O LÚDICO NA ESCOLA

LUCAS GOMES SOUZA

RESUMO

Este trabalho discute a importância de oportunizar experiências com brincadeiras e entender que os recursos lúdicos são ferramentas importantes na educação, haja vista que ela se vincula com os demais eixos do trabalho pedagógico na educação, havendo a interação entre si, e a contribuição para o contínuo desenvolvimento das crianças, buscando ampliar a discussão sobre as contribuições que o lúdico possa exercer sobre as socializações, interações e aprendizagens. O objetivo geral da pesquisa foi analisar as contribuições que os jogos, brinquedos e brincadeiras proporcionam para o desenvolvimento das crianças.

Também trataremos das diferenças encontradas sobre os termos jogos, brinquedos e brincadeiras, pois diferente do imaginário de muitos insiste em confundi-las como sinônimos.

Palavras-chave: Lúdico, jogos, brincadeiras.

INTRODUÇÃO

Ao iniciar o ano letivo, em uma escola localizada na zona sul da cidade de São Paulo, onde a comunidade escolar diagnosticou a necessidade dos alunos em brincar. As indagações dos professores eram:

Eles precisam brincar, por que?...

Porque são crianças.

Porque precisam gastar energia.

Porque não brincam em espaços públicos.

Porque precisam brincar.

Me intrigava estas respostas/justificativas, pois acredito serem pouco embasadas em estudos científicos, ainda mais que estava debruçado sobre o excelente material da pós-graduação de que este trabalho também servirá para a conclusão do curso.

Decidimos então por uma estratégia de atender nossos alunos no contra turno escolar, falarei mais sobre isso na parte final que será descrito em um relato sobre um projeto que foi desenvolvido nessa comunidade. Sabendo que a ocupação territorial na construção de moradias, em decorrência da expansão imobiliária, tem cada vez mais tirado espaços que outrora eram usados para as práticas do brincar.

Neste trabalho procura-se investigar e salientar as possíveis contribuições que as atividades lúdicas trazem para o público estudantil, sua aplicabilidade no que se refere ao cumprimento da legislação vigente, também caracterizar as diversas ferramentas inerentes a essas práticas bem como fazer a distinção entre jogos, brinquedos e brincadeiras.

É de grande importância as pesquisas na direção de valorizar o lúdico como ferramenta pedagógica e de que maneiras jogos, brinquedos e brincadeiras contribuem na formação e na disseminação da cultura.

O uso dos espaços escolares em detrimento da falta de espaços públicos para as práticas do brincar.

A possibilidade de se utilizar a escola em contra turnos para essa finalidade, visto que as unidades educacionais contam com estrutura privilegiada no que tange a segurança, recursos físicos, materiais e profissionais qualificados.

A prática corporal é um direito de aprendizagem da criança. Oferecer a oportunidade de a criança crescer saudável e feliz, num contexto de valorização são desafios que os novos tempos têm imposto aos educadores em especial aqueles que veem o tema como algo a ser pesquisado e explorado em benefício dos atores no processo de construção cultural.

Conforme Paulo Freire, ensinar exige pesquisa:

[...] Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses quefazeres se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (FREIRE. P. 2011, p. 30).

Com a sensibilidade que é necessária quando lemos algo em relação à pesquisa que foi deixada por alguém da relevância do professor Paulo Freire nos coloca em uma posição de extrema responsabilidade quando fazemos pesquisas e quando essas forem feitas para a área pedagógica o nível de responsabilidade é aumentado ainda mais.

Este trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica, que respalda com argumentação eficiente e teorias especializadas e os vários teóricos que se debruça sobre o tema e que apoiam assim uma melhor prática dos profissionais da área pedagógica tornando-os cada vez mais reflexivos e faci-

litadores dos conteúdos que será construído com seus alunos.

2. O QUE É LÚDICO?

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". No dicionário escolar da Academia Brasileira de Letras (2001), traz o significado de lúdico como:[...] que se refere a jogos, brinquedos e divertimento: o aspecto lúdico da aprendizagem.

Para santos o lúdico é:

(...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento. (SANTOS 2002, p 12).

No passar do tempo é inegável a importância e o reconhecimento que o lúdico passou a ter como ferramenta pedagógica este na maioria das vezes buscando um fim específico e pouco praticado como fim nele mesmo.

Apesar de estarem muito próximos, de seus conceitos se entrelaçam e que uma se encontra na outra, as devidas diferenciações de jogos, brinquedos, brincadeira e o lúdico se faz necessário.

O QUE É BRINQUEDO?

Para Vygotsky (1994) citado por Oliveira, Dias, Roazzi (2003), "o prazer não pode ser considerado a característica definidora do brinquedo, como muitos pensam. "O brinquedo na verdade, preenche necessidades, entendendo-se estas necessidades como motivos que impelem a criança à ação. São exatamente estas necessidades que fazem a criança avançar em seu desenvolvimento.

O brinquedo aqui é o objeto que liga a o sujeito a ação, ou seja, é objeto que a criança usa para brincar.

O brinquedo pode ser algo a ser construído, um barquinho ou avião de papel, também pode ser imaginário, quando um cabo de vassoura se transforma em um cavalo.

Produtos e matérias recicláveis também podem se transformar em brinquedos.

Já presenciei latinhas de refrigerantes se transformarem em "bola".

Lembro na minha época de estudante, que professoras faziam massinha de modelar com farinha de trigo e outros ingredientes.

O que é brincadeira?

"É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança e não se confundem com o jogo". (KISHIMOTO, 1994)

Segundo Vygotsky, "[...] a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz de conta, como ainda nas que exigem regras (BERTOLDO, RUSCHEL, 2012).

Em um entendimento mais simples podemos dizer que a brincadeira tem uma característica de regras mais flexíveis onde o objetivo é o prazer, com implementação e mudança de regras ao sabor dos praticantes.

A real importância da brincadeira na vida da criança, pode ser evidenciado na forma de estímulos que traz benefícios nos aspectos motores, intelectual, moral e os múltiplos saberes necessários a um crescimento saudável e prazeroso.

As brincadeiras podem ser exemplificadas de várias formas, mas de maneira geral são do contexto familiar, de origem indígena, de matrizes africanas entre outras.

O QUE SÃO JOGOS?

Segundo Huizinga (1971, p.3):

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperam que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou características essenciais alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam como os homens.

Para Vygotsky o jogo é o elemento que impulsiona o desenvolvimento, ele pontua dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. Para o autor, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é primordial e tem a função de criar zonas de desenvolvimento proximal. A interação social da criança, ao brincar com seus parceiros, permite a aplicação gradual do conhecimento infantil.

No texto acima podemos notar a integração entre o jogo e a brincadeira, mas ao observarmos atentamente notaremos as palavras "situação imaginária" e "regra" essas ao mesmo tempo que se integram tam-

bém se diferem.

Tomemos, então, as palavras de Kishimoto (2005, p.27):

Em síntese, os autores assinalam pontos comuns como elementos que interligam a grande família dos jogos:

1- liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário, de motivação interna e episódica da ação lúdica; prazer (ou desprazer), futilidade, o

"o não sério" ou efeito positivo;

2- regras (implícita ou explícita);

3- relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), incerteza de resultados;

4- não literalidade, reflexão de segundo grau, representação da realidade, imaginação;

5- contextualização no espaço e no tempo.

Kishimoto (1993, p.15) afirma:

"Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidos pelo diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social"

Jogos em uma simplificação das várias definições encontradas pode ser entendido como uma atividade lúdica que exige regras mais rígidas, diferenciando-se assim das brincadeiras; isto dentro do âmbito educacional.

Os jogos tem uma grande margem para estudos que por se só cada tema já poderíamos estudar de forma independente; jogos tradicionais, cooperativos, competitivos, de tabuleiro, de mesa, de imaginação, de mímica, esportivos, de cartas, de montar, jogos eletrônicos, RPG(role-playing game) e assim vai.

6. PORQUE BRINCAR?

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser um espaço de vida e interação, e os materiais fornecidos para as crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que auxiliam a construir e a apropriar-se do conhecimento universal (Wajskop, 2009, p. 27).

O pensamento citado acima nos faz refletir sobre mais uma via das muitas que a criança evolui para o mundo adulto, não restringindo nem responsabilizando o lúdico de forma única, más colocando-a como uma maneira extremamente importante e fecunda neste caminho que nossas crianças fazem em direção ao mundo do trabalho como fator relevante para cidadãos na vida cotidiana para cumprir e colaborar com seus deveres e direitos em uma sociedade que passa por novos desafios.

Kishimoto (2002) fala sobre as percepções froebilianas na educação, do homem na sociedade, pois estão intimamente vinculadas ao brincar.

[...] a brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto todo da vida natural /interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo[...] a criança brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo suas fadigas físicas, pode certamente torna-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para seu bem e de outros [...] O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (Froebel apud, Kishimoto, 2002,p.23)

Na fala acima fica evidente que mesmo que a criança brinque sem que haja uma finalidade específica, ou seja, que a brincadeira não esteja sendo usada como ferramenta para alcançar algo determinado, mesmo assim é de suma importância o brincar, pois brincando a criança assume papéis sociais, ela se relaciona com outras crianças, pode melhorar a expressão, sua comunicação, enfim na mesma atividade que uma criança pula corda, outra bate a corda, outra canta e outra ensina, tudo isso ao mesmo tempo e na mesma atividade.

Carvalho (1992, p.14) afirma que:

[...]desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Nesta fala podemos verificar que a atividade lúdica é uma ação libertadora, onde a criança em seu mundo converge e constrói realidades prazerosas, se importando ou não com o real, é a prática da imaginação por meio de recursos motores e vice-versa, pois a regra ela quem faz buscando seu interesse e experimentando o poder de decidir por si só em busca de suas vontades e motivada aos atos que mais a agrada.

É de suma valia que os educadores escolham, verifique as condições de uso, as especificações dos órgãos reguladores, dos

materiais a serem usados pelos alunos nas práticas do brincar, pois o lúdico deve ser alcançado, porém não devemos abrir mão da segurança em hipótese alguma.

As relações cognitivas e afetivas, consequente da interação lúdica, propiciam amadurecimento emocional e vão, pouco a pouco, construindo a sociedade infantil. Especialmente nos jogos grupais, a necessidade que os elementos de grupo têm de alcançar determinadas metas. Para extrair resultados mais ricos dessa interação é necessário mudar sempre os elementos de cada grupo. (Cunha, 2005, p. 13).

Em um jogo competitivo entre equipes, para não exacerbar rivalidade inata das crianças o professor pode ir fazendo a troca gradativa dos participantes de modo moderado respeitando a sequência e os fatores motivacionais da atividade, assim ao final da proposta oportunizada não será fácil identificar a equipe vencedora pois se a estratégia for feita corretamente, ao final todos participaram como elementos das equipes.

Brincar é direito da criança e do adolescente, como está no artigo 16 do ECA.

O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

I. - ir e vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;

II. - opinião e expressão;

III. - crença e culto religioso;

IV. - brincar, praticar esporte e divertir-se;

V. - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

VI. – participar da vida política, na forma da lei;

VII. – buscar refúgio, auxílio e orientação.

Também temos referência deste direito na chamada Carta Magna de 1988 No seu artigo 227:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade ao respeito à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de coloca-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Não se faz necessário um profundo conhecimento na área jurídica para entender que neste artigo da CF/88 reconhece a criança como cidadão e lhe assegura direitos, assim se fazendo entender o reconhecimento de suas capacidades de criar, imaginar e participar do processo de transformação da sociedade.

A PRÁTICA DO BRINCAR EM CASO REAL.

SUGESTÃO DE BRINCADEIRA:

Arranca mandioca: Brincadeira de origem indígena, onde as crianças podem aprender um pouco sobre a cultura dos povos nativos de nosso país. Nesta atividade os alunos são dispostos em fila, sentados, de maneira que o primeiro segure em algo que pode ser um poste que sustenta a rede de vôlei no caso da escola, uma árvore no caso de campo aberto ou algo semelhante; um dos alunos é escolhido para ser o colhedor o que vai arrancar as mandiocas que serão representados pelos demais alunos. Nesta brincadeira é trabalhada basicamente a força pois ao mesmo tempo que o aluno faz força para retirar o outro da fila, este faz força reacionária para se manter. Mas o professor pode ampliar os objetivos a serem alcançados fazendo as devidas modificações para perseguir os mesmos. O lúdico, a vivência e o fruir de uma brincadeira é extremamente enriquecedor na vida das crianças.

SUGESTÃO DE JOGO

Proposta: Desafio dos cones. Nesta atividade os alunos são divididos em duas ou mais equipes dependendo do número de crianças dispostas para a atividade, são espalhados arcos com cones ao centro, metade de pé e a outra metade dos cones derrubados, o jogo consiste na dinâmica de que um grupo derruba enquanto outro os põe de pé em um tempo determinado, os alunos usam muita movimentação, velocidade e agilidade, cooperação e competição tudo ao mesmo tempo, com objetivos que o professor queira alcançar, mas ressalvo que o prazer dentro da atividade lúdica deve ser meta primária que o docente deve perseguir junto aos seu alunos.

MAIS UM CASO.

PROPOSTA: AVIÕES DE PAPEL.

Em uma dinâmica de construção de aviões de papel, que podemos utilizar papel reutilizável “sobra de impressão”, jornal, folhetos entre outros, os alunos que possivelmente saibam fazer o brinquedo podem ter atitudes colaborativas com os que apresentarem alguma dificuldade em confeccionar o brinquedo; dentre os objetivos a serem alcançados observa-se cooperação, motricidade fina, porém na minha visão a vivência é o momento mais enriquecedor da atividade. Para finalizar quero deixar algumas conclu-

sões sobre essa última atividade que de forma didática pode explicar em uma prática as diferenças entre jogo, brinquedo e brincadeira.

O brinquedo é o avião, é o material que liga o aluno à brincadeira. A brincadeira pode ser no ato da construção, ou no simples experimentar as possibilidades de soltura ou arremesso do avião.

A possibilidade do jogo é quando se propõe regras, tais como onde deve ser o pouso, o tempo de voo,maior distância a ser percorrida, exclusão de participantes em disputa diretas por exemplo.

RELATO:

No ano de 2019 em uma EMEF localizada na comunidade de Paraisópolis zona sul de São Paulo, foi identificado a necessidade se trabalhar mais as práticas do lúdico na escola, com o impasse dos tempos e as necessidades comprometidas que a unidade escolar tem que cumprir, inviabilizava tais práticas a serem adicionadas no horário regular de aulas.

A equipe gestora, junto com os demais professores sugeriram que se estudasse uma forma de oferecer atividades recreativas no contra turno escolar.

O professor de Educação Física, ficou com a responsabilidade do projeto que veio a se chamar Jogos, Brinquedos e Brincadeiras. Foram atendidas Três turmas com 20 alunos cada, totalizando 60 crianças atendidas.

Os alunos foram escolhidos por disponibilidade e interesse dos mesmos priorizando os alunos do ciclo de alfabetização (primeiros, segundos e terceiros anos).

Tendo como objetivos gerais por meio das práticas do brincar, o lazer, o trabalho em equipe, incentivar e ressaltar a importância da ludicidade na escola; e objetivos específicos desenvolver e valorizar a cultura dos jogos e brincadeiras, desenvolver capacidade de concentração, memória, raciocínio lógico inteligência e imaginação, vivenciar e experimentar diferentes brincadeiras e jogos incluindo os de matrizes africanas e indigna.

Aqui vai algumas das atividades desenvolvidas com os alunos do projeto Jogos, Brinquedo e Brincadeiras: Pega-pega e suas variações, cabra-cega, coelho sai da toca, estafetas, brincadeiras cantadas, arranca mandioca, corrida do saci, terra-mar, pegue o bastão, pegue a cauda entre outras

Tivemos alguns relatos superpositivos tanto dos professores que atuavam mais tempo e notaram melhoras comportamentais e no rendimento escolar dos alunos; quanto dos pais que também notaram mudança comportamental das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O LÚDICO NA ESCOLA.

Este trabalho buscou entender os aspectos favoráveis que as atividades lúdicas oportunizam para o público estudantil, bem como trazer a importância do seu aprendizado e sua contribuição na socialização, no lazer, no trabalho em equipe, ressaltando e valorizando a importância da cultura e das práticas dos jogos e brincadeiras percebendo as formas de interação com os demais eixos de trabalho.

Elencar que o lúdico pode ser trabalhado na educação e entender o significado das diversas ferramentas inerentes ao direito de brincar da criança e do adolescente. Verificou-se que o lúdico pode ser trabalhado como ferramenta em busca de uma finalidade pedagógica, mas também que pode ser exercida na busca do prazer e diversão dos sujeitos construtores da cultura na escola e da escola.

Os jogos e brincadeiras aliados ao ensino são entendidos por muitos autores pesquisadores como importante ferramenta pedagógica.

Chegamos, portanto, através de um caminho tortuoso, à seguinte conclusão: a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que está encerrado dentro de certos limites livremente aceites (HUIZINGA, 2000, p. 234).

Ao longo deste processo de pesquisa podemos verificar que com a falta dos espaços públicos para o lazer, a escola pode lançar mão de seus recursos físicos e materiais, para assim atenuar o problema e também potencializar este novo espaço como mais uma ferramenta pedagógica.

Nessa constante mudança que a escola se encontra para criar e recriar novas formas para atender e sempre proporcionar territórios cada vez mais fecundos para produção da cultura, proporcionando aos seus alunos um desenvolvimento sadio e harmonioso por meio do uso da ludicidade, desenvolvendo habilidades motoras, valorizando a cultura popular, de outros povos, melhorando a convivência, diminuído a agressividade, exercitando a imaginação e trabalhando as regras que faz parte de um convívio em sociedade.

REFERÊNCIAS:

Brasil. Constituição Federal da República Brasileira de 1988.

Brasil. Lei complementar. 8.069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CREPALDI, Roselene / Jogos, brinquedos e brincadeiras. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010.

FREIRE, P. (1996). Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 19. Ed. São Paulo: Paz e Terra.

KISHIMOTO. Tizuco Morchida. Jogos tradicionais infantis; O jogo a criança e a educação. Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes, 1993.

_____. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. 5 ed.

Vozes, Petrópolis, 2002.

VIGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. 6. Ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda., 1998.

www.lunetas.com.br > acesso em 16 de janeiro de 2020.