

O TRABALHO PEDAGÓGICO COM FOCO NA LUDICIDADE: CONSIDERAÇÕES PERTINENTES

PEDAGOGICAL WORK WITH A FOCUS ON PLAYFULNESS: RELEVANT CONSIDERATIONS



CLAUDIA ROBERTA CLEMENTE

Graduação em Pedagogia pela Universidade Camilo Castelo Branco (2010); Especialização em Práticas Educativas pela FAEP - Faculdade de Educação Paulistana (2022).

RESUMO

Este artigo tem como objetivo elucidar que a brincadeira é uma linguagem natural da criança, e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil, para que a criança possa se colocar e se expressar através das atividades lúdicas, considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças, despertando interesses e curiosidades, aspectos que contribuem em sua aprendizagem. A atividade lúdica tem o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. O trabalho aqui apresentado está embasado por meio das leituras e reflexões sobre a bibliografia levantada acerca do tema.

Palavras-chave: Educação; Ludicidade; Brincadeira.

ABSTRACT

This article aims to elucidate that play is a child's natural language, and it is important that it is present in school from early childhood education onwards, so that children can put themselves forward and express themselves through playful activities. Playful activities include games, music, in other words, activities that maintain children's spontaneity, arousing interest and curiosity, aspects that contribute to their learning. Playful activity has the power over children to facilitate both the progress of their

whole personality and the progress of each of their psychological, intellectual and moral functions. The work presented here is based on reading and reflecting on the literature on the subject.

Keywords: Education; Playfulness; Play.

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras são eminentemente educativos no sentido que constituem meios para desenvolver a curiosidade e o princípio de toda descoberta. Apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções.

Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. O brincar implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, e formas diferenciadas de brincar.

A brincadeira é uma linguagem natural da criança, e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil, para que a criança possa se colocar e se expressar através das atividades lúdicas, considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças, despertando interesses e curiosidades aspectos que contribuem em sua aprendizagem.

A atividade lúdica tem o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.

A escola deve facilitar o ensino utilizando-se de atividades lúdicas, que criem um ambiente de aprendizagem para favorecer o processo de aquisição de autonomia. Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se dos jogos e brincadeiras de leitura, escrita e outros, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

Ademais, este artigo tem por finalidade, refletir a importância da ludicidade na prática pedagógica, como facilitador do ensino – aprendizagem e podendo ser utilizado como uma ferramenta para o ensino.

DESENVOLVIMENTO

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizado o conhecimento advindo de um processo de construção.

A escola deve facilitar o ensino utilizando-se de atividades lúdicas, que criem um ambiente de aprendizagem para favorecer o processo de aquisição de autonomia. Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se dos jogos e brincadeiras de leitura, escrita e outros, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

A criança já está adaptada aos jogos e brincadeiras e se torna importante refletir sobre este recurso, não como método, mas sim como um complemento do ensino aprendizagem.

Estudos revelam que o lúdico já existia na Greco – Romana como prática educativa. O lúdico tem sua origem na palavra “ludus” que significa “jogos e brincadeiras”.

Para Platão (348-427), os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos praticados em comum pelos dois sexos, dando ênfase educativa ao lúdico, colocando em pé de igualdade com a cultura intelectual, colaboração com a formação do caráter e da personalidade.

No período do Cristianismo os jogos e brincadeiras perderam seus valores, considerados profanos e imorais, sem nenhum significado. A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber, os valores educativos dos jogos e os jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática. Após esse processo de inclusão do lúdico, o teórico alemão Froebel (1782 – 1852), considerava as brincadeiras como o primeiro recurso para atividade, sendo aceito pela grande maioria dos teóricos.

E, o lúdico é definido como uma necessidade básica do ser humano, de maneira geral, o lúdico refere-se a brincadeira e a questão simbólica envolvida nesse processo.

Não se pode imaginar a infância sem brincadeiras e risos. Brincando-a se expressa, integra-se ao ambiente que a cerca, assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve vários conhecimentos, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. Na brincadeira a criança encontra equilíbrio entre o mundo real e o imaginário.

Por meio da brincadeira, a criança torna-se cooperativa, é desafiada a buscar soluções para situações imaginadas e vivenciadas estimulando sua inteligência e criatividade. A criança está exposta no meio em que vive e enfrenta uma realidade que muitas vezes está além dos recursos interiores, um mundo que frequentemente parece confuso para ela, é preciso ter a possibilidade de se encontrar e aprender a lidar com as situações que se deparam no cotidiano. Precisa de ajuda para organizar seus sentimentos para dar significados a suas experiências e para sentir conforto.

O que importa na ludicidade para criança é o momento vivido, pois este lhe proporciona momentos de encontros consigo mesmo e com o outro, momentos de fantasia e realidade, é nesse processo que a criança adquire iniciativa e autoconfiança, quando é permitido ter autonomia e liberdade.

Durante muitos anos as escolas se preocuparam apenas com a transmissão do conhecimento, neste processo o professor era detentor e repassador das informações, onde o aluno era um mero receptor, o aluno aprendia pela repetição daquilo que era passado.

Com o passar do tempo esta visão ficou ultrapassada e o aluno começou a ser visto como um ser que interage no processo de aprendizagem, o professor deixou de ser o repassador de informações e passou a buscar situações estimuladoras para despertar o interesse do aluno pelos conteúdos que estavam sendo estudado, o aluno deixou de ser um elemento passivo nesse processo para ser o elemento mais importante.

Nesse momento as atividades lúdicas passam a ser instrumentos fundamentais para desenvolver a aprendizagem do aluno, o papel do professor, passa a ser mais de condutor estimulador e avaliador do processo de ensino aprendizagem.

Segundo a origem do lúdico citado neste trabalho há muitas razões para que os educadores trabalhem no âmbito escolar as atividades lúdicas, não sendo um privilégio apenas do ensino infantil, mas a continuidade do uso desse recurso como ferramenta pedagógica no ensino fundamental, uma vez que esse auxílio é importante para evitar que o trabalho em sala se torne cansativo, principalmente nos anos iniciais.

É possível deparar com situações em que a criança é desestimulada em ir para a escola, pois sabe que lá não encontrarão a alegria, o entusiasmo, desafio e encantamento que tem no ensino infantil.

Dentro dessa realidade observa-se que o principal papel do educador é estimular o aluno à construção de novos conhecimentos, através das atividades lúdicas o aluno é desafiado a produzir e oferecer soluções a situações problemas imposta pelo educador, o lúdico é um dos motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma diferenciada e significativa.

A partir dos princípios aqui expostos, entende-se que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

A esperança de uma criança ao caminhar para escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder – alguém muito consciente e que

se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor. (ALMEIDA, 1987, p.195)

Tendo em vista que é grande a responsabilidade do educador para alcançar a aprendizagem dos educandos, faz-se necessário integrar os conteúdos curriculares propostos com o lúdico, para que todos tenham o direito de aprender, e aprender com prazer o resultado será melhor.

A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar, dessa maneira, a realidade, sendo uma maneira de se autoexpressar. Esses jogos de faz-de-conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revelação de conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Na fase das operações concretas, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais etc. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada.

Este tipo de jogo não é considerado como sendo um segundo estágio e sim como uma etapa entre os jogos simbólicos e de regras. "é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e, sobretudo no terceiro nível, uma posição situada a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente..." (Piaget, 1997, p.136).

A escola é um elemento de transformação da sociedade, e sua função é contribuir junto com os outros setores, para que as mudanças necessárias se efetivem. Nesse sentido a educação deve privilegiar o contexto socioeconômico e cultural das crianças. Além disso, deve propiciar a todas um desenvolvimento integral e dinâmico (cognitivo, afetivo, linguístico, social, moral e físico-motor). A educação deve instrumentalizar as crianças de forma que possibilite a construção de sua autonomia, criatividade, responsabilidade e cooperação.

Na prática educacional, é interessante a construção progressiva de estratégias metodológicas que respondam aos objetivos formulados. Essa metodologia deve ser construída, levando-se em conta a realidade de cada grupo de crianças, a partir das atividades lúdicas que constroem desafios e sejam ao mesmo tempo significativas e capazes de incentivar a descoberta e o espírito crítico.

As atividades lúdicas surgem como alternativa estratégia metodológica, partindo de uma concepção sócia – construtivista - interacionista do jogo, ou seja, pensando-o como meio de garantir à construção de conhecimentos e interação entre os indivíduos.

Como vincular a atividade lúdica à função da escola? Por meio da atividade lúdica não somente se abre uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, mas encontra uma rica possibilidade

de incentivar o seu desenvolvimento. A ideia de aproveitar a atividade lúdica nos anos iniciais como alternativa metodológica não prioriza sua utilização como mero instrumento didático.

Há um aspecto do qual se deve dar especial atenção quando se trabalha com a atividade lúdica de forma mais consciente: o caráter de prazer que a ludicidade tem na vida das crianças. Sem esse componente básico, perde-se o sentido da sua utilização. “A atividade lúdica, pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, que mobiliza sua ação individual” (RIZZO, 2001, p.93).

O brincar possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através das atividades lúdicas a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas as experiências vivenciadas, bem como relacioná-las às demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a sua prática.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver indivíduo de forma intensa e total. Criando um clima de entusiasmo. É nesse aspecto de envolvimento que o torna uma atividade com forte teor emocional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

A ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para construção do seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requer um esforço voluntário.

Em geral, um elemento que separa um jogo pedagógico com outro de caráter apenas lúdico é desenvolver o jogo pedagógico com a intenção de propiciar aprendizagem significativa, estimular a construção de novos conhecimentos e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e que os ajude a construir conexões.

O jogo e a brincadeira são por si uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais, ela reproduz muitas situações vividas no seu cotidiano que através do faz-de-conta são reelaboradas criativamente, criando novas habilidades e interpretações do real, essas são atividades fundamentais na educação infantil e nos anos do ensino fundamental e é uma das formas mais natural e prazerosa no processo de aprendizagem.

O jogo promove a aprendizagem, seja ela informal ou formal e pode acontecer dentro e fora da escola, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento e habilidades

do pensamento, como a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações, que por sua vez acontecem quando jogam, quando obedecem as regras, quando vivenciam conflitos numa competição.

Assim, os jogos são um dos meios mais propícios à construção do conhecimento, conforme a atividade ela passa a desenvolver suas habilidades, reconhecer as suas capacidades e desenvolver mais sua autoconfiança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A brincadeira é uma linguagem natural da criança, e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil, para que a criança possa se colocar e se expressar através das atividades lúdicas, considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças, despertando interesses e curiosidades aspectos que contribuem em sua aprendizagem.

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações pela memória e imaginação. O termo “brinquedo” não pode ser reduzido à de sentidos do jogo, pois subestima a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira.

É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira, é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo que é qualquer competição ou desafio, para quais as regras são feitas ou criadas num ambiente restrito ou de imediato.

Cabe aos educadores criarem mecanismos para que os alunos contribuam para a construção de um mundo mais equilibrado e mais saudável. São no ato do brincar que a criança se apropria da realidade, atribuindo-lhes significados. O educador deverá saber escolher brincadeiras adequadas para que a aprendizagem da criança ocorra de maneira agradável, compreensiva e no momento oportuno.

Ademais, a atividade lúdica tem o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica - técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, Edições Loyola, 1987.

FREIRE, Paulo. **Essa escola chamada vida**. São Paulo, ática , 1994.

FRIEDMANN, A. **Brincar: Crescer e Aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo, Moderna, 1996.

_____. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1999.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1976.

_____. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 1998.

RIZZO, G. **Jogos Inteligente - A construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2001.

VIGOTSKY, L. S. **Pensamentos e linguagem**. Rio de Janeiro, 2001.