

TEMA: PRÁTICA DOCENTE: A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

Maria José da Silva¹

RESUMO

O artigo vem para o meio acadêmico com o objetivo de propor uma discussão sobre a importância da ludicidade na prática docente, na perspectiva inovadora, trazendo uma concepção apriorista do docente para a formação do aluno. O lúdico nos últimos anos tem ganhando valores significativos no aprendizado e desenvolvimento dos educandos infantis, tornando-se ferramentas necessárias na prática do professor no sentido de inovar. Desta forma a busca constante por recursos didáticos e formação continuada, com o intuito de nortear o fazer pedagógicos e favorecer um aprendizado de qualidade aos estudantes, numa perspectiva prazerosa e criativa. A metodologia lúdica inserida na prática cotidiana do docente desenvolve uma aprendizagem significativa, sendo notório no desempenho psicomotor da criança e em várias áreas cognitivas. Diante da prática pedagógica, observa-se a resistência de alguns docentes, no sentido de não utilizá-lo em sala de aula. O lúdico não só contribui com aprendizagem, como possibilita a criatividade e a autonomia dos discentes, inovando as práticas educativas. O artigo foi elaborado com base em revisões bibliográficas de Barbosa (2016) e Vygotsky (2017), pretende colaborar para uma reflexão sobre a ludicidade na formação cognitiva no processo do ensino aprendizagem e contribuir para a inovação das práticas dos professores. A metodologia utilizada foi de cunho qualitativo e pesquisas que se referem ao tema exposto. Tem como público alvo professores da educação infantil e todos que tiverem interesse pela temática abordada.

PALAVRAS-CHAVES: Ludicidade; Práticas inovadoras; Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O presente artigo abordará a ludicidade na prática do docente, como uma forma de inovar a prática educativa, bem como a importância para o desenvolvimento do estudante, principalmente na fase infantil, neste período a criança está em processo de desenvolvimento cognitivo. Assim uma sala de aula de forma prazerosa, de fato acontecerá uma aprendizagem significativa, diante das atividades lúdicas que favorece uma compreensão melhor da aprendizagem.

A ludicidade na prática docente tem se tornado a estratégia ideal no processo de formar os discentes. Uma vez que a representatividade do lúdico em forma de brincadeiras e utilização de jogos educativos tem se tornado uma prática essencial no desenvolvimento da criança, que aprenderá de forma significativa a partir da vivência relacional com os materiais

¹ Mestranda do Curso de Gerência e Administração de Políticas Culturais e educacionais da KYRE`Y SÃSO – PY – ASU. Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional – Faculdade São Luís de França_SE. mjose201038@hotmail.com;

concretos. Portanto, colabora para que ocorra uma práxis educativa interessante, instigando uma participação efetiva das crianças pela escola, desconstruindo os métodos arcaicos. Faz-se necessário em primeiro lugar mudar o pensar de cada profissional e posterior renovar as práticas pedagógicas em sala de aula que envolva as dinâmicas pedagógicas.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017) a interação do sujeito com o objeto, desperta diversos fatores cognitivos (motivação, criatividade, prazer, curiosidade, criticidade, entre outros) que conduz o estudante a buscar soluções para resolver seus conflitos ou criar novos caminhos. Diante desse contexto é notória uma preocupação, por parte da BNCC, quando se trata da educação infantil, trazendo o lúdico como uma das ferramentas pedagógica de suma importância para o desenvolvimento das dimensões da aprendizagem e que deve está presente na prática do docente.

Esse trabalho surgiu com propósito de discutir sobre o tema explicitado, com o intuito de elucidar a importância do lúdico na prática do professor e ofertar uma aprendizagem significativa, criativa dos alunos. Assim o professor deve inovar suas práticas pedagógicas, para atender os anseios dos estudantes que são oriundos de múltiplos contextos. “Sujeito é esse Ego que se expande na medida mesma em que age sobre o mundo e, de retorno, age sobre si mesmo, retirando de seu fazer a “matéria” constitutiva de seu ser” (BECKER, 2012).

A metodologia elucidada nesse artigo foi de caráter qualitativo, pois tem por finalidade descrever os fatos e bibliográfica estudada para sua elaboração. A utilização da ludicidade ao benefício do desenvolvimento cognitivo e da aprendizagem do aluno, sendo um caminho de estratégias didáticas do docente para alcançar seus objetivos. Conforme Lüdke e André (2011) “a pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, via de regra, através do trabalho intensivo de campo”. Dessa forma a interação possibilita maior grau de objetividade aos dados coletados e subjetividade, pois permite a observação das reações dos entrevistados, possibilitando uma maior compreensão do contexto a ser estudado.

A utilização do lúdico no âmbito de sala de aula, principalmente no ensino infantil, tem uma importância exorbitante no processo do desenvolvimento da aprendizagem, desta maneira deve ser compreendida pela sociedade educacional, de que sua contribuição faz-se necessária na prática do professor em sala de aula. Antônio Villar. A. et al. (2016) “Esse componente lúdico desperta a imaginação e a memória; porém mais do isso, durante os jogos e as brincadeiras, o professor pode criar situações educativas”. Assim o docente deve ter uma nova visão com relação às dinâmicas neste processo, Pois é possível quebrar paradigmas retrógrados, que classifica o lúdico como mero passatempo, que os professores tenham plena

consciência de que o ensinar precisa atender a perspectiva dos alunos no mundo globalizado e contemporâneo, como também a faixa etária de cada criança.

O interesse por esta temática surge a partir das vivências com alunos ao longe da profissão e experiências com a educação infantil e ensino fundamental I, estudantes estes que são oriundos de múltiplos contextos sociais e foco na formação do professor, com o intuito de qualifica-se, para atender a especificidade e diversidade culturais trazidas pelos estudantes, possibilitando a superação dos desafios que estão embutidas nas práticas pedagógicas.

A interação das crianças através da ludicidade desenvolve o bem-estar e o prazer de estar na escola, envolvidos no processo de construção de novos saberes e de valores significativos, pois o trabalho realizado com base na realidade dos estudantes tem sua singularidade para o desenvolvimento da autonomia e a cooperação do sujeito como protagonista das suas ações.

Ao interagir, as crianças apropriam-se do mundo que as cerca, mas são modificadas por ele assim como nele imprimem sua marca. Têm algo a dizer e as interações com os adultos devem privilegiar sua escuta, atenta e respeitosamente, (VILLAR A. et al 2016).

De acordo com o autor a interação da criança com os jogos e brincadeiras, é uma forma de perceber suas atitudes, que são reflexos da realidade. Diante dos instrumentos lúdicos presente em sala de aula desenvolve a aprendizagem de forma agradável e eficaz. A relação por meios de brinquedos proporcionam mudanças no cognitivo e no comportamento dos alunos, assim facilita aquisição de novos conhecimentos. Mediante deste contexto, que a ludicidade trás, faz-se necessário atenção por parte da docência.

Atualmente houve grande redução por parte das famílias em brincar com os filhos, na maioria isso acontece devido o aumento de carga horária no emprego e outro pela falta de conhecimento. Portanto o que se vê é cada vez mais um número maior de escolinhas de esportes, escolas de línguas, de computação, de danças, entre outras. Não há mais como ausentar o lúdico do processo pedagógico, pois o mesmo é visto como uma ferramenta motivadora da aprendizagem. Ao se separar as crianças do ambiente lúdico estão automaticamente ignorando seus próprios conhecimentos, pois quando a criança entra na escola ela já possui muitas experiências que lhes foram proporcionadas através das brincadeiras e dos jogos, por conseguinte são frutos do seu imaginário, que através do contato com o lúdico surge as expressões livre (BARBOSA, 2016).

O trabalho sobre a ludicidade inserido na prática do docente tem por objetivo investigar como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem, subsidiando o seu trabalho de forma criativa e inovadora e, é neste processo que de fato ocorre troca de saberes. As utilizações das atividades lúdicas desenvolvem nas crianças várias habilidades (atenção, memorização, imaginação, participação, autonomia, criatividade).

É diante dos desafios educacionais, que existe uma cobrança maior no fazer pedagógico do professor, na criação de meios atrativos, que venham favorecer a aprendizagem das crianças, pois, é diante do problema que o educador precisa ter autonomia para solucionar as dificuldades apresentadas pelos educandos. É fundamental questionarmos. Será que os professores estão preparados, para utilizar o lúdico em suas práticas cotidianas, que possam conter no campo técnico brincadeiras e jogos para proporcionar aos alunos um aprender de forma mais eficaz e inovadora?

É neste contexto temático que se faz pensar que o ensinar vai além dos conteúdos propostos, ensinar é mediar conhecimento é criar possibilidades norteadoras que facilite a compreensão dos objetos em estudo, vivenciando a realidade e buscar métodos inovadores que desperte a curiosidade e a criatividade dos alunos. Freire, (1996) o professor deve ser qualificado em respeito aos educandos, o educador não deve se omitir do contexto coesivo da realidade de cada aluno na sua prática, que a mesma faça sentido.

Todas as atividades em que as crianças necessitam de atenção e concentração ao participarem dos jogos e brincadeiras auxiliam no amadurecimento cognitivo, consequentemente o Lúdico também pode servir de estímulo para o desenvolvimento da criança. A ludicidade é de extrema importância para o desenvolvimento mental e social da criança. Através de atividades lúdicas a criança é livre para criar o seu mundo simbólico e é estimulada à fantasia e a imaginação. Para Vygotsky (1984) o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos a um eu fictício [...], por essa razão, a metodologia lúdica proporciona prazer, alegria e entretenimento à criança no momento do aprendizado.

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Para uma criança muito pequena os objetos têm força motivadora, determinando o curso de sua ação, já na situação de brinquedo os objetos perdem essa força motivadora e a criança, quando vê o objeto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê, pois ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão, e o pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior, passa a ser determinado pelas ideias (VYGOTSKY, 1998).

O lúdico presente na prática do docente é fundamental para que a sala de aula ofereça um bom desempenho no processo do ensino e aprendizagem, respeita a faixa etária dos estudantes. É através dos jogos e brincadeiras que os alunos desenvolvem suas habilidades cognitivas e motoras, proporcionando ao professor a observação do desenvolvimento da criança por meio da sua liberdade para criar e imaginar diversas situações. Logicamente ao mesmo tempo em que construímos alguma coisa, estamos tendo pleno conhecimento de como ela funciona. Essa temática se aplica a utilização da ludicidade em sala de aula, ao mesmo tempo em que a criança brinca e se diverte, ela está criando vínculos afetivos, aprendendo a repartir, conviver, resolver problemas, refletir sobre situações e criar novas estratégias dentro de sua brincadeira.

Este artigo foi permeado por diversas leituras bibliográficas baseadas nas teorias dos autores: Freire(1997), Vygotsky(1998), Villar et al. (2016), Barbosa(2016), e documentos oficiais como LDB (Lei de Diretrizes e Bases), BNCC (Base Nacional Comum Curricular – 2018), que fundamentou e serviu de instrumentos de análise do primeiro capítulo deste artigo.

Este artigo perpassa por uma metodologia qualitativa proporciona a produção de resultados sem rigor estatísticos numéricos. O processo qualitativo permite-nos descrever a complexidade de determinado problema, analisando comportamentos, emoções, sentimentos, e possíveis experiências vivenciadas pelos indivíduos. Ainda possibilita ampliar o universo a ser pesquisado e compreender o seu funcionamento, possibilitando a quantificação dos dados, dessa forma opta-se pela pesquisa qualitativa como um meio de atender a natureza de um fenômeno social e estudá-lo.

A estrutura deste artigo constará com dois capítulos, o primeiro capítulo abordará “ O lúdico no âmbito de sala de aula” e o segundo capítulo mostrará, “o desenvolvimento da aprendizagem por meio da ludicidade. Dessa forma atenderá todas as perspectivas do tema abordado.

O LÚDICO NO ÂMBITO DE SALA DE AULA

No Brasil a história da educação é atrelada à formação docente, que tem influências Europeias e Americanas ao longo de sua construção, nos dias atuais são diversos os reflexos históricos sobre a qualificação do profissional da educação, que começa ganhar forma a partir da metade do século XIX, com a educação infantil, permitindo a concepção, a adaptação e a popularização dos jogos no processo de ensino aprendizagem. Barbosa (2016) averigua-se que a ludicidade sempre esteve presente em toda construção da história e desenvolvimento do

povo, ou seja, desde dos povos primitivos, que fazia várias atividades por necessidade de sobrevivência.

A ludicidade é uma forma criativa e dadática, que subsídida o trabalho do educador de maneira prazerosa, favorecendo um aprendizado significativo. Portanto é diante deste contexto que o professor tem o papel importante de orientar os saberes dos alunos, pois o educador é o gestor fundamental deste processo de aprendizagem, é diante desta construção que ele deve motivar e influenciar em todos os aspectos, propondo uma reflexão crítica, mostrando o aluno que ele é capaz de criar seus próprios conceitos.

Sendo o professor o mediador e motivador da aprendizagem, estimula o interesse da criança e cria condições favoráveis à construção de novas descobertas. Só assim será capaz de desenvolver habilidades do pensamento como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisões e a criatividade. (BARBOSA, 2016,).

Segundo autora o professor é o mediador direto do processo do ensino aprendizagem. O lúdico leva o gosto da crianças pelas atividades oferecidas. Cabe ao professor em sua formação adquirir saberes necessários e conhecimentos, que posteriormente faça parte de sua prática. A reflexão no sentido de suas ações pedagógicas, quando mais se assume, mais capacidade de mudar é possível.

Nenhuma formação docente verdadeira pode fazer-se alheada, de um lado, do exercício da criticidade que implica a promoção da curiosidade ingênua... e do outro, sem o reconhecimento do valor das emoções, da sensibilidade, da afetividade, da intuição ou adivinhação. (FREIRE, 1996).

Segundo o autor, a formação do professor é complexa, pois deve ser construída de conhecimento, criatividade e habilidades, como também ser humano promovido de afeto, ser sensível as emoções. É o bom senso do educador que vai norteá-lo toda sua postura quanto agente construtor e transformador de cidadãos críticos, o bom senso faz encher a forma correta, uma situação ou uma atitude de um indivíduo que faz coisas erradas ser compreendido.

Freire(1996) o ofício de ser educador é pensar no aluno com respeito e dignidade, faz com que o professor perceba se a sua prática é satisfatória ou condizente com o nível de aprendizagem dos educandos, é a partir desta atuação que o educador exige de si uma reflexão crítica sobre sua prática, avaliando-se. É com base na avaliação que é revelado as habilidades e competências que são indispensáveis na prática do educador.

O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM POR MEIO DA LUDICIDADE

A ludicidade tem por definição a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos através de jogos, músicas e danças, ensinar e aprender se divertindo. Ao discutir sobre a ludicidade não pode deixar a formação do educador, que é peça fundamental nesta construção de forma inovadora, recorrente na educação infantil, não seria interessante tirar o lúdico do contexto dos alunos. Antônio Villar(2016) opondo-se ao modelo de educação tradicional que impossibilitava a criança brincar. Logo surgiram as controvérsias e oposição a esta forma de educar, principalmente por parte dos que defendem a rígida metodologia tradicional disciplinadora herdada dos tempos imperiais.

Faz-se uso do lúdico para quebrar os paradigmas tradicionais, pois o aprendizado construído a partir da ludicidade, torna-se significativo, onde a mesma tem uma contribuição no desenvolvimento das dimensões cognitivas, sociais, afetivas e motoras, desta forma acontecerá uma aprendizagem significativa.

A partir dos estudos de Vygotsky(1896-1934), dentro de sua teoria sócio-histórico-cultural será possível compreender o papel do lúdico no desenvolvimento potencial infantil, a partir do aprendizado da natureza social sob sua perspectiva.

A criança tem a capacidade de criar um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados. Esse mundo é que chama de brincadeira. Para ele, a imaginação é uma atividade consciente que não está presente na criança muito pequena. Com todas as funções da consciência, surge originalmente a ação. (VYGOTSKY,1998).

Na ótica do autor, o lúdico é uma atividade que terá valor educacional intrínseco, mas, além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. É notório que a escola deve promover o ensino e a aprendizagem, incentivando seus profissionais a adotarem atividades lúdicas em sua prática, criando um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia dos discentes.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada para realização da pesquisa que resultou na elaboração deste artigo foi de cunho qualitativo, acrescida de revisões bibliográficas que fundamentam o tema abordado.

REFERENCIAL TEÓRICO

Investigar a relevância da ludicidade na prática Pedagógica, no processo de inovar, configura-se um grande caminho de valorização da realidade dos alunos sendo vivenciado no âmbito escolar. compreendendo que para exercer a profissão de professor é necessário a busca por aperfeiçoamento. O lúdico na prática pedagógica tem a incumbência de construir o senso crítico, apropriação do mundo literário, desenvolvimento cognitivo, assim o maior propósito do docente é de atender os alunos que são oriundos de múltiplos contextos. Este artigo embasou-se em vários teóricos, porém iremos destacar apenas os quatro principais teóricos.

Barbosa (2016) O lúdico presente nas atividades rotineira do professor no processo da aprendizagem, não pode acontecer de forma isolada da realidade dos estudantes. Assim a interação da criança com diversos jogos e brincadeiras, desenvolverá a capacidade cognitiva da aprendizagem. É nas expressões naturais dos alunos da educação infantil, demonstradas em sala de aula, é de grande notoriedade os reflexos de seus costumes e cultura.

Fernando Becker (2012) O docente exerce sua prática em sala de aula, conforme o que foi assimilado na sua formação, assim a forma de ensinar são reflexos da epistemologia do professor, numa dinâmica entre o conhecimento e a prática, ambos se unem numa inter-relação em prol da formação de um sujeito autêntico capaz de resolver e atuar na sociedade.

Antônio Villar (2016) a ludicidade exerce um poder transformador no cognitivo da criança, assim os jogos e brincadeiras devem fazer parte do ensinar. O professor que tem um olhar diferenciado vê o lúdico como porta para o sujeito construir seu protagonismo, ser autônomo, ser crítico e habilidoso.

Vygotsky (1998) O lúdico presente no cotidiano da criança, através dos jogos e brincadeiras ou manipulação de objetos, essa maneira de se relacionar, o sujeito/objeto tem um poder significativo do desenvolvimento cognitivo da criança. Que posteriormente reflete no desenvolvimento da aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base nas pesquisas bibliográficas, com embasamento nos teóricos que foram estudados, é notório que os docentes precisam quebrar paradigmas epistemológicos que foram adquiridos ao longo de sua formação. Assim a implementação do lúdico no cotidiano é visto como um processo inovador da praxis educativa, que se resulta no desenvolvimento da

aprendizagem dos alunos. A busca constante por aperfeiçoamento é encontrada em cursos de formação continuada entre outros, deve ser um ponto de partida para superar as barreiras empostas pelas concepções empíricas do professor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização deste artigo, assumimos o desafio de trazer a questão sobre a Importância da ludicidade no processo do Ensino Aprendizagem, onde o lúdico tem sua função primordial na formação do aluno, desenvolvendo o cognitivo e despertando a criatividade, como também assume o compromisso de nortear a prática pedagógica, valorizando o cotidiano do educando e resgatando os valores sociais, sendo comprovado por alguns autores, Paulo Freire e Vygotsky, que propuseram as fundamentações do presente artigo.

Considera-se que toda criança possui a necessidade de descobrir o mundo por meio da brincadeira, dos jogos e das atividades de liberdade que proporcionam prazer a elas, pois se sentem livres quando podem usar sua imaginação simbólica, expressar suas fantasias, emoções, desejos e experiências, é por meio destes instrumentos que elas entram em contato e assimilam o real do imaginário, realizando um contato com o meio social.

Conclui-se que a ludicidade é relevante na educação infantil por proporcionar momentos de socialização entre as crianças, pois se relacionam com o meio social e cultural, a partir dos jogos e das brincadeiras eles se apropriam das regras sociais, se relacionam com instrumentos e signos que medeiam à aprendizagem para o seu desenvolvimento. A ludicidade permite que a criança tenha voz na escolha das atividades que deseja fazer, tornando-a mais prazerosa e significativa, porém na escola cabe ao professor acompanhá-las e motivá-las.

Os professores devem valorizar o brincar na Educação Infantil, pois é por meio dele que as crianças vão internalizar diversas situações presentes no meio em que estão inseridas. Muitas vezes o professor (a) não tem facilidade em desenvolver um conteúdo com as crianças, não se sente motivado, portanto, se repensar na sua forma de ensinar ele irá perceber que necessitará de atividades que vão além do papel, que o educador procure se especializar e inovar suas práticas.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus pela força, ânimo e garra ao construir este artigo. Também não poderei deixar de agradecer a minha família, que me ajudaram direto ou indiretamente no processo de concretização. A todos que não deixaram de acreditar no meu potencial, aqui deixo meu grande abraço.

REFERÊNCIAS

ANTÔNIO VILLAR, A. et al. Ludicidade: desafios e perspectivas em educação. Paco Editorial: 2016.

BARBOSA, ANA Rubia. Ludicidade e Aprendizagem na Educação Infantil. Ed. – Curitiba, PR: 2016.

BARBOSA, Ana Mãe, Arte e Educação no Brasil, São Paulo: perspectiva 2002. BNCC (Base Nacional Curricular Comum) (BRASIL, 2017, p.36).

BECKER, F. Educação e construção do conhecimento. 2ed. Porto Alegre: Penso,2012.

BRASIL. Lei de Diretrizes e bases da educação Nacional n °. 9394/96. 2. Ed. Câmara dos Deputados, coordenação de publicações. 2001.

CAMARGO, F.. a sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. porto alegre- 2018.

CURY, C. – BNCC- Base Nacional Comum Curricular – São Paulo: Cortez 2018.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários Práticas Educativas São Paulo, Paz e Terra- 1996.

LÜDKE, M. ANDRÉ, M. E. D. A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. 2. Ed. São Paulo: EPU, 2013.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar. Artmed, 2000.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores (J. cipolla Neto, LSM Barreto, & S. c. Afeche, trads.). 2001.

VIGOTSKY, Lev S. Imaginação e criação na infância. São Paulo: Ática, 2017.

