

AS MÍDIAS E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL ¹

Christiane Klein ²

Giovani Rubert Librelotto ³

RESUMO

A inclusão de recursos tecnológicos na Educação Infantil surge como um novo desafio na educação do século XXI, pois é cada vez mais difícil despertar o interesse dos alunos pelo conhecimento. A reflexão da utilização do lúdico e as mídias na Educação Infantil representa uma grande transformação onde a troca de conhecimentos é o fator primordial para uma aprendizagem significativa. Sendo a educação um processo dinâmico, contínuo de desenvolvimento do indivíduo as mídias e o lúdico surgem para auxiliar a construção do senso crítico, sociabilidade, afetividade, lógica e a cultura. O objetivo central do trabalho é enfatizar a importância das mídias e do lúdico no planejamento pedagógico na Educação Infantil de forma interdisciplinar.

ABSTRACT

The inclusion of technological resources in early childhood education emerges as a new challenge in the xxi century education, it is increasingly difficult to arouse students' interest in knowledge. The reflection of the use of playful and media in early childhood education represents a major transformation in which the exchange of knowledge is the prime factor for significant learning. Since education is a dynamic process of continuous development of the individual media and playfulness appear to support the construction of the critical sense, sociability, affection, logic and culture. The central objective of this work is to emphasize the importance of media and playfulness in educational planning in early childhood education in an interdisciplinary way.

PALAVRAS-CHAVE

Lúdico; mídias; Educação Infantil.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

Muitos pesquisadores denominam o século XXI como da ludicidade e tecnologia. Há uma imensa necessidade de associar o lúdico às práticas educacionais a fim de obter uma boa aprendizagem.

“Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganha-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor pra a formação do homem.” Carlos Drummond de Andrade.

A ludicidade facilita os processos de aprendizagem, socialização, comunicação e construção do conhecimento. A formação lúdica interdisciplinar é como um jogo de encaixe onde todas as peças têm recortes definidos possibilitando formas diversas de montagem, de acordo com a percepção de cada um.

Para trabalhar com a ludicidade em sala de aula não é apenas dar joguinhos e brincadeiras e sim buscar atividades que possibilitam a criatividade, senso crítico, socialização de uma forma espontânea e descontraída.

Com o crescente avanço tecnológico isso é possível devido à extensa variedade de aplicativos como: jogos, tangran, quebra-cabeça, jogo da memória entre outros.

A tecnologia já faz parte do cotidiano das crianças e a escola tem um papel importante de associar o lúdico na construção do conhecimento. Jean Jacques Rousseau (1712-1778) afirma que “A educação do homem começa no momento do seu nascimento; antes de falar, antes de entender, já se instrui”.

O ser humano desde o seu nascimento já está em processo de aprendizagem, o simples ato de coordenar a sucção e a deglutição já é um exemplo. Ao brincar com outras crianças e utilizar objetos ela recria um novo ambiente e há troca de aprendizagens.

Segundo Juan Delval, 1998 “A escola tem que aproveitar essa capacidade de aprender para ensinar às crianças as coisas pelas quais se interessam e, a partir delas, ampliar seus horizontes e interesses por problemas mais complexos, pelos quais não se interessavam inicialmente porque não os conheciam”.

Acredita-se que com o simples ato de chegar ao laboratório de informática com um projeto bem elaborado utilizando a integração dos conteúdos com lúdico, a aprendizagem terá uma ressignificação muito maior e eficaz.

Segundo as definições do blog Tormenta de Ideias o termo tecnologia vem do grego "*tekhne*" que significa "técnica, arte, ofício" e "*logia*" que significa "estudo". Tecnologia

é um produto da ciência e da engenharia que envolve um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que visam a resolução de problemas.

Qualquer suporte de difusão de informações (rádio, televisão, imprensa escrita, livro, computador, videocassete, satélite de comunicações etc.) que constitua simultaneamente um meio de expressão e um intermediário capaz de transmitir uma mensagem a um grupo; meios de comunicação, comunicação de massa.

A inclusão de recursos tecnológicos nos anos iniciais surge como um novo desafio na educação, pois muitos professores ainda têm dificuldades em seu manuseio, causando certa resistência. Entretanto, as crianças já chegam à escola com uma bagagem bem extensa de conhecimento a estes recursos como computador, celular, câmera fotográfica e filmadora, pois estes dispositivos pertencem ao seu cotidiano.

O propósito do trabalho surge da ideia de priorizar a importância de desenvolver o raciocínio lógico, ampliação do vocabulário, desejo de obter mais conhecimento através de jogos e atividades recreativas.

A utilização de fotografias para relatar o cotidiano das famílias; a música para desenvolver a coordenação motora e lateralidade; a criação de vídeos feitos com próprios alunos de atividades realizadas em sala de aula; os jogos de aprendizagem como: quebra-cabeça, jogo dos 7 erros, jogo da memória, HQ, jogos de alfabetização, colorir; vídeos; utilização de uma caixa de som na sala de aula para os alunos criar e recontar histórias, brincadeiras na pracinha, construção de brinquedos com sucatas.

2. DESENVOLVIMENTO

Cruz Alta é um município do RS com uma população de 62.821 habitantes sendo 13.899 crianças, segundo o censo de 2010 do IBGE.

A escola selecionada para a execução deste trabalho foi E.E.E.M. Prof.^a Maria Bandarra Westphalen, localizada em Cruz Alta, RS, com 703 alunos, sendo 24 matriculados na Educação Infantil.

Os alunos vivem em uma comunidade carente e com um grande índice de violência. A escola surge como uma rota de fuga da marginalidade, pois os alunos participam de várias atividades extracurriculares como a Escola Aberta. Mesmo sendo carentes, os alunos tem acesso à tecnologia em suas casas através de celulares, aparelhos de som, TV e alguns tem internet.

Uma forma de atrair a atenção dos alunos para as aulas é através da utilização de mídias e atividades lúdicas como: internet trabalhos com fotografias, jogos, leitura de histórias, dramatizações, músicas, danças, resgate de brincadeiras e cantigas de roda.

Se analisarmos a maioria das turmas de Educação Infantil notamos claramente a utilização da “rotina” com atividades de recorte e colagem, folhas xerocadas como modelos prontos de trabalhos que tiram a capacidade do aluno criar e raciocinar.

O lúdico é uma estratégia para ser usada como estímulo na construção do conhecimento e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso é uma importante ferramenta de progresso pessoal.

Acredita-se que brincando e jogando, o educando direciona os seus esquemas mentais para a realidade que o cerca assim, é possível aprender qualquer disciplina utilizando a ludicidade.

Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando houver possibilidade no planejamento disciplinar e tiver um objetivo específico, dessa forma a ludicidade tem validade se usados pelo seu caráter desafiador.

As mídias surgem como ferramentas de transformação na elaboração de um trabalho inovador na construção do conhecimento. Devido ao uso limitado das mídias e do lúdico no contexto educacional, acredita-se que a aprendizagem pode ser ressignificada se utilizarmos estratégias de ensino associadas ao Projeto Político Pedagógico da escola.

O propósito deste trabalho foi de desenvolver na Educação Infantil um trabalho interdisciplinar de processo de construção do conhecimento através de mídias integradas, centralizando no lúdico como objeto de transformação e renovação no estilo de ensinar e aprender.

Gallo (2002) aponta que em 1998 as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil já trazem incentivo para o uso das tecnologias na educação:

“Ao reconhecer as crianças como seres íntegros, que aprendem a ser e conviver consigo próprias, com os demais e o meio ambiente de maneira articulada e gradual, as Propostas Pedagógicas das Instituições de Educação Infantil devem buscar a interação entre as diversas áreas de conhecimento e aspectos da vida cidadã, como conteúdos básicos para a constituição de conhecimentos e valores. Desta maneira, os conhecimentos sobre espaço, tempo, comunicação, expressão, a natureza e as pessoas devem estar articulados com os cuidados e a educação para a saúde, a sexualidade, a vida familiar e social, o meio ambiente, a cultura, as linguagens, o trabalho, o lazer, a ciência e a tecnologia” (Parecer CEB022/98, MEC).

Paduan (2000) relata experiências de projetos de atividades realizadas com computador para desenvolver o raciocínio lógico matemático, a relação espaço-temporal, noções de tempo e espaço, sequência lógica e numérica, coordenação viso motoras.

A escolha do software deve ser de acordo com o grau de dificuldade adequado para os alunos e as propostas pedagógicas que estão embasadas para eles.

As mídias possibilitam a união entre a informação e o entretenimento de forma constante e dinâmica através de imagens, textos, músicas, jogos, filmes e sites da internet. Como a sala de aula é um espaço de socialização para os alunos, essa diversidade de instrumentos midiáticos pode ser explorada através de pesquisas e trabalhos diversificados.

Segundo a Convenção sobre os Direitos da Criança (ONU, 1989), a criança deverá ter o direito à liberdade de expressão, como também para procurar, receber e compartilhar informações e ideias de todos os tipos, conforme seus interesses.

Através das mídias utilizadas no trabalho como: internet, vídeos, músicas, livros de histórias infantis, jogos de raciocínio lógico e fotografias houve uma excelente participação da turma devido às atividades diversificadas.

Assim, o objetivo primordial desse trabalho foi de oportunizar aos alunos que expressassem suas opiniões e expectativas referentes ao lúdico e as mídias.

Segundo as Diretrizes Curriculares, 2012 a criança é: “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.”.

Um dos itens da Proposta Pedagógica das Diretrizes Curriculares 2012, instituições de Educação Infantil deve garantir que elas cumpram plenamente sua função sociopolítica e pedagógica. “Possibilitando tanto a convivência entre crianças e entre adultos e crianças quanto à ampliação de saberes e conhecimentos de diferentes naturezas;”

Assim, o uso adequado das mídias e do lúdico deve estar contextualizado com o Projeto Político Pedagógica da escola, pois esse processo não pode ser alheio à realidade da turma. A introdução das novas tecnologias na educação infantil permite uma mudança de postura do professor onde ele tem a necessidade de pesquisar e aprimorar os seus conhecimentos e a socialização da cultura.

Os jogos da internet, pesquisas no Google para encontrar atividades, leitura de livros, utilização de músicas e vídeos, leitura de livros e HQs, brincadeiras na pracinha, teatro de fantoches, construção de brinquedos através de sucatas foram algumas das atividades utilizadas para realizar esse trabalho.

No Google foram pesquisados juntamente com os alunos tipos de jogos, músicas, ideias de trabalhos com sucatas, vídeos com historinhas e atividades diversas conforme a figura 1. A leitura de livros e HQs encantava a todos, pois em casa não tinham esse acesso.

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 1996, pg. 25).

Segundo o artigo da Revista Mais “O investimento real na educação cidadã é a garantia de um presente mais consciente e de um futuro saudável e justo para as gerações seguintes”. Portanto, “o homem não é nada além daquilo que a educação faz dele”, conforme disse Kant (1724-1804).

Para exemplificar o objetivo do trabalho, foi realizada uma entrevista oral para os alunos com a finalidade de reconhecer quais as mídias utilizadas nas residências dos alunos. Os entrevistados foram os próprios alunos, a faixa etária predominante é de 5 a 6 anos, baixa classe social. As perguntas foram feitas individualmente, onde os 24 alunos da turma responderam o mesmo, ou seja, 100%.

De acordo com a entrevista os alunos não possuem internet em casa, mas possuem TV, DVD, celular.

2.1 RESULTADOS

Os inúmeros avanços tecnológicos proporcionam milhares de descobertas onde diariamente uma novidade é criada e novas possibilidades de aprendizagem nos são apresentadas.

Atualmente as crianças tem contato com as tecnologias desde cedo, pois são influenciadas pelos pais através de brinquedos que emitem sons e imagens e joguinhos eletrônicos.

Após os 5 anos de idade a criança passa a interagir de forma mais concreta, dessa forma os jogos passam a ser mais importantes no sentido útil e funcional, pois através deles desenvolve a aprendizagem e o sistema psicomotor. É nessa faixa-etária em que imita tudo e tem a curiosidade aguçada onde constrói e desconstrói tudo o que tem pela frente.

O lúdico entra na aprendizagem através de jogos, brincadeiras, histórias, teatros, cantigas de roda, músicas, vídeos e brincadeiras de faz de conta.

Foi realizada uma entrevista individual para os alunos e seu resultado está representado nas figuras a seguir:

RESULTADOS DA ENTREVISTA:

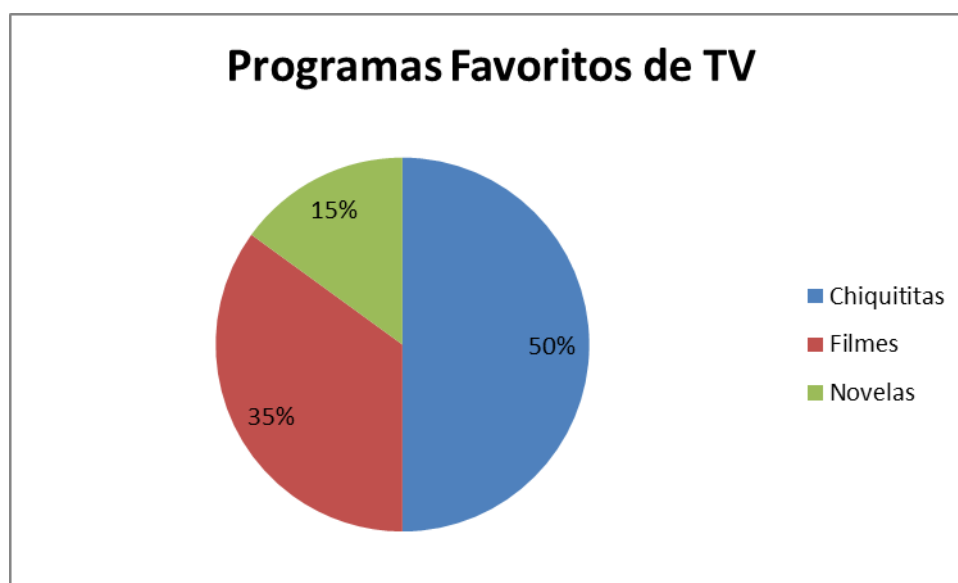


Figura 1: Programas favoritos de TV

De acordo com a figura 1, dos 24 alunos entrevistados 50% tem a preferência pela novela infantil Chiquititas, 35% filmes e 15% novelas.

Muitos alunos se identificam com alguns personagens da novela, por isso o interesse maior em assistir.

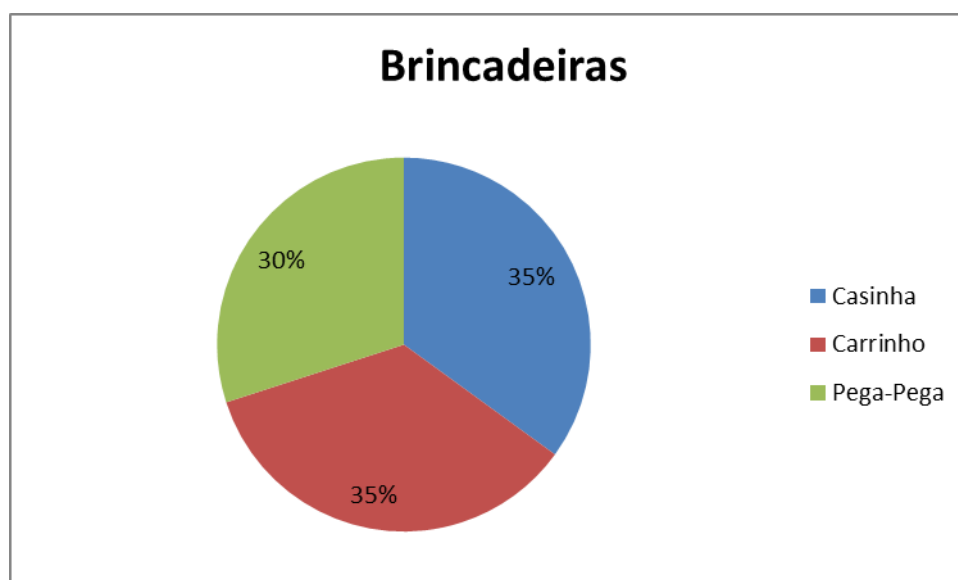


Figura 2: Brincadeiras que mais gostam

A figura 2 demonstra a preferência dos alunos por brincadeiras antigas, sem a utilização de tecnologias. Enfatizando a importância do lúdico e o resgate às brincadeiras antigas, 35 % das crianças preferem casinha, 35% brincar de carrinho e 30 % de pega-pega.

Através dessas brincadeiras as crianças desenvolvem a lateralidade, coordenação motora, criatividade e integração.

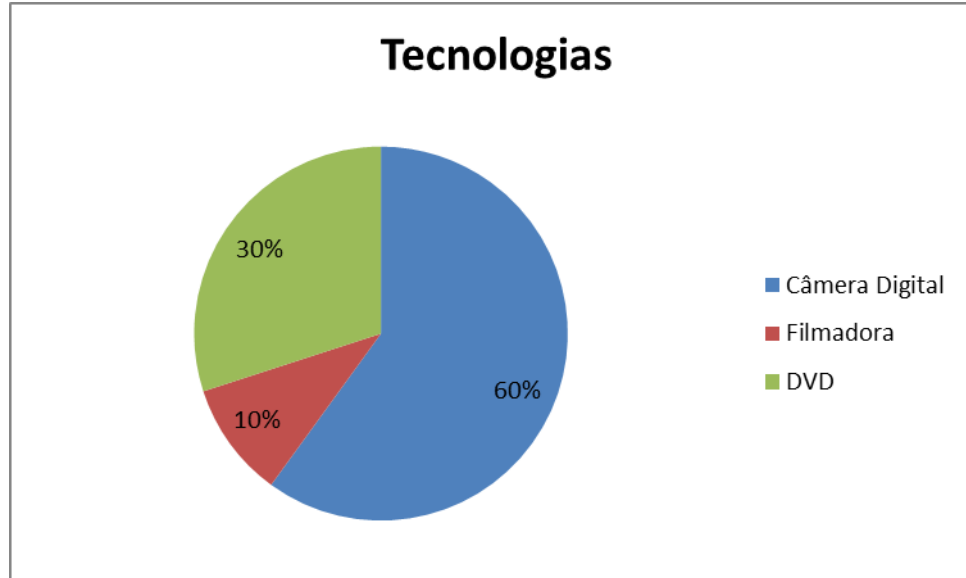


Figura 3: Possuem câmera digital e filmadora e DVD:

De acordo com a figura 3, 60% dos alunos possuem câmera digital, 30% DVD e 10% filmadora. O objetivo dessa pergunta foi de descobrir quais as tecnologias que os alunos têm acesso em casa.

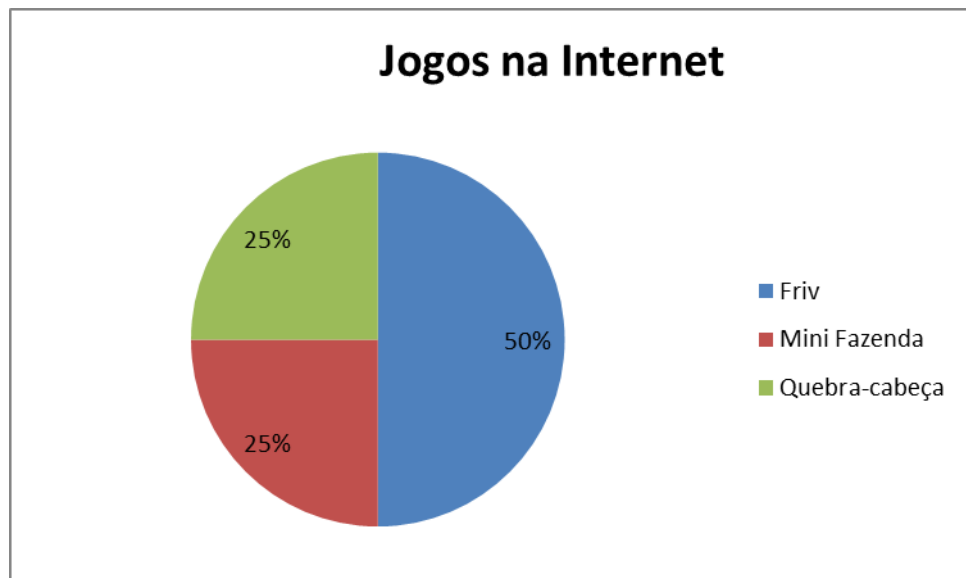


Figura 4: Jogos favoritos na INTERNET:

Segundo a figura 4, o jogo com 50% da preferência da turma é o Friv, são vários jogos de ação, colorir, carrinhos, entre outros seguidos por Mini Fazenda que é um jogo onde

a criança necessita ter cuidados com os animais e plantas. Na internet há uma diversidade de jogos de quebra-cabeça sendo alguns virtuais e outros para criar e imprimir.

A turma possui 45 minutos semanais de aulas na sala de informática com uma professora especializada. Após as atividades pré-selecionados pela professora da turma, os alunos tem 15 minutos para escolherem os seus jogos favoritos

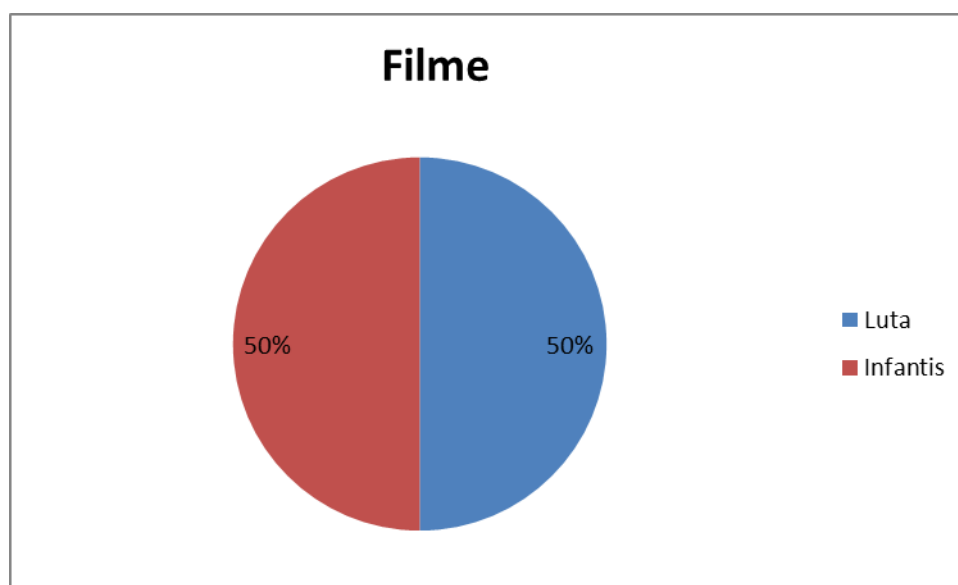


Figura 5: Tipos de filmes:

Conforme o resultado da entrevista, o percentual de 50% para cada estilo de filme foi impressionante, pois conforme a faixa-etária deles geralmente as crianças preferem os infantis. Devido ao meio em que eles vivem que os filmes de lutas tem a maior influência.

Outro dado importante não demonstrado em gráfico foi que 100% dos alunos tem pais alfabetizados e tem acesso a livros e revistas, porém apenas 3% lê para os seus filhos.

Conforme a análise dos resultados da entrevista observa-se que a maioria dos alunos tem acessos as diferentes mídias, porém deve ser mais explorada principalmente na parte lúdica.

3. CONCLUSÃO

O processo educativo tem validade no momento em que o professor questiona, desafia aos alunos e faz uma reflexão sobre os métodos, práticas pedagógicas e procura ter um novo olhar em relação aos seus métodos.

O grande desafio da educação no século XXI é o de inserir as mídias no processo de educacional vigente de forma contextualizada com os conteúdos.

Os principais fatores para a introdução das mídias e do lúdico no processo de aprendizagem são: contextualização e coerência com os conteúdos, qualidade e quantidade do conhecimento acumulado através da bagagem intelectual do aluno, interação e integração entre: professor x aluno e professor x família e professor x comunidade.

Para ser um bom educador não basta ter um bom domínio da turma e ter conhecimento acumulado do conteúdo, precisa saber transmiti-lo. Dessa forma é necessário conhecer a estrutura cognitiva dos alunos.

A postura do professor, tão falada em palestras e seminários tem modificado ao longo dos tempos. Há alguns anos os professores não tinham uma relação muito próxima com os alunos, pois pensavam que atrapalharia no processo educacional. Hoje vemos que os professores procuram manter uma relação mais próxima com os alunos e a comunidade escolar, e isso além de aproximar a família da escola também ajuda no processo educacional.

Por esse motivo que é necessário que os professores estejam altamente qualificados para encarar essas evoluções, suprir as necessidades das crianças e superar as suas expectativas. Está na hora dos professores reverem as suas práticas pedagógicas e conceitos para introduzir as novas tecnologias em sala de aula. Em algumas ocasiões pode sentir pressão dos colegas, mas para isso seu trabalho deve estar fundamentado e de acordo com a Proposta Pedagógica da Escola.

Há resistência de alguns profissionais sobre a introdução da informática na Educação Infantil, mas têm em seu cotidiano vários recursos tecnológicos sendo utilizados como: jogos de videogame, celulares com acesso a internet.

A Educação Infantil visa o desenvolvimento das áreas psicomotoras, perceptivas, de atenção, raciocínio e estimulação para o contato com os objetos. Através dele as atividades lúdicas mobilizam esquemas mentais, estimulando o pensamento e o senso crítico;

A Educação Infantil é a porta de entrada das crianças na escola, por isso que se os pais acostumarem frequentar e participar da vida educacional dos filhos, certamente eles terão maior êxito no futuro.

As mídias e o lúdico vêm para proporcionar uma educação de qualidade, com a dinamização no processo de ensino aprendizagem. Há inúmeras vantagens quando se utiliza de forma organizada e adequadas as tecnologias como o computador e a Internet.

As mídias e o lúdico tem um papel muito importante na elaboração de um planejamento pedagógico, pois através delas as aulas tornam-se mais atrativas e desta forma o aluno aprende brincando.

Os materiais impressos como livros, revistas, jornais são de extrema importância para o desenvolvimento cultural do aluno pois, apesar dos avanços tecnológicos esses materiais nunca serão obsoletos.

Assim sendo, precisamos colaborar para educar e formar os cidadãos de hoje e os do futuro, pessoas responsáveis e atentas que vão sustentar os projetos de uma sociedade equilibrada e mais justa.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Carlos Drummond. <http://pensador.uol.com.br/frase/NjI2MzYw/>

BRASIL. Ministério da Educação / Conselho Nacional de Educação / Câmara da Educação Básica. Resolução N. 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: 2009

BRASIL. Ministério da Educação. Brinquedos e brincadeiras de creche. Manual de Orientação Pedagógica. Brasília 2012.

DELVAL, J. Crescer e pensar. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1998.

GALLO, Simone Andrea D'Ávila. Informática na Educação Infantil: Tesouro ou ouro de tolo? 2000

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

PADUAN, Valéria Santos. Informática na Educação repensando o uso do computador nas escolas de Educação Infantil e Ensino Fundamental, 2002.

PORTAL EDUCAÇÃO. <http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/45541/como-se-aprende-e-se-ensina-atraves-de-atividades-ludicas>

REVISTA MAIS. <http://www.revistamais.com/materias/educacao-sonho-e-realidade>, acessado em 02/12/2013.

ROUSSEAU, Jean Jacques. <http://www.revistamais.com/materias/educacao-sonho-e-realidade> acessado em 02/12/2013.

<http://neuropsicopedagogianasaladeaula.blogspot.com.br/2012/05/o-ludico-na-educacao-infantil-jogar-e.html>

<http://tormenta-de-ideias.blogspot.com.br/2012/07/midia-e-tecnologia-juntas-pela-educacao.html>

ANEXOS



Figura 6 – Aula de informática da turma de Pré-escola

A figura 6 descreve a turma na sala de informática onde cada um escolhe o jogo que mais combina com o seu perfil. Muitas curiosidades e dúvidas que surgem em sala de aula são pesquisadas na Internet, assim como vídeos, músicas e sugestões de atividades.



Figura 7 – Jogos na sala de informática

Como pode-se observar, a figura 7 mostra os alunos jogando na sala de informática. É um dos melhores momentos da aula, eles ficam concentrados adquirindo além de conhecimento, habilidades motoras.



Figura 8 – Recreação na pracinha da escola.

O objetivo da figura 8 é demonstrar a importância do lúdico para o desenvolvimento intelectual, cognitivo e motor dos alunos, a pracinha é o local ideal para isso.

São nas atividades lúdicas realizadas na pracinha, aulas de Educação Físicas, brincadeiras de roda que os alunos desenvolvem a lateralidade, coordenação motora princípios primordiais ensinados na Educação Infantil.



Figura 9 – Trabalho sobre as historinhas contadas

Como as mídias impressas são muito utilizadas em sala de aula, a figura 9 mostra o trabalho com tinta sobre as historinhas contadas. Esse é o momento em que os alunos usam

da criatividade para demonstrar a sua interpretação do que foi contado e debatido em sala de aula.



Figura 10 – Dramatização com fantoches de uma história

A figura 10 mostra alguns alunos que utilizaram os fantoches para dramatizar uma história contada através de um livro. Essa atividade tem como objetivo principal priorizar a atenção, sequencia lógica, desinibição através de uma atividade lúdica.



Figura 11 – Confeção de caixa pesquisada na Internet

A figura 11 apresenta a turma realizando a confecção de uma caixa, pesquisada na Internet. Muitas das atividades realizadas em sala de aula são pesquisadas na INTERNET, onde são sugeridas e selecionadas pelos alunos.



Figura 12

Na figura 12 estão os alunos juntamente com a professora após a confecção de jogos de quebra-cabeça retirados da INTERNET. O objetivo principal desta atividade foi de oportunizar a criatividade, pois cada aluno deveria escolher uma imagem da INTERNET e criar o seu próprio jogo.



Figuras 13 – Turma única da Pré-Escola da Escola Prof.^a Maria Bandarra Westphalen onde foi realizada a entrevista.

Na figura 13 estão os alunos da Educação Infantil que foram objetos de estudo para a realização deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro a Deus que iluminou o meu caminho durante esta caminhada me dando forças para vencer os meus limites e alento nas dificuldades que passei durante esse período.

Um agradecimento mais que especial ao meu esposo, Milton Rogério pela confiança que sempre me transmitiu e nos momentos em que me apoiou me incentivando a continuar nessa caminhada.

Mylena Christinne e Milton Guilherme, meus filhos amados que compreenderam a minha ausência em momentos de convivência familiar, que embora não tivessem conhecimento disto, mas iluminaram de maneira especial os meus pensamentos me levando a buscar mais conhecimentos.

E não deixando de agradecer de uma maneira especial e grandiosa aos meus pais, Dorval e Zilca, a quem eu rogo todas as noites da minha existência.

Ao professor Giovani Rubert Librelloto. pela paciência na orientação e incentivo que tornaram possível a conclusão deste artigo.

Às tutoras Kaciele Londero e Odete Capelesso, pelo convívio, pelo apoio, pela compreensão e pela amizade.

Enfim, a todos os professores do curso, que foram tão importantes na minha vida acadêmica e no desenvolvimento deste artigo.

Cruz Alta, 08 de janeiro de 2014.