A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA SALA DE AULA

ALESSANDRA SERICAWA BROCCO SILVA

RESUMO

A vivência de experiências pelos seres humanos durante um jogo ou uma atividade lúdica proporciona aos participantes conhecimentos e experiências únicas. É natural a alguns seres vivos brincar. Para os seres humanos tais atividades estimulam a imaginação e no momento apropriado reflexões serão feitas a partir das lições aprendidas.

Em qualquer fase da vida as brincadeiras darão para seres a oportunidade de exercer a socialização, ter contato com regras e desenvolve seu campo cognitivo.

A elaboração de práticas pedagógicas pautadas em uma visão lúdica pode dar ao educador a oportunidade de ofertar aos seus estudantes momentos de prazer durante o processo de ensino-aprendizado de qualquer que seja o componente curricular que está sendo trabalhando no momento da aula.

O resgate do jogo dentro da unidade escolar deve estimular a liberdade de expressão dos estudantes, assim trazendo para atualidade um novo conceito de escola, que deve de desvincular de métodos tão presos a experiências de uma escola que já não cabe mais no século que vivemos.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Ludicidade; Criança; Educação; Pedagogia.

INTRODUÇÃO

O ato de jogar não é uma invenção humana, ele está presente também em outras espécies de animais na natureza. Por exemplo, os cachorros ao brincar estabelecem regras para o jogo, uma delas é não poder morder com violência.

Para Johann Huizinga (2008) o jogo "ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica". Para o autor diversas linhas de pesquisa tentam entender e classificar o jogo e suas motivações, para que e o porquê se joga. Huizinga salienta que apesar das teorias se debruçarem em tentar justificar porque jogamos, todas elas são importantes, mas não dão conta de dar uma resposta plausível.

A brincadeira dentro da sala aula deve, além de ser lúdica, ou seja, divertida para as crianças, cumprir seu papel inicial e promover o ensino-aprendizado do estudante.

A ludicidade que pode ser levada à sala de aula através da música, de jogos, de contação de histórias e etc. Cabe ao professor encontrar qual ferramenta irá utilizar e que se adeque ao que será ensinado aos seus estudantes.

Segundo Rocha (2007) cada atividade tem características e benefícios para o estudante.

As canções dão ao aprendiz a oportunidade de desenvolver as habilidades, afetivas, memoria, concentração, coordenação, cognitiva e linguística. Nessa última, por conta da repetição, habilidades como a pronúncia, tonicidade, ritmo e entonação serão praticadas diversas vezes até que o aluno se apropria da LE de uma maneira que é considerada correta.

Os jogos dão à criança a oportunidade de se deparar com regras e interação social.

As histórias desenvolvem na criança a imaginação e o trabalho colaborativo. Um ponto importante ressaltado a autora é que a utilização da língua durante a atividade lúdica deve ser palpável, como se sem ela o aluno não pudesse jogar.

E um ponto muito importante que transcende o aprendizado de uma matéria, é que as atividades lúdicas dão aos aprendizes a oportunidade de desenvolver suas habilidades de socialização. E se trabalhadas de maneira positiva resultará em benefícios para essa criança na sua vida adulta em sociedade.

Além de atividades com jogos tradicionais é possível pensar nos estudantes do século XXI e oferecer recursos tecnológicos para que o processo de ensino- aprendizagem seja mais próximo da realidade dos alunos.

1. **DESENVOLVIMENTO**

Sabido então que os jogos trazem para o individuo a possibilidade de desenvolvimento de diversas habilidades:

Cognitivas;

Afetivas;

Sociais e

Psicomotoras.

As habilidades desenvolvidas dentro de atividades lúdicas podem promover com mais eficiência e significativa o processo de ensino-aprendizado.

Diversos estudiosos se puseram a pensar e estudar a importância do lúdico dentro do ambiente escolar. Piaget (1990) defende que as atividades lúdicas surgem sob a forma de exercícios motores, sendo a atividade apenas útil para um funcionamento. Segundo o autor, a construção do conhecimento ocorre através de ações físicas e mentais experimentadas pelo individuo. Para que esse conhecimento seja adquirido pela criança é preciso passar por alguns processos, Piaget divide os processos em assimilação, acomodação e equilibração. Esses processos são importantes para o processo de ensino-aprendizado. Na assimilação o individuo absorve novos processos cognitivos, ampliando as estruturas que já possui. Na fase de acomodação os processos são rearranjados pelo sujeito, podendo ser criando um novo ou

apenas repensando um esquema cognitivo já adquirido antes. E o estágio de equilibração, como o próprio nome sugeri, é um ponto de equilíbrio entre a assimilação e a acomodação que se faz necessário para que a criança tenha uma interação mais assertiva com o meio ambiente. De acordo com Wadsworth (1996), o indivíduo, ao passar pela experiência de um novo estímulo ou um estímulo já vivenciado em algum outro momento, tenta assimilar o estímulo a um esquema existente. Se o ato for bem sucedido, o equilíbrio, em relação àquela situação estimuladora vivida pelo individuo é atingido no momento. Caso não aconteça a assimilação do estímulo, ela tenta fazer uma acomodação, modificando ou criando um esquema novo. Quando isso é feito, ocorre à assimilação do estímulo e, nesse momento, o equilíbrio é alcançado.

O autor divide as fases de aprendizado e desenvolvimento da criança e como se dá essas atividades dentro do seu aspecto cognitivo em estágios. Os Estágios Cognitivos segundo Piaget são:

Sensório-motor (zero - dois anos);

Pré-operatório (dois- sete, oito anos);

Operatório-concreto (oito - onze anos);

Operatório-formal (oito - quatorze anos);

Para Piaget o estágio "sensório-motor", dos zero aos dois anos de idade, é a fase em que os reflexos neurológicos são formados. O estágio "pré-operatório", dos dois aos sete ou oito anos de idade o individuo, a sua ludicidade se manifesta através de jogos, reproduzindo atitudes que são vistas no meio em que convive, podendo revelar-se de forma agressiva, carinhosa ou autoritária, etc. A criança entre seus oito e onze anos de idade, na fase "operatório-concreta" aprende com os jogos que as regras. Nessa fase também desenvolve noção de tempo, espaço, velocidade, ordem e casualidade, dependendo da atividade que está sendo realizada. Na fase "operatório-formal" o nível mais elevado de desenvolvimento cognitivo do individuo está estruturado. Nessa fase a criança começa a formular hipóteses e buscar soluções para os problemas, passa a pensar mais logicamente sem depender somente da observação da realidade que a cerca.

Independente de qual seja a idade e qual a atividade que será colocada para a criança experimentar no processo de ensino-aprendizado é importante salientar que deve ser algo prazeroso para os estudantes e para os educadores. Para saber se uma criança está realizando uma atividade lúdica, basta observar se ela repete a tarefa com prazer.

Quando se pensa em teorias de ludicidade pensa-se em Piaget e não podemos nos esquecer de um pensador: Vygotsky. Diferente de Piaget, Vygotsky defende que o desenvolvimento vai ocorrer ao longo da vida e que as funções da psique vão se construindo ao passo que vivemos. Assim não há fases para que se aprenda algo, o desenvolvimento e aprendizado vão se dando através de zonas de desenvolvimento, que são divididas em zona real e zona proximal. Basicamente a Zona de Desenvolvimento Real já está com o indivíduo e a Zona Proximal é aquela que será alcançada com o auxilio de outras pessoas que já tenham adquirido tal conhecimento. Os autores pensam igual quando dizem que o brincar é um elemento essencial para a construção do individuo. Segundo Vygotsky (1998) "as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade".

Apesar dos muitos estudos sobre ludicidade, o conceito não está dicionarizado, ou seja, não há uma definição onde se possa procurar e responder facilmente. A ideia de lúdico está associada ao ato de jogar e/ou brincar.

Massa (2015) começa seus estudos sobre ludicidade através de autores que outrora já haviam refletido sobre, mas também pensa na origem da palavra, segundo a autora ludicidade vem do latim ludus e significa jogo, exercício ou imitação.

Partindo para os conceitos temos diferentes visões sobre a ludicidade de acordo com a época em que os autores viveram e pensaram sobre.

Para os gregos a palavra jogo significa paida que está relacionado ao brincar do individuo na fase de criança e suas relações lúdicas, aquelas que trazem para o ser alegria e despreocupação. Já na língua latina o conceito é o contrário, a palavra ludus compreende tudo que está relacionado com jogos, seja para qualquer individuo independente de qual fase na vida o sujeito está. Segundo Huizinga (2008,

p. 41), "ludus abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar".

Segundo Massa (2015), o autor francês, Brougère

"Identifica três diferentes significados para a palavra: a atividade lúdica; o sistema de regras bem definidas (que existe independente dos jogadores); e o objeto (instrumento ou brinquedo) que os indivíduos usam para jogar". (MASSA, 2015)

Ainda segundo Massa a autora, Maria da Conceição Oliveira Lopes, aponta palavras que são usadas para definir o que é lúdico, sendo elas:

"- Brincar – deriva de brinco, tendo uma série de significados como, por exemplo: foliar, divertir-se, entreter-se, gracejar, jogar, proceder levianamente, e etc.". Embora atribuídos ao mesmo nome, são comportamentos diferentes, de naturezas diferentes, que podem denotar atividades físicas, atividades infantis, atividades adultas ou atividades estéticas, entre outras características. Além disso, o mesmo comportamento pode ser considerado "brincar" ou não, a depender do contexto.

- Jogar – embora seja derivado do latim jocare e não de ludus, também é raiz da palavra jogo em várias línguas (como francês, espanhol, italiano, romeno e português). Jogar é uma palavra relacionada com atividades rea-

lizadas para a recreação do espírito, distração, entretenimento, divertimento, prática de deporto, astúcia, fingimento e luta, entre outros.

- Brinquedo – também derivada da palavra brinco, identifica objetos feitos para entretenimento infantil, bem como as próprias brincadeiras. Está relacionado aos artefatos construídos para fins lúdicos.

- Recrear – derivada da palavra recreare, que significa "criar de novo". Está relacionada com atividades lúdicas que obedecem ao mandato do tempo, como intervalo de tempo útil (daí vem o "recreio" como intervalo de descanso, de prazer entre as aulas). O verbo recrear também significa trazer alegria, satisfazer, aliviar o outro do trabalho árduo e ter tempo de folga, entre outros.

- Lazer – deriva da palavra licere que em latim significa "tempo livre". Está associado, portanto, ao descanso, ócio, repouso, liberdade, para o sujeito fazer o que quiser. Relaciona-se com o tempo excedente, que sobra do trabalho, em que o indivíduo pode fazer qualquer coisa, inclusive descansar." (MASSA, pag. 115, 2005)

O lúdico ou a ludicidade é um elemento essencial para o desenvolvimento da criança no período de aquisição de conhecimentos durante sua vida escolar, através dos jogos e brincadeiras lúdicas a criança desenvolve a imaginação e estimula as inteligências, pois o jogo e/ou a brincadeira vai colocar a criança frente a uma situação-problema que terá que ser resolvida individualmente ou coletivamente pelos indivíduos. O ato de jogar e/ou brincar com o outro coloca a criança em conflito com seu "adversário" e nesse momento ambos se colocam em uma situação de decisão para que o conflito seja resolvido da melhor maneira possível.

Partindo desses conceitos deve-se refletir também sobre o papel da escola e dos professores no desenvolvimento da criança na escola. No século XXI precisa-se pensar sobre qual o papel da escola nos tempos atuais, já não se pode mais promover uma educação baseada em uma abordagem conteudista e hierárquica, desconsiderando os conhecimentos prévios dos estudantes. Tal tipo de abordagem desconsidera o desenvolvimento emocional da criança e foca apenas na aquisição do conhecimento para ser usado em sociedade, em provas de vestibular ou para conquista de empregos. Esses itens são importantes para um mundo capitalista em que se encontram os indivíduos, mas também se faz necessário pensar em cultivar habilidades como de sociabilidade e sensibilidade diante das demandas oferecidas pelo mundo moderno. Uma abordagem abstrata e robótica já não cabem mais dentro das escolas.

Diversas vertentes de pensadores e educadores vêm refletindo sobre as praticas dentro das unidades escolares. Desde o construtivismo até a Pedagogia Waldorf.

Para o construtivismo o educando deve ser o protagonista no processo de ensino-aprendizagem, deve-se entender que cada individuo tem seu tempo para absorver cada conteúdo e que cada um tem um inteligência e deve ser estimulada, deve haver interação de todos os envolvidos e o conhecimento deve ser construído gradativamente.

Já a pedagogia pensada numa perspectiva Waldrfoniana, segundo Andrade e Silva (2015)

"prioriza o movimento, a experiência corporal que faz uso da motricidade, como também o movimento da imaginação, da fantasia da criança, pois compreende que o movimento da criança será a base para não apenas o seu desenvolvimento físico e motor, mas também para o seu desenvolvimento emocional, neurológico e até mesmo cognitivo, preparando as estruturas neurológicas para a aprendizagem a ser requerida posteriormente em seu processo de escolarização." (ANDRADE E SILVA, pag. 108, 2015)

Assim a Pedagogia Waldorf vem completando uma educação lúdica e se distanciando de uma educação tradicional, consoante com as demandas que a educação do século XXI deve priorizar.

Partindo dessas ideias pode-se utilizar em sala de aula diversas atividades lúdicas. Os jogos podem proporcionar para os estudantes altos indicies de aproveitamento no processo de ensino-aprendizagem, e não é porque a criança está brincando que ela não está aprendendo. Para evitar que o jogo tenha para criança um caráter apenas recreativo ou competitivo os profissionais devem deixar claro para a criança quais objetivos estão sendo esperados daquela atividade e com todos os combinados claros fica mais fácil para criança entender onde se deve chegar, assim a atividade passa a ser significativa para a criança.

Dentro das possibilidades de jogos, o de memória possibilita para a criança a possibilidade de descoberta e a ampliação de seu vocabulário, dependendo do tipo de atividade que está sendo adotada pelo professor.

Atividades psicomotoras também são importantes para as crianças, e indo além devemos garantir que todas as crianças possam ser contempladas de acordo com as suas habilidades. O psicólogo Howard Gardner defende que os seres humanos possuem inteligências múltiplas, segundo Gardner essas inteligências são:

Lógico-matemática: capacidade de realizar operações numéricas e de fazer deduções.

Linguística: habilidade de aprender idiomas e de usar a fala e a escrita para atingir objetivos.

Espacial: disposição para reconhecer e manipular situações que envolvam apreensões visuais.

Físico-cenestésica: potencial para usar o corpo com o fim de resolver problemas ou fabricar produtos.

Interpessoal: capacidade de entender as intenções e os desejos dos outros e consequentemente de se relacionar bem em sociedade.

Intrapessoal: inclinação para se conhecer e usar o entendimento de si mesmo para alcançar certos fins.

Musical: aptidão para tocar, apreciar e compor padrões musicais.

E para além das atividades convencionais, cabe aos profissionais de educação pensar em atividades que acompanhem é era em que vivemos. Em "Play to Learn" de Hayley Elece McEwing apresenta uma série de aplicativos para celulares ou tablets que podem ser utilizados no processo de ensino-aprendizagem.

O processo de aprender se torna lúdico com essa ferramenta, pois vivemos uma era da informação e os jovens passam cada dia mais tempo conectados em seus aparelhos móveis.

Aproveitar esse gostar do aluno e estimula-lo a utilizar o celular para também aprender é uma tarefa necessária para o professor do século XXI.

Dos aplicativos apresentados pela autora comentaremos três:

Numbers, Math, and Money: O jogo auxilia no processo de memorização de números e se for utilizado em aulas de LE ajuda a desenvolver o listening.

Story Wheel by EverAge: Um aplicativo que estimula a criatividade de seus usuários. O jogo mostra-se interativo e ao girar uma roleta é preciso criar uma historia a partir de imagens que são mostradas. O usuário pode compartilhar suas histórias por e-mail, fazer um Ibook. Pensando no uso dentro da sala de aula, poderia ser usado em atividades em que o foco seja trabalhar a oralidade dos estudantes, podendo ser adaptada e utilizar a ideia para se trabalhar também escritas e reescrita e depois os estudantes compartilham suas escritas com os demais estudantes, assim o escutar a história do outro também poderá ser explorado pela professora para desenvolver as habilidades necessárias dos estudantes.

Science (See "Play123" app for color mixing.): Aplicativo que pode ser usado pelo componente curricular ciências, mas se usado na aula de língua estrangeira é sabiamente alocado no interdisciplinar e o jogo interativo requer de seu usuário conhecimento prévio sobre alguns elementos das quatro estações, pois pede que o jogador aponte palavras que são ditas pelo narrador.

Além das opções online, McEwing oferece em seu artigo ideias que podem ser utilizados para momentos em que o estudante ou a unidade escolar não tem acesso ao celular, tablete, smartphone ou equipamentos conectados à internet.

A ideia é ótima porque é preciso também estimular a tecnologia presente, mas não nos esqueçamos de que nossas crianças também precisam trabalhar com papel, caneta, tesoura, etc. para desenvolver, por exemplo, coordenação motora.

2. CONCLUSÃO / CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho se propôs a refletir sobre as atividades lúdicas dentro da sala de aula no contexto escolar.

Com o conhecimento da importância do brincar, do jogar pata o desenvolvimento da criança se faz necessário repensar as atividades que estão sendo aplicadas para as crianças. Portanto é indispensável para a criança, no processo de aquisição de conhecimento seja ele de qual matéria for.

O jogo enquanto proposta pedagógica dentro da sala de aula vai proporcionar aos estudantes uma relação de parceria e interação. Enquanto joga a criança toma decisões, da conta de conflitos que surgem durante a atividade, se depara com outras possibilidades de resolução do conflito e ainda tem a possibilidade de criar novas invenções. Atividades como essa, em que o educador da para a criança a possibilidade de experimentar a cooperação e socialização tende a serem mais assertivas para o processo de ensino-aprendizado. Em atividades lúdicas os indivíduos conseguem reconhecer e aceitar a existência do outro.

Os jogos e atividades lúdicas irão contribuir efetivamente também no processo de alfabetização das crianças e para que isso aconteça é necessário que o educar e/ou o adulto leva para esse individuo atividades que lhe proporcionem prazer ao ser executada, como vimos, se a criança quiser repetir ou realizar a atividade com alegria é porque ambos objetivos foram atingidos: da ludicidade e de ensino-aprendizado. Para que isso aconteça é necessário oferecer uma vivência significativa, assim a criança irá desenvolver e expandir a imaginação, as habilidades de socialização e adquirir conhecimento e experiência que levará até fase adulta.

A proposta desse artigo é fazer uma reflexão sobre um ensino mais criativo e prazeroso, principalmente para os estudantes. E enquanto pedagogos analisar e diagnosticar as práticas que estão sendo utilizadas em sala de aula e caso necessário repensar as práticas pedagógicas.

E para que se chegue nesse nível é necessário investir em cursos de aperfeiçoamento e reciclagem para estar sempre atualizados com as novas tendências educacionais para poder oferecer aos estudantes as melhores metodologias e abordagens de ensino-aprendizagem.

E como nos lembra Luckesi,

Não há como formar novos e saudáveis educadores, sem que seus educadores-formadores sejam saudáveis, senhores de si, adultos na relação pedagógica. (LUCKESI, pag. 10. 2014)