A LUDOPEDAGOGIA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

LUCIA DE SOUSA BELAS

RESUMO:

O presente estudo de cunho bibliográfico visa investigar os fundamentos da ludopedagogia como estratégia de ensino no processo de ensino-aprendizagem em crianças na Educação Infantil. É inerente ao ato de aprender das crianças o gosto pelas atividades lúdicas com preferências próprias e em algumas práticas em que as crianças mesmas criam regras e estabelecem os passos para participação e concretização do ato de brincar na ludopedagogia. O brincar é uma fonte inesgotável de descoberta com valor incalculável para as crianças que vivenciam o processo de aprendizagem por meio do lúdico proporcionando para o cérebro uma atividade intensa marcada pelo prazer, que por sua vez, desenvolve o companheirismo, a sociabilidade e as novas descobertas, aguçando o imaginário desenvolvendo o intelecto e a criatividade humana no aprendizado infantil. A brincadeira é, sem sombra de dúvidas, uma linguagem natural da criança e de extrema importância na Escola de Educação Infantil, se constituindo assim em um espaço privilegiado para compreender, valorizar e compartilhar conhecimentos eficazes no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-Chave: Infância; Ludopedagogia; Aprendizagem.

ABSTRACT

This bibliographical study aims to investigate the fundamentals of ludopedagogy as a teaching strategy in the teaching-learning process of children in Kindergarten. The taste for playful activities with their own preferences is inherent to the children's act of learning and in some practices in which the children themselves create rules and establish the steps for participation and implementation of the act of playing in ludopedagogy. Playing is an inexhaustible source of discovery with incalculable value for children who experience the learning process through play, providing the brain with an intense activity marked by pleasure, which, in turn, develops companionship, sociability and new discoveries., sharpening the imagination by developing the intellect and human creativity in children's learning. Play is, without a doubt, a natural language of the child and extremely important in the School of Early Childhood Education, thus constituting a privileged space to understand, value and share effective knowledge in the teaching-learning process.
Keywords: Childhood; Ludopedagogy; Learning.

1. INTRODUÇÃO

O significado do brincar e a importância do brincar para o desenvolvimento infantil tem sido objeto de estudo de diversos autores, pensadores, pesquisadores que contribuem para essa atividade lúdica das nossas crianças. É importante um esclarecimento sobre o que é importante para paras as pessoas, para os alunos, para os professores sobre o ato de brincar.

É no ato de brincar que a criança experimenta situações, conflitos e supera desafios, que vão proporcionar, além do próprio prazer de brincar, o seu pleno desenvolvimento.

Brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se tão essenciais como o sono e a alimentação. Portanto, na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social possam evoluir e se associar à construção do conhecimento de si mesmo, do outro e do mundo (SANTOS, 2011, p. 12).

Brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano, num mundo de fantasias e imaginação. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem.

O brincar está muito relacionado na área da educação escolar uma vez que a criança vai brincar a todo momento. A brincadeira se constitui basicamente um sistema que integra a vida social da criança.

A brincadeira se caracteriza por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra, ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas e incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra. Muda-se, portanto, a forma não o conteúdo da brincadeira.

O brinquedo é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento (LEONTIER, 1998, p. 56).

Na infância o brincar e o educar se misturam, no entanto, a ação de brincar, ato

livre garantido pelos marcos legais proporcionam o desenvolvimento das capacidades cognitivas, afetivas e sociais da criança em seu processo de descobertas e na aquisição dos conteúdos que são proporcionados por ações lúdicas no processo de aprendizado infantil.

Cabe aos professores a tarefa de mediar brincadeiras como forma de educar, sendo de extrema importância de o mediador adulto para que a criança tenha um tempo de sonhar, de crescer, de amadurecer, de possibilitar desenvolver as suas estruturas mentais superiores de forma equilibrada e contínua em busca de sua autonomia.

2. DESENVOLVIMENTO

APRENDIZAGEM LÚDICA

No ambiente de aprendizagem escolar é um ambiente em que as crianças estão sujeitas a oportunidades de aprendizagem. Se confunde o ambiente de aprendizagem é confundido com o espaço físico em que ocorrem as práticas educativas.

O ambiente de aprendizagem escolar é planejado e organizado para que ocorram práticas educativas. Nesse ambiente, o professor tem um papel fundamental, que pode ser tanto na preparação, organização e sistematização da aprendizagem, como no direcionamento ou orientação do processo de aprendizagem por meio de práticas lúdicas. A atividade lúdica possui, basicamente, cinco aspectos a serem destacados:

- O Tempo e o Espaço – Qual é o tempo que a criança tem para brincar no seu cotidiano? Ela tem tempo para brincar dentro da Escola? E fora da Escola, quando ela brinca? E dentro de casa? A criança pode brincar na rua?

As características do brincar de cada grupo infantil serão definidas em função do tempo e do espaço existentes para a brincadeira acontecer.

- Os Jogadores – A criança brinca com colegas da mesma idade? Ela tem oportunidade de interagir com crianças mais novas e/ou mais velhas? Ela brinca com adultos? Ela brinca sozinha?

As interações sociais que a criança estabelece no decorrer da atividade lúdica são fundamentais para o seu desenvolvimento. Durante estas trocas, a criança tem oportunidade de assumir diversos papeis e colocar-se no lugar do outro. O mediador dessas brincadeiras será o adulto, normalmente o professor que acompanha o desenvolvimento da criança. A interação é de fundamental importância para a criança ter a oportunidade de atividade lúdica a criança vai fantasiar, fazer o faz de conta.

- Os Objetos e/ou Brinquedos – Os objetos com os quais a criança brinca podem ser desde simples elementos da natureza até sofisticados brinquedos. Esses objetos aparecem em diversos contextos no cotidiano infantil: na família, nas instituições educacionais, no contexto psicológico. Portanto, o brinquedo é um recurso da atividade lúdica que se torna o objeto para a criança interagir com o outro.

Em cada um deles, um brinquedo pode ser visto como objeto potencial, solidão e consolação; como objetos que estimulam a autonomia ou a associação do coletivo; como objeto de distração ou informativo.

Os brinquedos têm um impacto próprio e são, ao mesmo tempo, meios para brincar e veículos da inteligência e da atividade lúdica. Eles constituem um “eco” dos padrões culturais dos diferentes contextos socioeconômicos. Portanto, não existe atividade lúdica sem esse instrumento, sem esse objeto, sem esse brinquedo que poderá ser construído pela criança ou poderá vir pronto como parte de um jogo em que num dado momento a criança irá construir suas próprias regras.

- As Ações do Sujeito – Físicas e Mentais – O desenvolvimento da atividade lúdica depende, de forma significativa, das ações das crianças – sem elas, a brincadeira não acontece. Essas ações desenvolvem-se, nos primeiros anos de vida, muito mais no nível do concreto (físico). Assim que a criança cresce, a sua ação torna-se mais abstrata, havendo um desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais.

Por exemplo, as crianças aprenderão as regras, respeitando o tempo do outro ou até do próprio jogo que exige isso da criança. Em uma Loja de Brinquedo, todo o brinquedo terá uma faixa etária explicitando para quem se destina o brinquedo, no entanto, as crianças estão sendo desenvolvidas bem acima do que a faixa etária coloca no brinquedo, e assim, a criança é estimulada a superar-se.

Dentro dessas ações temos o exemplo do Jogo de Construção com Blocos, a criança pequena se exercita a manipulação. À medida que vai se desenvolvendo, ela passa a construir objetos, cenas entre outros que vão adquirindo um significado mais abstrato e servem a outras brincadeiras, deixando de ser a construção o principal objetivo.

- Relação Meio/Fins – É importante discernir, no decorrer da atividade lúdica, se ela se constitui num meio para atingir determinados finas (é o caso de um jogo proposto com objetivos pedagógicos específicos – por exemplo, um jogo de sequência); ou se a brincadeira acontece como um fim em si mesmo, ou seja, a criança por puro divertimento (por exemplo: pular corda no recreio).

Toda atividade lúdica precisa ter um

começo, um meio e um fim e precisa ter um objetivo, uma vez que sem objetivo uma atividade não tem finalidade. É preciso interação, mediação e dentro da educação escolar é necessário atentar-se para a importância da finalidade do objetivo de determinada atividade.

LUDOPEDAGOGIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Vygotsky (1998), acentua o papel ao ato de brincar da constituição do pensamento infantil, uma vez que é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

As crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

A atividade lúdica é de suma importância para a criança no desenvolvimento infantil uma vez que engloba todos os aspectos do desenvolvimento humano. Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. Isto é, dela aos seis meses e aos três anos de idade tem possibilidades diferentes de expressão, comunicação e relacionamento como o ambiente sociocultural no qual se encontra inserida.

Com a descoberta do brincar com intencionalidade educativa, descobriu-se um processo que tornou a aprendizagem algo que os alunos desejam e se sentem atraídos e, o mais importante, é que, também, a escola pode cumprir a função não só de ensinar, mas de educar, ao trabalhar com jogos, brincadeiras e dinâmicas o educador não está apenas ensinando conteúdos conceituais, está também educando as pessoas integralmente, tornando-as mais humanas através do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral (SANTOS, 2011, p. 21).

Ao longo do desenvolvimento, portanto, as crianças vão construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e atuar de forma mais ampla no mundo.

brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade.

A criança de seis meses a um ano leva os objetos a boca, o chocalho, o mordedor e aos poucos vai percebendo que tem barulho, que tem textura, que tem cheiro, mas isso tudo ninguém precisa falar para a criança que ao pegar o objeto vai sentindo e o cognitivo já vai estimulando suas descobertas.

No decorrer de através um ano, dois anos, vem as regras e a primeira regra do brincar é se brincou ao final da brincadeira tem que guardar o brinquedo, se está jogando com dois ou três coleguinhas precisa esperar a sua vez para poder jogar novamente, independente da sua faixa etária em que a criança precisa fazer a experiência de ganhar e perder, da mesma forma os limites que precisam ser trabalhados na criança.

Portanto, o brincar se torna importante o desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são os elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade.

A escola ludicamente inspirada não é aquela que realiza todas as atividades com jogos, mas aquela em que as características lúdicas influenciam o modo de ser do educador e interferem na organização do ambiente, na seleção das atividades e na visão que se tem de criança, jovem, adulto e idoso, enfim, do ser humano (SANTOS, 2011, p. 23).

As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta para se transformar em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando a criança brinca, sem saber fornece várias informações ao seu respeito, no entanto, o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

É preciso mediar sem tolher a criatividade da criança, mas deve se iniciar o jogo com determinada que vai até o final do jogo. Quando o jogo finalizar existe a possibilidade de mudar a sua regra. Com isso, a criança vai percebendo que existem regras e normas que precisam ser observadas para que o jogo possa acontecer e os seus participantes precisam ter clareza disso no ato lúdico que deve estar presente na Escola e na família.

É brincando que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro. Por meio do universo lúdico que a criança começa expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liberdade compartilhando sua alegria de brincar.

É brincando, é nas regras, é perdendo, é ganhando, é dar o tempo para o outro, é esperar a sua vez que há o aprendizado para que a criança se relacione com os demais. Já ouvirmos a seguinte afirmação: “quanta coi-

sa que numa simples brincadeira se ensina para a criança" desde as questões de ética, de valores, de respeito.

A criança precisa ser ouvida, ela vai argumentar e precisamos escutar essas argumentações, não é porque é adulto que vai dizer que a criança não tem vez, não. A criança é um ser humano com senso crítico que sabe respeitar e valorizar, nós temos que fazer isso desde a sua mais tenra idade.

[...] a ludicidade 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 superior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (SANTOS, 1995, p. 12).

Outra característica da atividade lúdica é o papel de liderança e isso é perceptível em crianças de três, quatro, cinco anos em que o papel de liderança em que a criança organiza a sala, organiza a brincadeira, ou seja, tem consciência do que quer, o que é necessário é lidar com essa questão, com esse sentimento.

Existem adultos que procuram psicólogos para trabalharem a questão da liderança que não foi trabalhada na sua infância, ou seja, uma lacuna se abriu e isso precisa ser resolvido e a ajuda profissional vai dar condições de possibilidades de aparar essas arestas que não foram trabalhadas no desenvolvimento infantil.

Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos para realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos.

Brincar com outras crianças é muito diferente de brincar somente com adultos. O brinquedo entre pares possui maior variedade de estratégias de improviso, envolve mais negociações e é mais criativo.

É uma lástima, mas ainda vemos isso em ambientes escolares em que professores tiram essa autonomia dos alunos, desmotivando-os desse momento dos sentimentos, das emoções fazendo com que o aluno invés de ter o respeito, vai ter medo. A criança não deve ter medo, ela deve sim, ter respeito pelo outro.

É importante a observação do professor no ato de brincar das crianças, quando a criança brinca com crianças de sua mesma faixa etária eles constituem as regras, eles brigam, eles se entendem, se acertam.

No entanto, quando há a interferência do adulto a criança recorre ao adulto pedindo socorro e aí está o mal uma vez que o adulto entra e toma partido para uma criança sem ver o todo do processo do ato de brincar. É de fundamental importância deixar a criança resolver a situação. Em algumas situações é necessário fazer a mediação, mas, muitas vezes a criança sozinha já negocia com a outra criança.

Ao brincar com seus coleguinhas, a criança aprende sobre a cultura em que vive, ao mesmo tempo em que traz novidades para a brincadeira e ressignifica esses elementos culturais. Aprende, também, a negociar e a compartilhar objetos e significados com as outras crianças.

Isso é perceptível na criança que vem de outro bairro, de outra cidade, ou ainda, que não conhece determinado brinquedo, não conhece determinada boneca ou que brinca diferente. Portanto, a atividade lúdica proporcionar novas culturas para o desenvolvimento da criança.

No ambiente escolar os brinquedos são compartilhados, no entanto, o brinquedo que a criança traz de casa, precisa ter o cuidado em perceber se a criança quer partilhar, quer emprestar ou se quer ficar com ele de forma que não há a necessidade de partilhar. Mas, me parece que esse cuidado precisa vir de casa e a mediação do professor é importante para alertar os pais do problema que pode acontecer ao trazer os seus pertences pessoais de casa para o ambiente escolar.

Dentre as brincadeiras realizadas pelas crianças, na faixa etária dos três aos sete anos, o faz-de-conta é a que mais desperta o interesse e tem sido estudada em detalhes.

O faz-de-contas é uma atividade complexa e constituinte do sujeito, diferente das que caracterizam o cotidiano da vida real, que já aparece nos jogos de esconde-esconde que ala tem com os adultos, quando aprende que desparecer, no jogo, não é algo real, mas inventado para poder brincar.

A imaginação da criança é algo de fundamental importância para o seu desenvolvimento pleno, faz imitações, realiza imitações, e, no ambiente escolar, o que se vê é a própria criança brincando de ser professor com as outras crianças, incorporando o papel do professor ao imitar com os seus coleguinhas na classe num ato lúdico.

Segundo Vygotsky (1998), a brincadeira do faz-de-conta cria uma zona de desenvolvimento proximal, no momento que a criança representa um objeto por outro, ela passa a ser relacionar com o significado a ele atribuído e não mais com ele em si.

O autor aborda o desenvolvimento proximal, o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial. O desenvolvimento proximal é aquele que está no meio e se torna o elo entre o desenvolvimento real para o desenvolvimento potencial.

Assim, a atividade de brincar pode aju-

dar a passar de ações concretas com objetos para ações com outros significados, possibilitando avançar em dirão ao pensamento abstrato.

Essa ação se torna imprescindível na atividade lúdica perceber a criança sair de uma ação concreta para o objeto abstrato, uma vez que o concreto é o que se tem presente, visualizado, já o pensamento abstrato precisa ser imaginado, criar sem a presença do objeto e isso cabe ao mediador, o professor, o adulto de forma interativa.

Cabe, ao professor, como adulto mais experiente, estimular brincadeiras, ordenar o espeço interno e externo da escola, facilitar a disposição dos brinquedos, mobiliário e os demais elementos da sala de aula.

Outras formas de intervenção podem ser propostas visando incitar as crianças a desenvolverem brincadeira nesta ou naquela direção, mas só com incitações, nunca obrigação, deixando-as tomarem a decisão de se engajarem na atividade lúdica. A brincadeira precisa ter um objetivo, precisa da presença de um adulto, uma pessoa mais experiente para mediar esta outra brincadeira.

A criança precisa brincar porque ela quer e não se sentir obrigada a brincar naquela atividade. É claro que dentro do contexto de aprendizagem no ambiente escolar o professor tem sua rotina, tem suas regras e precisa propor que as crianças brinquem, joguem naquele momento, mas é preciso respeitar o tempo da criança levando em conta a maturação do desenvolvimento para estar brincando naquele momento, naquela atividade lúdica? É isso que precisa ser considerada na intervenção com a brincadeira, com o jogo.

O professor também pode brincar com a crianças se elas o convidarem, solicitando sua participação ou intervenção. Mas deve procurar te o máximo de cuidado para respeitar a brincadeira e o ritmo; sem dúvida, esta forma de intervenção é delicada, por ser difícil o adulto participa da brincadeira sem destruí-la; é preciso muita sensibilidade, habilidade e bom nível de observação para participar de forma positiva.

A chave desta intervenção é a observação das brincadeiras das crianças, pois é necessário respeitá-las: conhecê-las, sua cultura, como e com que brincam, e quando seria interessante o adulto participar.

Melhor, porém, é que não o faça e aproveite este momento para observar seus alunos, para conhecê-los melhor e a observação passa a ser objeto de estudo e ajuda na elaboração de relatório das atividades observadas no registro feito pelo professor.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, percebe-se como o brincar é essencial para o desenvolvimento infantil. Uma criança que não consegue brincar deve ser objeto de preocupação. Disponibilizar espaço e tempo para brincadeiras, portanto, significa contribuir para um desenvolvimento saudável.

É importante que os adultos resgatem sua capacidade de brincar, tornando-se, assim, mais disponíveis para as crianças que devem ser vistas como parceiros e incentivadores das brincadeiras.

Toda criança precisa brincar, toda criança precisa vivenciar esse momento lúdico. Não é brincar sozinho e muito menos brincar somente em um ambiente e sim, brincar na vida, no contexto familiar, no contexto educacional, precisando de pai, de mãe, de um adulto, de um professor e de crianças de sua mesma faixa etária para que o seu desenvolvimento pleno possa ser assegurado tornando-se assim um adulto saudável, pleno.

A atividade e prática lúdica exerce um papel de extrema importância no processo de ensino-aprendizagem das crianças e reúnem brincadeiras, de jogos, da observação situações em que o lúdico educa e forma, proporciona os elementos necessários para as novas descobertas que são proporcionadas por meio dos jogos e brincadeiras.

A ludicidade permite que as crianças explorem e experimentem nas brincadeiras as ferramentas necessárias para se trabalhar na aprendizagem de forma prazerosa e significativa formando conceitos, ideias, relações lógicas, socializando e absorvendo o indivíduo de acordo com ritmo e seu potencial.

REFERÊNCIAS

BAQUERO, Ricardo. Vygotsky e a Aprendizagem Escolar. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a Educação Infantil. 6 ed. São Paulo: Centage Learning, 2011.

LAZARETTI, L. M. A Compreensão Histórico-Cultural da Brincadeira no Desenvolvimento Infantil – Das hipóteses de Vygotsky às Colaborações de Elkonin. V Encontro Brasileiro de Educação e Marxismo – Marxismo, Educação e Emancipação Humana. 11, 12, 13 e 14 de abril de 2011 – UFSC – Florianópolis-SC.

LEONTIEV, Alexis N. Uma Contribuição à Teoria do Desenvolvimento da Psique Infantil. In: VYGOTSKY, L. et al. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.

São Paulo: Ícone, 1998a.

Os Princípios Psicológicos da Brinca-

deira Pré-Escolar. In: VYGOTSKY, L. S. et al. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998b.

PIAGET, J. A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação. 2. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O Brincar na Escola: Metodologia Lúdico Vivencial, Coletâneas de Jogos, Brinquedos e Dinâmicas. 2. Ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SILVA JUNIOR, Afonso Gomes da. Aprendizagem por Meio da Ludicidade. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

VYGOTSKY, L. A formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. 7. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.