

O UNIVERSO LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA

Ilaneide Marques Souto Bezerra; Ilani Marques Souto Araújo; Ednardo Sousa Bezerra Júnior.

E.E.B. José Francisco Soares; Escola Padre OsvaldoTeixeira; Cetro Educacional Cenecista Pio XII.

RESUMO: A ludicidade é um tema bastante utilizado no dia-a-dia das escolas e faz parte das principais discussões entre os professores, no entanto, ainda é vista com ressalvas por uma parcela de profissionais da educação que compreendem o brincar apenas como um passatempo, descontextualizado e sem as reais intenções educativas. Esta visão vincula-se a concepções alicerçadas em práticas que não têm mais espaço no fazer pedagógico, haja vista as diferentes possibilidades que a atividade lúdica pode representar na vida de uma criança. Observa-se comumente que alguns professores apresentam resistência em pensar uma aula diferente, dinamizada e lúdica, e por esse motivo, acabam desenvolvendo uma prática amparada em aulas expositivas. Partindo dessa premissa, acredita-se na necessidade de se pensar ações que contribuam, influenciem e motivem os alunos no processo de aprendizagem, de modo que o ato pedagógico seja atraente e significativo. Assim, considera-se imperioso o uso de instrumentos que floresçam interesse e uma maior participação dos educandos. Esse trabalho tem como objetivo refletir como os professores concebem a ludicidade e quais as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento das crianças e conseqüente no processo de aprendizagem. Essa pesquisa teve cunho qualitativo, de natureza bibliográfica, articulada com estudo de caso na Escola José Francisco Soares, situada na Localidade de Escalvado, Distrito Arapari, em Itapipoca-CE, onde se utilizou uma observação direta, a partir de uma experiência enquanto gestora. Os resultados apontam que o trabalho pedagógico envolvendo instrumentos lúdicos possibilita ao educador tornar a aula mais atraente, motivadora e significativa, viabilizando dessa forma, condições favoráveis ao desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo do aluno, conseqüentemente, minimizando as dificuldades no percurso da aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Ensino. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Compreende-se que através de práticas lúdicas a criança constrói o seu universo, vivencia situações imaginárias, aprende a lidar com as emoções e equilibra os conflitos gerados. Nesse sentido, reflete-se que a ludicidade não pode ser compreendida apenas como mera atividade de passa tempo, mas como um forte instrumento educacional que possibilita o desenvolvimento das habilidades necessárias ao processo de aprendizagem.

Aos observar as discussões presentes no âmbito das escolas, é comum deparar-se com os debates relacionados aos métodos que facilitam o ensino através de atividades lúdicas, no entanto, embora o tema em debate seja uma constante nas discussões e formações de professores, alguns profissionais do magistério ainda apresentam resistência em pensar uma aula diferente, dinamizada e lúdica, ofertando as crianças na maior parte do tempo exposições orais acerca dos conteúdos.

As brincadeiras e os jogos utilizados de forma planejada podem contribuir significativamente para o processo de aprendizagem das crianças, especialmente na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, pois estes recursos estimulam o interesse da criança possibilitando o desenvolvimento global de habilidades necessárias para processo educacional.

Nesse sentido, faz-se necessário pensar em ações pedagógicas que contribuam, influenciem e motivem os alunos, de maneira que o ato pedagógico torne-se mais atraente e significativo. Portanto, é imprescindível o uso de estratégias e instrumentos que viabilizem um maior interesse e uma maior participação dos estudantes.

É pertinente afirmar que a ludicidade não se realiza apenas como uma atividade recreativa, tendo em vista, que tem um grande potencial como recurso pedagógico para o processo de aprendizado. Isto posto, é fundamental que os educadores entendam que, enquanto as crianças brincam também aprendem e se desenvolvem, é brincando que aprende a socializar-se, a conviver, a perder e a ganhar. Os brinquedos, brincadeiras e jogos conduzem as crianças a novas descobertas e experiências, fortalecendo o processo de ensino-aprendizagem.

Esse trabalho objetivou compreender como os professores concebem a ludicidade e refletir a cerca das contribuições do lúdico no desenvolvimento das crianças e conseqüente no processo de aprendizagem. Para isso, utilizou-se uma pesquisa de cunho qualitativo, de natureza bibliográfica, articulada com estudo de caso na Escola José Francisco Soares, situada na Localidade de Escalvado, Distrito Arapari, em Itapipoca-CE, onde através de uma observação direta pôde-se constatar que o trabalho pedagógico envolvendo atividades lúdicas possibilita ao educador tornar a aula mais prazerosa, motivadora e significativa, oportunizando assim, condições favoráveis ao desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo do aluno, conseqüentemente, minimizando as dificuldades no percurso da aprendizagem.

A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM



A despeito de seu contexto etimológico proveniente do latim: *ludus*, significa “jogos”; a palavra “lúdico” abarca ampla referência. Expressa a relevância desta atividade como um instrumento metodológico que deve ser abordado como premissa de um melhor aprendizado dos alunos em relação às diversas áreas do conhecimento.

Observa-se comumente que o interesse dos alunos florescem quando a atividade lúdica está presente. Atribui-se esse fator ao fato que, como recurso metodológico, a ludicidade tem a capacidade de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural, além de estimular a crítica, a criatividade e sociabilização, sendo, portanto, reconhecida como uma das atividades mais significativas pelo seu conteúdo pedagógico social (OLIVEIRA, 1985).

A Ludicidade permite definições das mais subjetivas e variadas possíveis, pelo apanhado para fundamentar cientificamente sua conceituação. A mesma pode ser entendida como um estado de espírito com saber progressivo que paulatinamente condiciona uma conduta de aprendizagem intimamente relacionada ao seu modo de vida. (NEGRINE, 2000).

É correto afirmar ainda que ludicidade é uma forma da criança encontrar resistência através do descobrimento de manobras motivacionais ao enfrentamento do desafio de ser por si – andar com as próprias pernas – firmando o livre pensar que a induz a conceituar responsabilidade em seus atos no aprender brincando.

Para Walon (1979, p. 45): “A criança aprende muito ao brincar, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia, é na realidade, uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico”.

Feijó (1992 p. 61) aposta que “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”. Isto posto, é imprescindível que o professor conheça essa magnitude e trabalhe a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica e conseqüentemente venha facilitar o processo de aprendizagem.

Friedmann (2012, p. 19) relaciona diretamente o lúdico ao brincar, quando afirma que “brincar diz respeito à ação lúdica, seja brincadeira ou jogo, com ou sem o uso de brinquedos ou outros materiais e objetos. Brinca-se também usando o corpo, a música, a arte, as palavras etc.” Assim sendo, cabe ressaltar que o brincar já existia na vida dos seres humanos bem antes das pesquisas iniciais sobre o assunto em debate. “Desde a antiguidade e ao longo do tempo histórico, nas diversas regiões geográficas, há evidências que o homem sempre brincou”. (ID, p. 19).

Para Freinet (1988, p. 304), a dimensão lúdica, tem suas especificidades na impressão que pode ser diversa ao estado de bem estar que corrompe sua essência, dependendo da forma de seu uso:

[...] um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina.

Esta referência: “estado de bem-estar”, pode ser entendida para além dos limites da individualidade do ser humano, posto, a ludicidade proporcionar uma natural interação e sociabilidade muito amplas que, invariavelmente, condiciona a uma equalização relacional, conforme pontuado por Correia (2006, p. 61):

Em síntese, ao serem resgatadas as brincadeiras das crianças e ao serem utilizadas como um conteúdo importante nas aulas, os alunos passam a ser respeitados. Qualquer proposta pedagógica intitulada cooperativa, democrática ou participativa, seja na educação física ou qualquer disciplina, deve começar respeitando os educandos e sua cultura, de forma igualitária, sem sentimentos de superioridade e de autoritarismo.

Entende-se pela citação supra, a interpretação de lúdico como o momento que a criança oportuniza o sentimento de liberdade, de descontração e interação, oportunidade em que fica disponível o estabelecimento de contato com o mundo que está a sua volta, estimulando a autonomia dentro de um contexto situacional. A ludicidade pode ser entendida ainda como sinônimo de criatividade que estimula a formação do pensamento crítico através da sociabilização, sendo, portanto, reconhecida como uma atividade significativa pelo conteúdo pedagógico natural que encarta, portanto, é mais do que um recurso que propicia a aprendizagem espontânea, consoante pondera Oliveira (1985).

A atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento das crianças porque as liberta de situações difíceis. No brincar as coisas e as ações não são o que aparenta ser; e, em situações imaginárias, as crianças começam a agir independentemente do que vêm a ser orientadas pelo significado da situação. (FRIEDMANN, 2012, p. 40).

Ainda para Friedmann, a ludicidade também liberta a criança de ações que devem ser completada, não pela ação em si mesma, mas pelo significado que ela carrega. “Quando uma criança faz de conta que está andando a cavalo, o significado domina a ação” (ID, p. 40). Esse processo possibilita a criança expressar seus desejos, tendo em vista, que a atividade lúdica é o nível mais alto do desenvolvimento e é por ela que a criança se move cedo.



A autora supra, enfatiza ainda que, Vygotsky acredita ser a atividade lúdica crucial para o desenvolvimento cognitivo, visto que, situações imaginárias levam ao desenvolvimento do pensamento abstrato e isso só acontece porque novos relacionamentos entre significados, objetos e ações são criados antes do brincar.

Corroborar-se com os autores citados, levando-se em consideração que a ludicidade é comunicação, por conseguinte, sociabilidade que necessariamente deve fazer parte, como insumo, do processo ensino e aprendizagem.

De forma simples, mas não menos abrangente, Almeida (2008, p. 1) resume ludicidade como qualidade daquilo que é lúdico:

Se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Piaget (1978) defendeu a importância do lúdico na aprendizagem através de suas pesquisas que proporcionaram inquestionáveis contribuições para educação escolar, em que uma destas, relacionava o lúdico, pela orientação cognitivista, como fator integrador da vida mental da criança, onde através da experiência lúdica o educando pode alcançar integralmente o seu crescimento intelectual, comportamento intitulado de assimilação.

Assim sendo, assevera-se que a ludicidade na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas as crianças, fazendo com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, respeitando suas características próprias, seus interesses e esquemas cognitivos.

Segundo Signoretti (2003, p.06), "Ao professor compete respeitar as características, o ritmo, as necessidades e possibilidades de cada criança, nas diferentes faixas etárias".

O trabalho pedagógico deve promover a inserção social da criança, respeitando-a, sendo capaz de desenvolver sua autonomia, identidade, espírito de cooperação e solidariedade com os demais, não apenas dentro da escola, mas também fora dela.

Assim sendo, o educador precisa ter uma atitude crítica diante dos alunos conhecendo principalmente seus limites e possibilidades. É sabido que o processo de desenvolvimento infantil implica oportunidades e situações educativas que vão além dos cuidados assistenciais. Deste modo, os objetivos que contemplam a Educação Infantil e os Anos Iniciais do Ensino Fundamental

precisam priorizar a valorização dessas oportunidades educativas, fundamentando-se na ideia de que a criança é um ser ativo na construção do seu conhecimento, que aprende a partir das ações, reflexões e interações com o adulto, com outras crianças e com o ambiente. A criança deve ser respeitada como um ser que tem direito de viver o seu próprio tempo.

Para isso, cabe aos profissionais do magistério, principalmente os que lidam com crianças, propiciar uma educação de qualidade que as ajude a entender e superar a realidade em que vivem, criando no espaço escolar uma atmosfera democrática que valorize, respeite, promova a diversidade e que conduza ao bem estar emocional e físico das crianças, contribuindo para diminuir o alívio de suas tensões, seus receios e medos, encorajando-as a expressarem-se livremente suas expectativas, interesses e necessidades, fazendo uso das diferentes formas de linguagem.

Aduz-se portanto, que o lúdico propicia uma compreensão de mundo e de conhecimento mais ampla tanto para o aluno como para a aprendizagem.

METODOLOGIA

Essa pesquisa foi predominantemente de cunho qualitativo, de natureza bibliográfica, articulada com estudo de caso na Escola José Francisco Soares, situada na Localidade de Escalvado, Distrito Arapari, em Itapipoca-CE, onde se utilizou observação direta no contexto da sala de aula dos professores da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental.

Para pesquisa bibliográfica do presente trabalho foram consultados diversos autores e obras que abordam o assunto em estudo. “A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente.” GIL (2002, p.45).

O estudo de caso foi desenvolvido após o estudo bibliográfico, tornando possível tomar conhecimento sobre a temática estudada e relacioná-la as teorias revisadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após observação direta na Escola supracitada foi possível constatar um dia-a-dia embasado com práticas lúdicas no âmbito das salas de aulas, embora, se observe a dificuldade da maioria das professoras de executarem atividades lúdicas devido ao fato de serem práticas que requerem mais tempo e dedicação.

As atividades mais comuns desenvolvidas, pelas professoras estão entre os jogos didáticos pertencentes ao acervo da Instituição e elaborados pelas próprias educadoras, contação de histórias, músicas e brincadeiras. A rotina seguida pela Escola já favorece a utilização da ludicidade.

Pôde-se verificar ainda que o corpo docente atribui a ludicidade um resultado positivo em se tratando do processo de ensino aprendizagem. Das variáveis favoráveis observadas nesse processo ressalta-se que: as atividades lúdicas envolvem as crianças por se tratar de práticas prazerosas; desperta a criatividade e imaginação; torna o conteúdo significativo e é extremamente favorável ao desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo.

Essa perspectiva corrobora com o conteúdo dos Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente no tocante aos Temas Transversais. Estes parâmetros dirigem o seu foco principal para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno não deve somente absorver conteúdos, mas principalmente deve desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento.

Vygotsky (1998) afirmou que a criança exerce papel ativo na construção de seu conhecimento, por fazer parte de um contexto sociocultural, em que as interações entre as mesmas e os adultos tem o potencial de estimular a aprendizagem. O mesmo atribui a importância da atividade lúdica para o processo de ensino e aprendizagem por sua influência facilitadora no desenvolvimento da criança, relacionando a ludicidade como fator que auxilia na aprendizagem do agir pela curiosidade que é estimulada e, por conseguinte, propicia autoconfiança adquirida pela interação que, também condiciona o desenvolvimento da linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho oportunizou o entendimento de que a atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento das crianças porque as liberta de situações difíceis. A ludicidade possibilita ainda a criança expressar seus desejos, tendo em vista, que a atividade lúdica é o nível mais alto do desenvolvimento e é por ela que a criança se move cedo.

A criança aprende muito através das brincadeiras e o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se, é na realidade, um importante aliado para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico.

Observou-se que são várias as possibilidades que as práticas lúdicas representam na vida de uma criança, dentre elas, a oportunidade de demonstrar sentimentos, representações a cerca do cotidiano, a capacidade de criação, percepção, sociabilidade e o estabelecimento e assimilação de valores.

Destarte, entende-se que uma prática pedagógica alicerçada na ludicidade contribui e influencia na formação do ser humano, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento.

Aduz-se, portanto, que o trabalho pedagógico envolvendo instrumentos lúdicos possibilita ao educador tornar a aula mais prazerosa, motivadora e significativa, oportunizando condições favoráveis ao desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo do aluno, conseqüentemente, contribuindo de forma significativa no processo de aprendizagem.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, N. P. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com Jogos Cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas: PAPIRUS, 2006. 96 p.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FREINET, Célestin. **A educação do trabalho**. 1ª ed. São Paulo-SP : Martins Fontes, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. 1 ed. São Paulo. Moderna. 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

KHISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009(a).

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, Vera Barros. **A Brincadeira e o desenho da criança de zero a seis anos**. Uma

avaliação psicopedagógica. Revista Criança. MEC/Secretaria de Educação Fundamental, novembro, 1998.

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

SIGNORETTI, Adriana Elizabeth R.S et ai. **Como educar e cuidar**: aspectos cotidianos da prática pedagógica com crianças da 0 a 6 anos. Revista do professor. Porto Alegre, v.19, n.73, p.5-10, jan./mar. 2003.

VIGOTSKI, L. S. – **A formação Social da Mente**, 6º ed. São Paulo: Martins fontes, 1998.

WALLON, Henri. **Psicologia e Educação da Infância**. Lisboa: Estampa, 1979.