O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA NAS DIFERENTES FAIXAS ETÁRIAS DE ENSINO

LILIANE HIROMI KUSHIMIJO MATHEUS

RESUMO
A ludicidade é incentivada desde a antiguidade. Observando o atual sistema de ensino é inegável a necessidade de buscar estratégias de ensino e aprendizagem para despertar o interesse do aluno e paralelamente estimular o desenvolvimento intelectual das crianças, jovens e adultos. Neste contexto, o lúdico se apresenta como alternativa para atingir o conhecimento e o desenvolvimento individual e social. O presente trabalho tem o objetivo de evidenciar a importância do lúdico como estratégia de ensino em diferentes etapas do ensino.
PALAVRAS-CHAVES: Lúdico. Educação. Estratégia.

1. INTRODUÇÃO

Por meio dos educadores, a escola tem como objetivo desenvolver o indivíduo auxiliando-o nos conhecimentos necessários a expandir sua plenitude intelectual, individual e social. No entanto, devido à complexidade do ser individual, somado ao avanço tecnológico e a fácil acessibilidade de qualquer informação desejada, o atual sistema de ensino contrasta com os alunos da atualidade, afligindo preocupações aos propósitos da escola e promovendo desafios, cada vez maiores, aos educadores. Dessa maneira, é possível observar que a metodologia brasileira de educação não conseguiu avançar concomitante à sua sociedade.

A grande maioria das escolas expõe os alunos ao sistema educacional proposto no século XIX. As diferenças das realidades entre passado e presente são inegáveis e marcantes, dessa maneira, não é surpreendente observar um sistema educacional antigo afastar, cada vez mais, os alunos das salas de aula e proporcionar desinteresse naqueles que são obrigados a frequentar a escola diariamente. Enquanto a renovação do sistema de ensino como um todo não ocorre, algumas escolas ou educadores atualizaram seu método alternativo de ensino proporcionando mais interesse dos estudantes dos dias atuais, o ensino através do lúdico. Dessa maneira, o objetivo deste estudo é evidenciar a importância do lúdico como estratégia de ensino nas diferentes etapas da educação.

2. DESENVOLVIMENTO

A seguir, estruturamos o presente estudo em “O LÚDICO E A INFÂNCIA”, etapa da vida humana em que a ludicidade mais se faz presente historicamente; em “LUDICIDADE NÃO É SÓ PARA CRIANÇAS”, enfatizando a ludicidade em outras áreas do conhecimento e “LÚDICO, ALGUMAS PONDERAÇÕES”, em que são elencadas alguns impedimentos para que o lúdico seja utilizado.

2.1 O LÚDICO E A INFÂNCIA

Derivado do latim ludus, lúdico significa jogos, brincadeiras e divertimento (SANTANNA; NASCIMENTO, 2012). Em Pedagogia, o lúdico pode ser uma das variadas estratégias de ensino, no qual o(a) docente, mediador(a) do processo de ensino e aprendizagem, arquiteta uma atividade dinâmica, utilizando diferentes recursos, em diferentes espaços, aos seus alunos, que realizam a tarefa de acordo com as regras postas pelo(a) docente. Dessa maneira, é esperado que docente e discentes atinjam o objetivo, que é o conhecimento, de uma maneira fluida, desafiadora, interativa e integrativa atraindo a atenção e estimulando a individualidade, a socialização e o interesse dos alunos.

Apesar do lúdico ser uma estratégia, pela qual, muitos(as) professores(as) não se sentem dispostos a utilizar, por qualquer razão que seja, seu emprego na educação foi indicado desde a Antiguidade. Em “A República”, de Platão (2018), durante a conversa com Glauco, Sócrates diz que conteúdos aprendidos por obrigação não aumentam o saber individual, pois somente os aprendizados de interesse do indivíduo nunca serão esquecidos. Neste sentido, Sócrates, aponta a prática do lúdico de maneira a estimular o desenvolvimento infantil e, dessa maneira, tornar perceptível as características e personalidade das crianças aos educadores, concluindo que a brincadeira é um facilitador no desenvolvimento infantil.

Desde então, a utilização do lúdico como forma de conduzir ao conhecimento foi apontada por diferentes teóricos em diferentes épocas entre eles estão: Luther, Fröbel, Vygotsky e Piaget.
Martin Luther (1483-1546), durante o movimento reformista, dedicou-se a protestar também sobre os métodos de ensino impostos em sua época e almejava uma escola menos opressora, visionando o lúdico como um método melhor para a aquisição do conhecimento para as crianças.

Visto que, pela graça de Deus, está tudo preparado para que as crianças possam estudar línguas, ou-

tras disciplinas e História com prazer e brincando. Pois, as escolas de hoje já não são mais o inferno e purgatório de nossas escolas, nas quais éramos torturados com declinações e conjugações, e de tantos açoites, tremor, pavor e sofrimento não aprendemos simplesmente nada (LUTERO, 1995, p. 319).

Dentre todos os estudiosos, provavelmente Friedrich Wilhelm August Fröbel (1782-1852) destaca-se não somente por seus estudos na educação infantil, mas também, por ser o primeiro aplicador de seus conceitos fundando o primeiro jardim de infância (Kindergarten) em 1840, em Blankenburg, Alemanha. O nome da instituição, porém, não foi escolhido ao acaso, o

teórico se baseou em sua concepção de jardinagem e comparou o processo de crescimento das plantas ao desenvolvimento infantil. Além disso, era contra todo o estigma que envolvia a palavra escola.
Ele não queria utilizar a palavra “escola”, já que esta, traria o sentido de se estar colocando “coisas” na cabeça da criança, ensinando algo, e este não era o propósito daquela instituição, e sim guiar, orientar e cultivar nas crianças suas tendências divinas e sua essência humana, através do jogo, das ocupações e das atividades livres, tal como Deus faz com as plantas da natureza (ARCE, 2002).

Segundo Fröbel, “Brincar é a mais alta fase do desenvolvimento infantil, do desenvolvimento humano neste período” (FROEBEL, 1896, p.54- 55). Neste sentido, elaborou brinquedo, nomeado “dons”, mediava os jogos, observava o comportamento das crianças e ao final ocorria uma reflexão conjunta dentre todas as partes envolvidas na atividade.

Na metodologia lúdica, a criança e o brinquedo são as partes principais para atingir o conhecimento desejado. Lev S. Vygotsky (1896-1934), utilizou a psicologia ao redor do lúdico no desenvolvimento infantil, teorizando que a relação entre a criança e brinquedo começava antes mesmo da rotina escolar, além de apresentar um significado maior no desenvolvimento das crianças. Segundo Vygotsky, o lúdico deve ser proposto de acordo com a evolução das crianças, pois ao passo que a criança cresce suas necessidades mudam ao ponto de, em algum momento, se utilizarem de sua imaginação para interagir com o brinquedo. Ainda segundo o teórico, a criança, no processo de independência própria gera uma zona de desenvolvimento proximal, no qual a criança usurpa dessa habilidade para se desenvolver de forma mais independente (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008).

É perceptível, contudo, a limitação intelectual e social da maioria das crianças nos primeiros anos educacionais. Dessa maneira, o lúdico se apresenta como um método estimulador ao desenvolvimento da criança e de sua integração social, além de ser um sistema de aprendizagem que não contrasta radicalmente com seu cotidiano longe da escola. Assim, Jean Piaget (1896-1980) estudou a influência do lúdico sobre as crianças, expondo-as a diversos tipos de jogos. Observou que as complexidades das atividades são executadas dependendo do desenvolvimento cognitivo e motor das crianças. Dessa maneira, dividiu as atividades lúdicas de acordo com a faixa etária dos infantes. Até dois anos de idade (Estágio Sensório-Motor), dos dois aos seis anos (Estágio Pré-Operatório), dos sete aos 12 anos de idade (Estágio Operatório Concreto) e acima dos 12 anos (Estágio Operatório Formal). No entanto, para Piaget, não somente os jogos são essenciais, mas o mediador e o meio em que realiza a atividade também devem ser considerados.

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET 1976, p.160).

Atualmente, no Brasil, as escolas que adotam a metodologia do ensino lúdico acompanham os conceitos empregados dos teóricos anteriores. Segundo Kishimoto (2003), o lúdico auxilia o desenvolvimento da criança em sua totalidade.

Uma das tarefas centrais do desenvolvimento nos primeiros anos de vida é a construção dos sistemas de representação, tendo papel-chave neste processo a capacidade de “jogar” com a realidade. É neste sentido que podemos dizer que o jogo simbólico constitui a gênese da metáfora, possibilitando a própria construção do pensamento e a aquisição do conhecimento. (KISHIMOTO, 2003, p. 46 – 47)

Atualmente, a criança já não é mais considerada um ser a parte da sociedade e radicalmente inferior ao adulto, ao contrário, seus direitos estão garantidos pela lei e seu desenvolvimento preocupa a sociedade e deve seguir alguns princípios como: o respeito e a dignidade das crianças, o direito a brincar, acessibilidade à cultura socialização sem dis-

criminação. Ainda, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, o ato de brincar promove sua evolução individual e social, adquirindo e integrando conhecimento perante seu espaço (BRASIL, 1998).

2.2 LUDICIDADE NÃO É SÓ PARA CRIANÇAS

Por envolver jogos e brincadeiras, em primeiro momento, nosso senso associa, quase imediatamente o lúdico com a criança, devido a íntima relação destes dois mundos e, provavelmente, por estarmos condicionados desde muito cedo a pensar que brincadeira é exclusivamente um momento de descontração, descompromisso, lazer e relaxamento e raramente de aprendizado. Dessa maneira, é difícil pensar em discentes das fases educacionais mais avançadas chegar ao conhecimento através do método lúdico. A cada fase da educação, pode-nos parecer menos correto aprender com as brincadeiras e voltamos assim, ao antigo sistema de ensino, locutor e ouvinte, principalmente no ensino superior da educação.

No entanto, com a renovação no pensamento das metodologias de ensino, somado ao avanço da tecnologia e um corpo docente cada vez mais atual, o lúdico deixa de ser aplicado exclusivamente nas salas de educação infantil e passa a se apresentar, gradativamente, nos mais diversos cursos do ensino superior, até mesmo, além da pedagogia.

Na área da saúde, o lúdico se faz presente há alguns anos. Da união entre os grupos de pesquisas, Núcleo de Estudos em Educação e Promoção da Saúde (NESPROM) e Centro de Estudos Avançados e Multidisciplinares (CEAM) da Universidade de Brasília, nasceu o Recriar-se, uma iniciativa objetivando a união de alguns conteúdos das disciplinas na área da saúde com o lúdico. Para entender melhor o Sistema Único de Saúde (SUS), o Recriar-se desenvolveu dois jogos de tabuleiro, o (IN)Dica-SUS e o Banfisa: Banco Fim-Saúde, ambos são fundamentados nas políticas e funcionalidades do SUS (SILVA; TANAKA; PIRES, 2015). Em 2002, em um curso de
farmácia, Silveira (2002), propôs aos alunos o desenvolvimento de jogos lúdicos para o aprendizado da Embriologia. Concluiu-se que os jogos contribuíram para a melhoria do entendimento do conteúdo, além de possibilitar o debate e o desenvolvimento emocional de alguns alunos introvertidos (SILVEIRA, 2002).
Em um curso de Engenharia de Produção, os alunos participaram de uma atividade lúdica baseada em um problema gerencial de demanda e produção. Observou-se que a atividade lúdica proporcionou uma melhor resolução ao problema proposto pelo professor (CÓ; LAVAGNOLI; CARMO, 2011). Em outra experiência, foi proposto aos alunos de marketing a elaboração de produtos alimentares inovadores nos quais os participantes iriam utilizar-se de técnicas para os outros participantes aprovarem o produto. Neste experimento, os alunos se integraram melhor com a disciplina, além de evoluírem em aspectos futuros do mercado (CERETTA; FROEMMING; ALMEIDA, 2016)
Tendo em vista, a aplicação do lúdico em diferentes áreas do conhecimento, evidencia-se que o lúdico como estratégia de ensino no ensino superior já é realidade. Contudo, é importante destacar que as atividades lúdicas não se limitam a jogos de tabuleiros, brincadeiras e teatro. O avanço das plataformas eletrônicas e a diversidade de função das mesmas, permitiu uma íntima relação entre aparelhos eletrônicos e o indivíduo. Além disso, diminuiu a percepção da distância entre as diferentes idades, devido a alguns jogos digitais poderem ser executados ou concluídos tanto por uma criança quanto por um adulto.
Dessa maneira, não demorou a surgir o método lúdico de ensino com os jogos digitais, mais especificamente, Digital Game-Based Learning ou, em tradução livre, Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) e a tendência de ensinar utilizando-se destes jogos, em plataformas com tablets, celulares e computadores, ganha cada vez mais adeptos (JOÃO RIBEIRO et al., 2015). A ABJD, como metodologia de ensino em alguns conteúdos, é recente na cena educacional do Brasil. E apesar de ser utilizado, não se encontra disponível na maior parte das instituições educacionais, por causa dos custos, do desenvolvimento, do tempo empregado neste tipo de método. Além de ser uma maneira de ensinar nova, ainda deve ser observada mais atentamente pelos órgãos responsáveis pela educação do Brasil.

2.3 LÚDICO, ALGUMAS PONDERAÇÕES

A eficácia do lúdico no sistema de ensino educacional, não somente à criança que está começando a vida, mas também, aos sujeitos de idade mais avançada e em diferentes áreas do conhecimento, está se tornando uma possibilidade instigadora. Porém, há algumas preocupações que podem impedir a aplicação do lúdico na educação e não podem ser ignoradas.
No ensino básico, o(a) educador(a) demonstra vontade em ensinar as crianças de maneira mais amena, porém o(a) professor(a) deve seguir as metodologias da instituição em que trabalha, quando a instituição segue o método arcaico, a liberdade de renovar a forma de ensino é restringida.

Quando o(a) educador(a) tem a possibilidade de empregar o método lúdico, há carência nos recursos, físico ou espacial, apropriados para a aplicação das atividades. Os pais que não foram alfabetizados ou que foram educados no modelo antigo de ensino, podem questionar o lúdico como método de ensino, devido a uma concepção antiga da palavra escola somado ao relato da criança, revelando brincadeiras na sua rotina escolar, remetendo à concepção de que não é possível brincar enquanto aprende. Por último, há os professores resistentes às mudanças na maneira de mediar o conhecimento. Dessa maneira, o lúdico é tratado como desvio de atenção e pouca eficácia na fixação do conteúdo, retornando as crianças a assumir o papel de ouvinte e copiadoras de conteúdo em carteiras enfileiradas e silêncio absoluto. Contudo, independente da resistência do(a) professor(a) ou da instituição, dos recursos disponíveis ou questionamentos sociais, é realidade que a grande parte das escolas utiliza o método criado no século XIX. Se o ensino básico segue a linha locutor-ouvinte e utilização do giz-lousa, em grande parte do ensino superior, isso mudou pouco.

Provavelmente, a diferença mais marcante é a maior independência do aluno em frequentar as aulas e a exposição do conteúdo por retroprojetor e slides. Talvez, após tantos anos condicionados a aprender de maneira arcaica, quando retém o papel do(a) mediador(a) do conhecimento, o(a) professor(a) de educação superior não tenha segurança ou suporte para aplicar alguma atividade lúdica aos alunos. Porém, isso é alarmante, uma vez que o lúdico pode proporcionar experiências vividas no cotidiano do futuro profissional e da realidade do mercado de trabalho. Neste sentido, o lúdico se destaca ainda mais, quando sabemos que após a conclusão do período de estudos acadêmicos superiores, o aluno recebe o direito de trabalhar na profissão estudada. Entretanto, não significa que está apto a exercer o trabalho, já que a realidade prática profissional é diferente da realidade teórica acadêmica. Por isso, não é surpreendente o recém-formado, ao começar a praticar sua profissão, se deparar com uma realidade diferente daquela idealizada durante os anos de estudos

Assim, sua ideologia precocemente adquirida somado à sua adaptação à nova realidade e os obstáculos apresentados no início de carreira, incomoda e desestimula o(a) então recém-formado(a) profissional. Este sentimento acarreta outros sentimentos como, decepção e desperdício e pode trazer consequências negativas na execução da profissão e ao próprio profissional. Além disso, a não renovação do sistema educacional escolar promove um ciclo vicioso composto pelo desinteresse intelectual e sociocultural, aumento da agressão e violência como um todo.

3. Considerações Finais

Por tudo o que foi exposto anteriormente, faz-se necessário enfatizar que a aprendizagem lúdica traz benefícios a educandos de todas as idades, em todas as esferas de ensino. E, apesar de ser muito contemplada durante toda a educação infantil, seguir diminuindo no ensino fundamental I e II e praticamente inexistir no ensino médio, o lúdico pode e deve ser resgatado, ampliado e frequentemente utilizado em cursos de níveis superiores, em especializações, cursos técnicos, enfim, para que se possa virar a página do ensino tradicional desatualizado. Importante ressaltar que, o lúdico pode se tornar uma nova possibilidade aos estudantes, que apresentam fracassos na escolarização, para compreender os conteúdos ofertados.

Para atender as demandas de uma sociedade mais moderna é essencial que as práticas docentes, as políticas públicas, as pesquisas e a população se esforcem para que a educação não permaneça estagnada no século passado, tentando a duras penas, moldar os aprendentes às formas de ser e estar no mundo, estipuladas por estereótipos e rótulos impostos, muitas vezes, por uma sociedade estrangeira.
Ter o lúdico como base principal nas ações docentes traz aprendizagem eficaz e significativa, maior autonomia, capacidades e habilidades potencializadas, compreensão do mundo que a rodeia, entendimento dos papéis sociais, uso constante da imaginação, auxiliando, assim, no desenvolvimento integral do ser humano, nos aspectos físicos, cultural, social, afetivos, cognitivo, biológico e psicológico.

REFERÊNCIAS

ARCE, A. Lina, uma criança exemplar! Friedrich Froebel e a pedagogia dos jardins-de-infância. Revista Brasileira de Educação, 2002.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. Referencial curricular nacional para a educação infantilBrasília, 1998. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf

CERETTA, S. B. N.; FROEMMING, L. M. S.; ALMEIDA, M. R. C. DE. O Lúdico No Ensino Do Marketing: Exigências Para O Docente Do Século XXISalão do Conhecimento.