PRÁTICAS EDUCATIVAS: CRIATIVIDADE, LUDICIDADE E JOGOS O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NOS JOGOS E BRINCADEIRAS

JULIANA CARREIRO GARCIA MOREIRA

RESUMO

Este artigo tem como objetivo refletir e apresentar estudos realizados sobre a importância de práticas educativas que estejam vinculadas a criatividade, ludicidade e jogos. Procurando também focar o olhar na construção da aprendizagem significativa através de experiência singular, plena e motivadora considerando a importância do trabalho com essas experiências para o desenvolvimento do ser humano sadio e seguro. Para compor este artigo realizei uma enquete de pesquisa através do aplicativo Google forms, sobre o que os professores identificam em relação a como os alunos apresentam interesse nas aprendizagens, seguido das perguntas, irei apresentar um gráfico e respectivas respostas elencadas conforme as devolutivas.

Palavras Chave: Ensino; planejamento; lúdico; possibilidades; brincar.

I- INTRODUÇÃO

O momento do jogo é especialmente importante e rico, tanto para o professor, como para os alunos. A escola é um espaço de formação e coletividade que amplia diversas possibilidades. É importante que o professor se dedique a preparar ambientes que estimulem práticas educativas para a criatividade, o respeito ao espaço, interação, escolha, vocabulário e habilidades motoras e cognitivas, sabendo que essas intenções podem ser esperadas para crianças de qualquer idade.

Segundo MacGregor (2006, pág.19) “Achar a solução é ainda praticar a resolução de problemas, deduções e raciocínio”.

Saliento neste estudo da importância do educador direcionar atividades que atendam o grupo de alunos e sua faixa etária destinando propostas que estimulem o

crescimento cognitivo e criativo de cada participante, para isso, o professor deve durante as etapas garantir que os grupos joguem corretamente, acompanhando-os a fim de verificar o bom desenvolvimento do que foi proposto. Contei para elaboração desta pesquisa com um formulário que elaborei tendo a premissa da pergunta de qual é a impressão das educadoras de como os alunos apresentam interesse no aprendizado que apresento no capítulo V.

II. O lúdico na sala de aula

Os estudos de Vygotsky apontam que através do jogo a criança é estimulada, aprende a agir, evidencia sua iniciativa e autoconfiança e isso é ludicidade, sendo determinante o pleno desenvolvimento.

Considerando a transformação das famílias e a necessidade de um olhar comprometido com as crianças como suporte para uma vida saudável e feliz, Cury (2003) define: “Os vínculos definem a qualidade da relação.”

A educação precisa estar vinculada a um compromisso com o desenvolvimento de estímulos capazes de ajudar no desenvolvimento cognitivo dos educandos, tendo em vista, uma projeção de vida saudável e feliz.

As propostas vinculadas a jogos e brincadeiras em sala de aula trazem o papel do professor a um eixo fundamental, levando em conta que sua observação e dedicação nos diferentes grupos, tratando de dar as orientações necessárias para o bom andamento da atividade, bem como para preparar intervenções importantes para a situação são importantíssimas ferramentas de conhecimento e avaliação.

Oportunizar essas práticas é garantir que os direitos sejam garantidos..

Através de observações o professor pode ainda explorar ainda mais as possibilidades em situações de desenvolvimento das propostas que levam a infinitas oportunidades. Se a proposta permitir é possível ampliar e desenvolver uma roda de conversa oportunizando que cada um possa expor como foi participar? O que aprendeu?Se considera possível ampliar ou fazer de outra forma? O que achou mais legal? O que mudaria?.

Nesse contexto também é válido sugerir a escrita de combinados individualmente ou em um painel, levantamento de gráficos de resultados, elaboração do próprio acervo criativo. Enfim, infinitas possibilidades e crescimento.

Gostaria de expressar algumas sugestões que como educadora vivencio cotidianamente como labirintos, cirandas, passa anel, jogos com bolas, corrida do saco, dança da cadeira, esconde esconde, mímicas, bambolês, estátua, danças, dados, telefone sem fio, adivinhas, circuitos, balões, teatros, caça ao tesouro, bolinhas de sabão, corridas, memória, percursos (que para os mais velhos com cartelas indicativas), xadrez, dominó, quebra-cabeça, caça-palavras, jogos científicos, de exploração de materiais, dama, games, cruzadinhas, que envolvam operações matemáticas ou letras, amarelinha, entre outros.

Existem propostas de educadores na área de jogos não competitivos que apresentam encaminhamentos bastante interessantes e que nas dinâmicas, ninguém perde ou sai, mais todos se divertem, assim, com certeza a alegria será contagiante.

Contudo o professor está desenvolvendo em seus alunos a criatividade, curiosidade e interação social, além de enriquecer interações, pois, individualmente, em duplas ou coletivamente as crianças enfrentarão os desafios que surgirem.

III. Criatividade e sua contribuição na formação da inteligência

A aprendizagem ocorre em meio a muitas emoções advindas das relações que os alunos possuem em sua casa e escola e como esses espaços estão organizados para o desenvolvimento de crianças autônomas e seguras.

Para se obter ênfase em um projeto a estimulação é vista como ponto chave para (crianças, professores, técnicos, convidados, pais ou amigos presentes), visando compreensão, mais levando em conta que as pode-se repetir e estimular durante todo o percurso em que se observa necessário.

O progresso da construção de conhecimento tendo essas vertentes deve ser caracterizado no âmbito de conquistas emocionais, físicas, bem como habilidades técnicas que se integram a habilidades procedimentais.

Jean Jacques Rosseau (ALMEIDA 2000) diz que a criança tem seu jeito próprio de pensar, sentir e ver, e que a criança só aprende de maneira ativa, executando as tarefas, e também exercitando os sentidos, pois eles são os instrumentos da inteligência.

Somos essencialmente dinâmicos e nossa capacidade de se relacionar e obter conhecimento se vale de como estão nossas relações, nesse sentido a prática

de atividades que estimulem a criatividade em sua máxima dimensão, como exemplo: atividades com jogos de percurso; trilhas e outras que envolvam conhecimentos gerais vinculados as áreas apontadas na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) levando cada indivíduo a ter contato com os próximos e assim resultando na absorção de informações necessárias para o avanço da inteligência. A mente saudável contribui muito para a disposição ao aprender.

Para Antunes (2012, pág.30)

Não existe herança maior para o futuro de uma vida que a ação inteligente de adultos que, fazendo uso dessa admirável ferramenta, estão estimulando a mente, acordando sinapses, provocando operações cerebrais. Antes de tudo são estratégias que materializam o sentimento do cuidar, o despertar do amor.

IV. Estímulos e aprendizagem

Nas primeiras experiências infantis já é possível se atentar como se dá o processo de ensino aprendizagem, assim como é o lidar com a frustração e de que maneira é trabalhado este conceito no contexto escolar. Os educadores devem colaborar no desenvolvimento das capacidades para resolução de problemas e orientar nas diversas condições apresentadas cotidianamente em práticas educacionais ligadas a criatividade e jogos.

Envolve, portanto, a necessidade de: admissão de sanções em sua não observância; sentimento de coletividade em seu desempenho e compreensão sobre a importância das regras. Esses atributos são também relevantes e essenciais para construção do ser social, tanto para o cotidiano da sala de aula como para relação interpessoal, no lar, no pátio e em atividades de lazer de forma enfática em múltiplos ambientes.

Tais propostas estimulam o aluno a acreditar em si e no seu potencial. Para Mahoney (2007, pág.15)

O afetivo tem origem nas sensibilidades internas de interocepção (referente) as sensações viscerais) e de propriocepção (referente as sensações musculares). Essas sensações são responsáveis pela atividade

generalizada do organismo que, junto com a resposta do outro (sensibilidade de exterocepção, isto é, sensibilidade ao que vem do exterior), vai se transformando em sinalizações afetivas cada vez mais específicas de medo, alegria, tranquilidade, raiva, etc. Assim, variações musculares vão indicando situações de bem-estar ou de mal-estar.

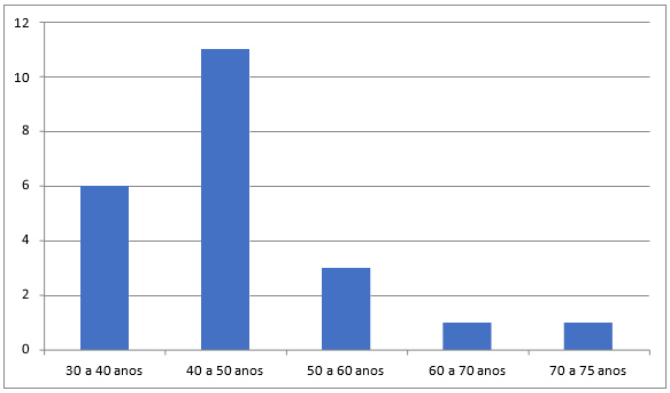
As respostas que apresentamos frente aos estímulos se validam amplamente considerando nosso estado emocional e como agimos diante do anseio por novas conquistas. Nosso corpo reage a todas essas sensações e se faz importante o controle de emoções vivências do cotidiano.

Índios, portugueses e negros deixaram uma herança de jogos tradicionais que são resgatados de forma criativa estimulando sempre a imaginação, memória e espontaneidade.

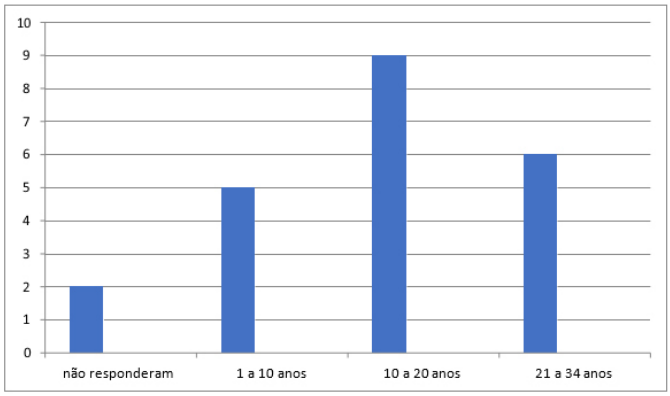
V. Pesquisa educacional

O presente capítulo almeja apresentar o resultado da pesquisa que realizei, o questionário foi encaminhado em 03 de dezembro de 2020 e obteve 22 acessos com respostas para as seguintes questões: Primeiro nome; idade; a quanto tempo leciona; escola municipal, estadual ou particular; e seus alunos demonstram mais interesse em atividades voltadas a registro e explicações diretas ou as que possam participar do processo de aprendizagem, sendo mais dinâmicas e intuitivas?

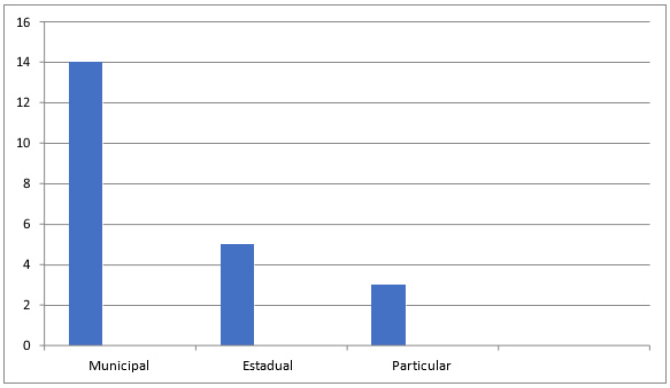
Apresentarei através de gráfico: Idade das entrevistadas:



Leciona a quanto tempo:



Trabalha em escola:



Última questão: Seus alunos demonstram mais interesse em atividades voltadas a registro e explicações diretas ou as que possam participar do processo de aprendizagem, sendo mais dinâmicas e intuitivas?
Listagem de respostas:

- As atividades mais dinâmicas;
- Dinâmicas, pois melhora a colaboração e fortalece o grupo;
- Das duas maneiras;
- Participar do processo;
- Dinâmicas e intuitivas;
- Das que possam participar do processo;
- As que possam participar do processo de aprendizagem, sendo mais dinâmicas e intuitivas;
- Mais dinâmicas e intuitivas;
- Depende do Plano de Aula proposto. Quando o conteúdo é novo, o registro e a explicação faz parte do processo de ensino e aprendizagem. Os alunos dedicados, interessados em aprender, gostam, ficam atentos, interagem, questionam. Procuro elaborar atividades diversificadas para não tornar o período muito cansativo. Uma das estratégias que utilizo é a contação diária de história. É um momento de troca de ideias, de trabalhar a oralidade dos

alunos de acordo com o gênero apresentado. Faço trabalho em grupo para que haja troca de conhecimento, socialização, cooperação, respeito as regras, aprender a ouvir e respeitar a opinião do colega. No decorrer desses trabalhos vou orientando, intervindo quando necessário e observo que a maioria gosta de participar dessa proposta e se dedicam para desenvolver o que está sendo solicitado com capricho e atenção;

- Que eles possam participar, sendo dinâmica;
- Preferem participar do processo e opinar;
- Claramente o interesse está voltado à atividades onde o processo de aprendizagem se dá na participação efetiva dos alunos. Onde eles se tornam protagonistas da aprendizagem e o professor mediador na construção do conhecimento;
- As que podem participar do processo de aprendizagem, sendo mais dinâmicas e intuitivas;
- Processo de aprendizagem mais dinâmico mas com uma síntese registrada ao final, seja por meio coloco, professor ou colega escriba;
- Voltadas à registro;
- Atividades que possam participar do processo de aprendizagem sendo dinâmicas e intuitivas;
- Das atividades que possam participar do processo de aprendizagem;
- Processo de aprendizagem mais dinâmico e intuitivo;
- Eles aprendem com muitas dinâmicas e jogos lúdicos;
- Às vezes pedem registros e às vezes dinâmica;
- Eles participam mais das atividades dinâmica;
- Dinâmicas e intuitivas.

Tendo como base a analise das respostas obtidas pelo formulário de questões é possível afirmar que é preciso ter o registro e as explicações engajados na rotina escolar, porém, é possível perceber que a maioria das respostas apontaram que as atividades dinâmicas apresentam maior acerto quanto ao interesse e participação efetiva em sala de aula o que valida o estudo voltado a essas práticas importantes e significativas.

VI. Considerações finais

Foi muito importante desenvolver este tema, os estudos contribuíram muito para minha reflexão. Reafirmo que o ambiente escolar não deve se fechar ao repasse de conteúdos e cobranças vale-se disso e muito mais como conhecer cada aluno, valorizar ideias, se abrir para novas propostas, dar espaço as famílias e acreditar sempre. Quando nos sentimos amados, motivados, olhados com