto, acreditamos que a ludicidade pode ser utilizada em uma perspectiva comprometida, intencional e planejada na prática do professor de educação infantil, a partir da ação educativa com participação ativa do professor mediador, sem comprometer o divertimento, o prazer e o interesse das crianças.

Para além da etimologia da palavra e de sua definição denotativa, o conceito de ludicidade é discutido e abordado de maneira diferente por diversos autores. A ludicidade para Luckesi (2001), é um “estado de consciência”, um fenômeno interno do sujeito que se manifesta exteriormente. Segundo o autor, a ludicidade só é vivenciada se experimentada plena e integralmente pelo sujeito. Dessa forma, a ludicidade não é a atividade em si, mas o processo interno ao sujeito que lhe permite vivenciá-la, já que uma mesma atividade lúdica pode ser prazerosa para uns, e proporcionar desprazer a outros.

Segundo Brougère (1998), a atividade lúdica, o jogo e o brincar têm um caráter social e recebe diferentes interpretações, de acordo com os diferentes pontos de vistas culturais ligado à linguagem, que permite dar sentido à essas atividades. Essa expressão (atividade lúdica) insere-se num sistema de significações, em outras palavras, numa cultura que lhe dá sentido. Portanto, a brincadeira pode se manifestar de diferentes formas, em diferentes contextos.

O brincar é natural, universal e saudável, facilita o crescimento e conduz aos relacionamentos grupais. O brincar pode ser uma forma de comunicação, por meio de uma linguagem própria. (WINNICOTT, 1975). Essa linguagem caracteriza uma forma de representação simbólica, que indica a percepção do símbolo pela criança e se constitui como elemento fundamental para a futura linguagem escrita. (VYGOTSKI, 1998)

A brincadeira é a linguagem própria da criança, que lhe permite vivenciar e experimentar papéis sociais, especular sobre a vida adulta, sonhar, fantasiar, aprender e se desenvolver. “No brincar, a criança manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste fenômenos externos escolhidos com significado e sentimento oníricos.” (WINNICOTT, 1975, p. 86)

O ato de brincar e a interação estão descritos na Base Nacional Comum Curricular - BNCC como condições para que as crianças possam aprender e se desenvolver. Segundo o documento, seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento devem ser assegurados: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (BRASIL, 2017). Além disso, a base estabelece cinco campos de experiências em que as crianças na Educação

Infantil podem aprender e se desenvolver: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. Assim, a experiência lúdica bem planejada é capaz de proporcionar todos esses direitos de aprendizagem ao explorar os campos de experiência.

Segundo a BNCC, o campo de experiência "Corpo, gestos e movimentos", promove o espírito lúdico que deve estar sempre presente nas atividades propostas na Educação Infantil:

> Assim, a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (BRASIL, 2017, p. 41)

Conforme o mesmo documento, a interação e o brincar permitem a expressão das vivências cotidianas na infância e potencializam o desenvolvimento integral da criança. Dessa forma, a brincadeira possibilita ao adulto identificar a expressão dos afetos, mediar as experiências, resolver conflitos e regular as emoções. As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, definem a criança como:

> sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

As DCNEIs preveem, ainda, que as propostas pedagógicas de Educação Infantil devem respeitar três princípios: Éticos, Políticos e Estéticos. No eixo Estético, a ludicidade deve ser assegurada, juntamente com o aspecto da sensibilidade, da criatividade e da liberdade de expressão artística e cultural. (BRASIL, 2009, p. 16). Ou seja, claramente orientam que o conhecimento ensinado em sala não se prenda à uma cadeira de frente para o

quadro em uma aula lotada de conteúdos e metodologias rígidas. As DCNEIs afirmam o direito da criança de se descobrir ao se expressar e a ludicidade proporciona e permite essas experiências por ser um meio altamente expressivo.

Conclusões

Ao buscar compreender o processo lúdico, consideramos a infância como sendo um período de fundamental importância para o desenvolvimento do ser humano, sendo necessário ser observada a partir de suas particularidades na educação infantil. Este estudo nos possibilitou a observação de que a ludicidade e a brincadeira são pontos cruciais que irão permear o desenvolvimento da criança, no seu crescimento e aprendizado. Assim como se faz presente nas legislações a garantia e o embasamento teórico para que a escola seja capaz de permitir o direito da criança de brincar, explorar e conhecer-se sendo de maneira lúdica, um dos meios mais eficazes para a garantia do desenvolvimento integral dessa criança.

O professor deve estar sempre atento ao seu papel de mediador da aprendizagem e perceber a importância de incorporar o lúdico em todas as fases do planejamento, do trabalho docente, como forma de linguagem comunicativa entre o professor\criança e entre as próprias crianças, como fator de aprendizagem e desenvolvimento e como possibilitador do protagonismo infantil neste período tão rico da Educação Infantil, compreendendo que é pela brincadeira que o campo cognitivo começa a ser desenvolvido e não somente com atividades tradicionais enrijecidas como por exemplo, os ditados e a soletração. O educar na educação infantil, pode e deve estar associado ao brincar. A criança deve ser livre para vivenciar novas experiências com o brincar, se colocar em diferentes papéis, conhecer, experimentar situações diferentes, possibilitando assim um melhor aproveitamento da própria infância e dos conhecimentos provenientes do lúdico.

Agradecimentos

Agradecemos ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência Pibid/UEL/2018-2020 pela realização dessas vivências e aprendizados.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2017.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Revista da Faculdade de Educação. 1998. v. 24, n. 2, p. 103-116.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Ludicidade: o que é mesmo isso. 2005. p. 22-60.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: O Desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. Tradução de: J. Cipolla Neto, L. S. M. Barreto, & S. C. Afeche. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1991, v. 153, p. V631.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro. Imago, 1975. p. 65-107.