A LUDICIDADE COMO ALIADA AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

O BRINCAR E JOGAR COMO FERRAMENTAS EDUCATIVAS

ANGÉLICA APARECIDA ROCHA DE AGUIAR

RESUMO

O presente artigo elaborado para fins educacionais com o intuito de propagar informações a respeito da importância da Ludicidade em sala de aula, onde a mesma por sua vez ao se tratar do brincar e jogar como ferramentas significativas ao docente durante o processo de ensino-aprendizagem, auxilia de maneira qualitativa este processo, proporcionado aos discentes a obtenção de conhecimentos de maneira prazerosa, assim como o desenvolvimento global dos mesmos, que envolve o aspecto cognitivo, físico e afetivo. Mediante as contribuições de diferentes autores acerca do tema deste artigo, é notório que as diferentes práticas desenvolvidas pelos docentes em sala de aula, permeadas pela ludicidade (que envolvem o brincar e jogar), contribuem significativamente com o êxito no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras Chave: brincar; jogar; ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

This article prepared for educational purposes with the aim of spreading information about the importance of Playfulness in the classroom, where it in turn when it comes to playing and playing as significant tools to the teacher during the teaching-learning process, it qualitatively assists this process, providing students with pleasurable knowledge acquisition, as well as their global development, which involves the cognitive, physical and affective aspects. Through the contributions of different authors on the theme of this article, it is clear that the different practices developed by teachers in the classroom, permeated by playfulness (which involve playing and playing), contribute significantly to the success in the teaching-learning process.

Keywords: play; to play; teaching-learning.

1.INTRODUÇÃO

A construção deste artigo, foi com base em teóricos que com suas contribuições permitiram que fosse dado um enfoque na importância da Ludicidade em sala de aula, o quão se faz necessário que tais conceitos sejam propagados para que os docentes ampliem ainda mais sua visão acerca do brincar e jogar como aliados ao processo de ensino-aprendizagem e não como oposição aos conteúdos programáticos que direcionam o trabalho em sala de aula. O que motivou a construção deste trabalho foi por meio de leituras em diferentes suportes textuais acerca do tema, ficou evidente que tais autores acreditam na importância do lúdico, não apenas para entretenimento, mas também como ferramenta para auxiliar no desenvolvimento humano, o que me proporcionou um olhar ainda mais centrado acerca da Ludicidade em sala de aula, no quanto a mesma é necessária e significativa, além de oferecer um processo de ensino-aprendizagem qualitativo e prazeroso, mediante um planejamento metodológico pertinente, oportuniza aos discentes um desenvolvimento global.

Espera-se que este trabalho, ao descrever a teoria e as contribuições da referida temática, fomente nos discentes uma ampliação em suas práticas pedagógicas, introduzindo e consolidando os conteúdos programáticos com base numa prática ainda mais lúdica.

2. CONCEITUANDO O LÚDICO

No tocante ao termo: Lúdico oriundo do latim “ludus”, cabe aqui destacar que Almeida (2006, p.4) apud Lacerda traz a conceitualização do lúdico como:

O termo ludicidade, segundo Almeida: A palavra ludicidade tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser reconhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo e da mente no comportamento humano, as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Partindo deste pressuposto, o lúdico envolve uma ação que proporciona prazer aos discentes, tal conceito também se confirma segundo Lima, Júnior, Feitosa, Silva, Reis e Ferreira (2019, p.7):

[...] Friedmann (1998) e Araújo Lima (2014), não fazem diferenciação entre a palavra lúdico, utilizam a mesma palavra para os termos e sentidos supracitados. Desse modo, uma atividade lúdica é algo que quando realizado causa prazer, diversão a pessoa que participa da ação, caracterizando uma sensação de bem-estar físico e psicológico.

Neste sentido, percebe-se que os autores logo acima citados, enfatizam o quão significativo ao discente, engloba o trabalho pedagógico permeado de ludicidade. Cabe aqui enfatizar que a brincadeira no processo de ensino aprendizagem é de um passado remoto, isso se confirma nas palavras da Wajskop (2012, p.26):

Desde os primórdios da educação greco-romana, com base nas ideias de Platão e Aristóteles, utilizava-se o brinquedo na educação. Associando a ideia de estudo ao prazer, Platão sugeria ser, o primeiro, ele mesmo, uma forma de brincar.

Dentro desta perspectiva, as primeiras relações da criança com o estudo são permeadas do " brincar". Assim sendo, nestes primórdios é notório a presença da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. É sabido que com o passar do tempo, houve uma nova visão da infância onde se confirma com as palavras de Chamboredon apud Wajskop (2012, p.28):

Tanto no Brasil como em outros países, a história dos sistemas pedagógicos pré-escolares revela o aparecimento da infância enquanto categoria social diferenciada do adulto em função de sua brincadeira ou daquilo que Chamboredon (1986) denominou "ofício de criança".

Sendo assim, já que é sabido que o processo educacional para o público infantil é diferenciado do público adulto, implica mudanças de conceitos e planejamento metodológico, para abordar os conteúdos, numa perspectiva que permita aos discentes interagirem e consequentemente se apropriarem dos conceitos pedagógicos. Para Wajskop (2012, p.31), "a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos". Sendo assim, urge que educadores e todos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem interiorizem tais conhecimentos acerca da importância da brincadeira aliada processo de ensino-aprendizagem, o que tal dinâmica engloba no desenvolvimento das crianças.

Numa práxis pedagógica inserida de ludicidade, tornar-se- a, para Vygotsky apud Wajskop (2012, p. 41):

[...] cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando os seus desejos a um "eu" fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, 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. (1984, p. 114).

Cabe a partir desta citação, enfatizar que o lúdico não se trata de uma ação neutra, mas sim que a mesma é permeada de intencionalidade. Neste aspecto, é interessante ao educador englobar em seus planos de aulas, as devidas metodologias tendo a ludicidade como aliada neste trabalho docente, assim como inseri-la de maneira eficiente nesta práxis pedagógica, para que a mesma seja qualitativa, o educador por sua vez precisa ter uma base teórica filosófica acerca da conceitualização da Ludicidade, para que a introdução e consolidação desta prática lúdica em seu ofício com as crianças, seja significativa, pois segundo Marreiro (2016, p.26):

[...] a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

3. REFLEXÕES TEMÁTICAS PARA A PROFISSIONALIDADE

Compreende -se que a atividades lúdicas são ferramentas significativas não tão somente para o desenvolvimento cognitivo da criança, mas em seu desenvolvimento social e afetivo, refletindo a capacidade de aprender nesta dinâmica que envolve a interação, para Azevedo (2014, p. 259):

Ora, os próprios documentos oficiais consideram o envolvimento com atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) e com o movimento uma necessidade da criança, fundamental para seu processo de desenvolvimento global. Do mesmo modo, inúmeros autores na filosofia, na psicologia ou na sociologia, embora com diferentes matizes, apontam a importância do jogo e da brincadeira para o processo de humanização e desenvolvimento afetivo, social e cognitivo das crianças. Todavia, diante da pressão social em favor da priorização da alfabetização e do letramento, há o risco de o lúdico e o movimento serem pouco valorizados na formação educacional das crianças e serem percebidos por oposição às atividades escolares "sérias" (ler, escrever, contar), como passatempo, como uma espécie de compensação com que se premiam as crianças. Inúmeros estudos evidenciaram esse processo, como se pode ver em Moro (2009) e Mota (2010), entre outros [...].

Perante esta citação acima, é possível refletir acerca da importância do lúdico para o desenvolvimento global das crianças e a necessidade da compreensão e a valorização dessa ferramenta no processo educativo.

Exerce uma forte influência no desenvolvimento infantil uma vez que é utilizada pela criança, de um lado pela necessidade de ação e por outra para satisfazer suas impossibilidades de executar determinadas ações. No entanto a brincadeira não é apenas uma atividade simbólica, uma vez que mesmo envolvendo situações imaginárias, ela baseia-se

em regras de comportamento condizentes com aquilo que está sendo representado o que fará com que a criança internalize regras de conduta, valores, modo de agir e de pensar de seu grupo social, que passará a orientar o seu comportamento e desenvolvimento cognitivo.

Urge ressaltar que a brincadeira não é "neutra", ela por sua vez, é repleta de significados, onde as crianças por sua vez, fazem uma associação do imaginário ao real, movimento este necessário para ampliar o cognitivo da criança. De acordo com SILVA e HAETINGER (2013, p. 96):

O educador infantil não deve abrir mão dos jogos musicais, das rodas cantadas, da exploração e produção de ritmos – enfim, da presença da música nas ações pedagógicas diárias. A música tem sido amplamente utilizada na escola como um objeto lúdico e expressivo e também por representar um meio de estabelecermos vínculos interpessoais e fomentar a socialização. Ao cantar em grupo, por exemplo, as crianças compartilham sua energia, sua expressão, sua espontaneidade e sua alegria. O ato de cantar ou produzir sons com instrumentos, coletivamente, potencializa a integração do ritmo às habilidades psicomotoras individuais, assim como promove a sociabilidade.

Desta maneira, fica evidente que há diferentes maneiras de englobar o lúdico em sala de aula, esta diversidade requer do educador um planejamento, (antes de inseri-las em sala de aula assim como após a realização das mesmas), pois neste percurso o educador terá um norte a respeito do desenvolvimento das crianças, para que consiga traçar ações para auxiliar nas diferentes dificuldades que podem terem sido notadas.

A autora Pinheiro (2017, p. 94) também aborda sobre a amplitude de canções para crianças, que um simples recorte expressivo desse tipo de discurso é o suficiente para que compreendamos a configuração do seu caráter lúdico, tais práticas relacionadas a canções destinadas às crianças, são muito qualitativas ao tocante das crianças compreenderem os conteúdos programáticos por meio de músicas infantis, permitindo que as mesmas assimilem tais conteúdos de maneira prazerosa.

No que diz respeito a uma educação qualitativa voltada ao aspecto da Ludicidade, segundo Lacerda (p.05):

[...] percebe-se que atualmente, ainda, existem educadores que se deparam com alguns problemas no processo de ensino-aprendizagem, [...] O educador lúdico é conhecido como aquele que consciente e sensibilizado com a sua missão, faz acontecer à ação lúdica associando teoria e prática. Portanto é indiscutível a certeza que reflete no contexto discutido, para que os educadores tenham ampla apropriação de técnicas educacionais valorizando assim, o lúdico e venha a propiciando jogos, danças, brincadeiras e desenhos capazes de instruir no sentido de dar condições de o educando desenvolver noções de regras, espaço e tempo, além do fato de divertir e instigar a imaginação e a criatividade, aumentando as possibilidades de interação com o outro e com o mundo. Porém faz- se necessário aos profissionais que sonha com esta educação de qualidade, possam ter uma postura vigilante sobre algumas metodologias em suas práticas pedagógicas, que possibilite as aulas ficarem mais prazerosas e assim, conseguir atender os objetivos desejados a assimilação dos conteúdos, atendendo as necessidades intelectuais dos indivíduos, preparando-os para o exercício da cidadania.

Assim sendo, cabe a nós do corpo discente em meio aos nossos planejamentos, englobarmos ainda mais os jogos e brincadeiras na consolidação dos conteúdos programáticos. Quando se traz à tona a questão da importância do brincar é importante enfatizar que:

O brincar não é apenas necessidade, é direito das crianças. A escola precisa organizar seus ambientes de acordo com as características das crianças e valorizar o brincar em seus espaços e tempos. O valor do lúdico para as crianças na escola dependerá muito de como elas serão encaradas, nesse contexto, pelos adultos que a frequentam. As diferentes mediações educativas realizadas pelo educador, a organização dos espaços e tempos da escola e dos jogos, brincadeiras, brinquedos e materiais lúdicos que se encontram ao alcance das crianças durante o ato lúdico, são atitudes que podem fazer a diferença no brincar da escola e na ampliação do repertório lúdico delas. SCHLINDWEIN, LATERMAN e PETERS (2017, p.40).

Mediante a citação acima, é possível afirmar que o brincar não se trata de achismo e/ou modismo é enfatizado como direito das crianças, pois tal aspecto encontra-se na DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DAS CRIANÇAS (Princípio VII): "A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito".

Para finalizar percebe que já houve muitos avanços sobre ludicidade tanto na teoria quanto na prática, mas há muito ainda para ser feito em prol de uma educação que promova a formação do sujeito intelectualmente, emocionalmente e socialmente através de um trabalho com os jogos e brincadeiras dentro do ambiente escolar. LACERDA (2016).

Assim sendo, referente à ampliação das práticas lúdicas em sala de aula, a partir da citação acima, percebe-se que

houve uma evolução nesta dinâmica, mas que necessita e há meios de consolidá-las de maneira mais efetiva e significativa.

4.CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração deste trabalho me proporcionou maiores esclarecimentos acerca dos conceitos sobre a fundamentação teórica referente à temática proposta, demonstrando por sua vez, a partir dos teóricos aqui mencionados, a dinâmica da ludicidade em sala de aula como fator qualitativo, permeado de significados e que urge a mesma para assim proporcionar um desenvolvimento global nas crianças.

Compreendi que cabe ao docente auxiliar a promoção do desenvolvimento e aprendizagem do seu aluno por meio de mediações, intervenções intencionais também relacionadas à ludicidade, o que requer o comprometimento de elaborar atividades dentro desta perspectiva e as inserindo em sala de aula e fomentar a participação dos discentes nesta interação.

Enfim, este trabalho proporcionou-me refletir ainda mais sobre o processo lúdico inserido em sala de aula, para que possa ser uma docente comprometida, que busca conhecimentos para auxiliar e aprimorar meu trabalho pedagógico.

5.REFERÊNCIAS

AZEVEDO, N. C.S.; BETTI, M. Escola de tempo integral e ludicidade: os pontos de vista de alunos do 1º ano do ensino fundamental. Brasília, maio/agos. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S217666812014000200002&lang=pt Acesso em: 19 mar. 2021;

BARROS, A. J. S.; LEHFELD, N. A. S. Fundamentos da Metodologia Científica. São Paulo: Prentice Hall, 2007;

Concepção do Brincar e Aprender na Visão de Piaget e Vygotsky, por colunista Portal Educação.Disponívelem:https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/concepcao-do-brincar-e-aprender-na-visao-de-piaget-e-vygotsky/32223;

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DAS CRIANÇAS - UNICEF 20 de Novembro de 1959. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos. Acesso em: 22 mar. 2021;

LACERDA, J.H.V. Ludicidade: jogos e brincadeiras na educação infantil, 2011. 17 p.;

LIMA, A. J. A.; JÚNIOR, R.S.; FEITOSA, A. A.; SILVA, W.C. da A.; REIS, N.C.G. dos; FERREIRA, L.A.; Educação no Século XXI - Volume 29 – Ludicidade/ Organização: Belo Horizonte - MG: Editora Poisson, 2019. 141 p.;

MARREIRO, A.A. R. A importância do brincar no desenvolvimento infantil / - 2016. 27p.;

PINHEIRO, G.N.F. Ludicidade e infância na constituição do discurso literomusical brasileiro para crianças. Fortaleza - Ceará 2017. 216 p.;

SCHLINDWEIN, M. L., LATERMAN, I., PETERS, L. (Organizadoras). A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola / - Florianópolis, SC, 2017. 236 p.;

SILVA, D.V. da; HAETINGER, M.G. Ludicidade e psicomotricidade / 1.ed. Curitiba, PR, 2013. 130 p.;

TOMASI, Carolina; MEDEIROS, João Bosco. Comunicação científica: normas técnicas para redação científica. São Paulo: Atlas, 2008;

WAJSKOP, G. Brincar na pré-escola. 9. Ed. São Paulo, SP: Cortez— (Coleção questões da nossa época; vol. 34), 2011. 129 p.