

O lúdico e suas contribuições no ensino e aprendizagem, de forma dinâmica e agradável aos alunos.

Patrícia Santos Luz¹.

Resumo

A pureza da infância nos traz recordações inesquecíveis, principalmente quando se lembramos de nossas incansáveis e divertidas brincadeiras, com os vizinhos, amigos, irmão, primos, pais e professores. A leitura deste artigo nos permite um breve entendimento sobre as divergências do lúdico em um breve estudo histórico. Refletiremos sobre os principais benefícios do lúdico aos alunos tanto no desenvolvimento individual e social da criança em formação e como o educador pode utilizar de forma sensível esta estratégia de ensino e contribuir de forma agradável e dinâmica na aprendizagem significativa dos alunos. Destacaremos o papel sócio interacional da criança neste processo.

Palavra chave: Lúdico,aprendizagem e significado.

Abstract

The purity of childhood brings us unforgettable memories, especially when we remember our relentless and amusing jokes, with neighbors, friends, brothers, cousins, parents and teachers. The reading of this article allows us a brief understanding on the divergences of the playful one Brief historical study. We will reflect on the main benefits of playfulness for students both in the individual and social development of the child in formation and how the educator can use this teaching strategy in a sensible way and contribute in a pleasant and dynamic way in the significant learning of the students. We will highlight the role of interactional partner The child in this process.

Keyword: Playful, learning and meaning.

¹ Patrícia Santos Luz, graduada em pedagogia pela FAEL, pós graduada em psicopedagogia clinica e institucional pela FASA, e mestranda em educação pela FIG.

1.Introdução

Os jogos e brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta se mistura. A visão que temos sobre o lúdico não deve ser apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância. Pretendemos destacar neste estudo que nem sempre foi assim, em um breve estudo histórico desde a idade Média aos dias atuais e podemos dizer também que ainda há uma certa resistência sobre a eficácia do lúdico no meio educacional .

A criança quando brinca e joga envolve-se tanto com a brincadeira,que faz aflorar a sua cognição despertando os mais diversos sentimentos e emoções. Pode-se afirmar que a atividade lúdica funciona como um meio integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, portanto,quando a criança brinca, desenvolve-se a facilidade para à aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal e contribui para uma vida saudável, física e mental. O brincar é uma atividade natural da criança, que aliado à aprendizagem torna-se mais fácil à obtenção do aprender devido à espontaneidade das brincadeiras através de uma forma intensa total e prazerosa.

As atividades lúdicas sociais contribuem e oportunizam as crianças momentos de expressão, criação e de troca de informação, além de trabalhar a cooperação. Torna-se necessário também que o educador reveja seus conceitos a respeito dessas atividades, principalmente com relação aos jogos, e que neste processo a criança tenha espaço para expressar sua fala, seu ponto de vista e suas sugestões. O professor ao propor algum tipo de atividade, deve deixá-lo à vontade, pois através da troca de experiências com outros colegas, possibilita a criatividade e busca de soluções, ele conseguirá construir seu próprio conhecimento de forma dinâmica e agradável.

Refletiremos que o desenvolvimento da criança a sua aprendizagem ocorrem quando ela participa ativamente: seja discutindo as regras do jogo, ou propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de uma participação coletiva com paciência para acalmar os conflitos que venham a surgir. O papel do educador neste caso será de mediador e este não delimitará mais a função de cada um e nem como se deve jogar.

1. O LÚDICO, UMA BREVE RETROSPECTIVA.

Na idade Média, os jogos eram basicamente destinados aos homens, visto que as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãs e, por conseguinte, estando sempre a margem, não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade. Porém, em algumas ocasiões nas quais eram realizadas festas da comunidade, o jogo funcionava como um grande elemento de união entre pessoas (ARIES, 1981).

Diferente do trabalho a que se submetiam todos os dias, para as pessoas da idade média, os jogos representavam um espaço de tempo para descontração, além de um momento único de interação: os jogos e divertimentos estendia-se muito além dos momentos furtivos que lhes dedicamos, formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para sentir-se unida. (ARIES, 1981, p.94).

Segundo o autor citado as crianças eram vistas como adultos em miniatura, na maioria das vezes somente os meninos podiam participar dos jogos e brincadeiras com os adultos e os adultos da época lidavam com as crianças como se fossem iguais no raciocínio sem considerar a faixa etária das crianças e as suas fases de desenvolvimento.

Percebemos, ainda, que a maioria das atividades lúdicas proposta aos meninos eram atividades culturais de sua comunidade, na qual a música e as dramatizações estavam presentes desde a mais tenra idade. Nesse caso, o lúdico assume um caráter de recreação sem fins de aprendizagem.

Nesta época e por um longo período de tempo, o lúdico foi considerado uma atividade sem importância, destinada exclusivamente a recreação. Os jogos mais conhecidos da época segundo (KISHIMOTO, 2006) que também são conhecidos atualmente são: Bilboquê, chicote queimado, quebra cabeça, cara ou coroa e trunfo.

Com o passar dos anos, os jogos deixaram de ser comuns a todas as idades e classes sociais, como acontecia na idade Média. Os adultos das classes sociais mais abastadas abandonaram o hábito do jogo, que permaneceu somente nas crianças menos favorecidas, o ato de jogar e participar de brincadeiras e festas da comunidade perpetuou-se. A burguesia, no século XIX, principalmente na Inglaterra, resgatou o ato de jogar, que passou a ser chamado de esporte, e, assim, sobreviveu ao longo dos tempos, até as sociedades contemporâneas (ARIES, 1981).

Através da lenda do tempo, desde a idade Média, chegamos ao renascimento, período no qual uma nova concepção de infância se destaca como o desenvolvimento da inteligência através da brincadeira contrariando a ideologia anterior que o ato de brincar seria meramente uma distração sem fins de aprendizagem.

Foi no decorrer do Renascimento que o lúdico contribuiu para divulgar princípios da moral e da ética e conteúdos de áreas como história e geografia, com a intenção de que o lúdico era uma prática livre que beneficiava ao desenvolvimento da inteligência facilitando a aprendizagem escolar.

A partir deste momento, inicia-se um processo de entendimento, por parte da sociedade, com relação a algumas especificidades infantins, quebrando a antiga concepção de que as crianças são adultos em miniatura. Diante da transformação sobre o lúdico torna-se uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares segundo(KISHIMOTO,2016) que a criança poderia aprender melhor com o uso de atividades práticas,o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.Mesmo com o pensamento fixo da época em relação ao lúdico destacamos alguns autores que eram contrários a esta ideologia da idade média.O famoso educador do século XVII,Jan Amos Komensky.1.592-1.670 em seu livro *Didática Magna*,recomendava a utilização de jogos no processo educativo com ele iniciou-se uma revolução do pensamento pedagógico moderno.Jean Jacques Rousseau,1.712-1.778,em sua obra *Émile*,sugere a utilização de uma metodologia diferenciada para ensinar as crianças um ato inconcebível na época em que crianças eram comparadas como adultas.

Johann Heinrich Pestalozzi,1.743-1.827,um pedagogo suíço, que mencionou que a educação deveria ser um processo natural,que levasse em conta as necessidades das crianças.Friedrich Froebel,1.782-1852,chamado o pai da pré -escola por sua proposta de educação infantil destacando a função do jogo como um elemento educativo.

Diante a contrariedade da época os autores citados já iniciavam seus manuscritos fugindo do padrão de pensamento da sociedade a qual se encontravam.Refletimos sobre a dificuldade destes autores propor algo inédito em uma sociedade onde o pensamento já estava definido imagine quantas criticas eles não receberam por parte da família e dos educadores.De certa forma, ao realizar as atividades lúdicas no decorrer da história seus atores aprofundavam-se na cultura da sociedade da época caminhando para a compreensão do mundo e finalmente o reconhecimento do lúdico como proposta educadora.

2. O PAPEL DO LÚDICO NA FORMAÇÃO SOCIAL DA CRIANÇA.

O homem é um ser social e, ao longo do tempo de sua existência, vai estabelecendo relações com outras pessoas. Pretendemos abordar neste contexto o aspecto social, pela visão do lúdico, de forma a caracterizá-lo não apenas como um elemento de recreação e educação, mas, sim como auxiliares na formação social das crianças. Um dos principais papéis da educação independente do nível de educação e de promover a boa convivência social, o conhecimento do outro e o respeito a diferença.

As Atividades lúdicas escolhidas pelos professores, além de oportunizarem a diversão e aprendizado como própria função pedagógica, devem considerar, também, o relacionamento entre as pessoas. São chamadas de agentes de socialização as pessoas ou instituições que influenciam as crianças e atuam no seu desenvolvimento. Como principais exemplos desses agentes, podemos citar: família, escola, igrejas, sociedade em geral, meios de comunicação. Muitas vezes, a qualidade da relação familiar o primeiro grupo social a que a criança pertence é um fator que influencia a socialização da criança na escola quase sempre o segundo grupo social desta relação como afirma (ARRIBAS, 2004).

Vygotsky (1998) aponta a família como primeiro grupo social a qual a criança pertence e ressalta que é na família que ela adquire a linguagem. Para o autor, a linguagem é condição básica para o processo de socialização e, conseqüentemente a aquisição da cultura. A interação com o outro é a chave fundamental da teoria de Vygotsky. Ele descreve a abordagem sócio interacionista como aquela que considera que as interações da criança com seu meio possibilitam seu desenvolvimento intelectual. A criança em seu âmbito familiar muitas vezes passa como meros espectadores das ações dos pais ao receber os alimentos, roupas entre outros percebemos que isto não é ruim pois é dever dos pais zelar e cuidar de seus filhos e muitas vezes tomar decisão para os pequenos.

Mas, em alguns momentos, estar na escola, distante da proteção dos pais é importante para as crianças socializar-se com os outros compartilhando brinquedos, respeitando a fila e os colegas, aprender a lidar com diferentes personalidades ou até mesmo chorar quando não se consegue alguma atividade estas vivências, são proporcionadas na escola onde a criança deixa de ser expectadora e passa a ser protagonista.

Faz-se necessário, neste momento, a interação de criança com outras crianças, o que ARRIBAS (2004) chamou de grupo de iguais. Para a autora, esse tipo de interação é um dos aspectos importantes na socialização da criança. Tais contatos são observados a partir de um ano de idade, este contato é esporádico nesta faixa etária só se torna um pouco mais freqüente de 3 a 4 anos geralmente quando passa a freqüentar a escola. Outro tópico que merece destaque é o fato que os professores não só influenciam a formação social e emocional de seus alunos como também são influenciados por eles, em uma interação dinâmica (ARRIBAS, 2004). A maioria dos professores sempre tem uma história, muitas vezes de lição de vida de seus alunos.

3. O LÚDICO AUXILIARES NO TRABALHO PEDAGÓGICO

Neste subtítulo refletiremos sobre os benefícios do uso de jogos e brincadeiras enquanto auxiliares poderosos do fazer pedagógico, de forma lúdica, agradável e interessante. Podemos afirmar de acordo com estudos realizados e comprovados que, sim, através do lúdico o aluno aprende mais e melhor.

Seria ingenuidade de nossa parte supor que os jogos agradavam todos os educadores das épocas anteriores. Mesmo com a expansão dos jogos nas escolas, muitos professores ao longo da história e até mesmo nos dias atuais segundo nossas experiências profissionais não aceitam este método de trabalho. Em 1849, uma inspetora como era chamada na época o que seria atualmente coordenadora deu sua opinião admitindo que o jogo era somente uma recreação. Diz ela:

O jogo não pode ocupar o lugar de lições de morais e não deve absorver o tempo de estudo, embora ninguém no mundo possa ficar sempre estudando. É preciso, nesta idade, sobretudo, dançar, correr, saltar, mover-se (...). Se o jogo não for o espírito, ele o recreia (BROUGERE apud KISHIMOTO, 2002, p. 17).

Mesmo com as divergências, a ampliação da função educadora dos jogos continuava a crescer, principalmente com a expansão da educação infantil, decorrente do capitalismo e da Revolução Industrial. Vale salientar que a forma lúdica ganha força na história na medida que se altera a percepção da infância.

Antes conhecida como um período do desenvolvimento que não precisava de atenção especial, no qual as crianças eram consideradas adultos em miniaturas, na medida em que os estudos a seu respeito ganham o mundo, a infância tem a visão que

recai sobre si alterada: entendida nesta decorrência como época que se caracteriza pela necessidade de cuidados e atenção especial por parte dos seus responsáveis (OLIVEIRA,2007).

Através da alteração da percepção de infância, educadores, pais e estudiosos foram observando que deveriam dar mais atenção específica para as crianças sobre tudo as formas de ensinar que fossem eficazes nos grupos de educação infantil considerando como fator determinante as ações lúdicas nesta função .

Ao destacar o tema lúdico na escola, percebemos através de relatos encontrados em bibliografias e até mesmo em diálogos entre educadores que o lúdico é um elemento educativo que nem sempre é uma idéia aceita sem restrições na educação brasileira, mas o fato é que, desde o início das idéias até os dias de hoje, o trabalho com jogos nas salas de aula vem ganhando força a cada dia.

Os educadores por varias razões recorrem aos jogos como uma ferramenta importante no processo de ensino aprendizagem. Com relação a este tema, reintegramos que o jogo que envolve o ser humano em suas cognições, afetividade, corpo e intenções sociais permite a ação intencional (afetiva),a construção de representações mentais (cognição),a manipulação de objetos e os desempenhos de ações ,bem como a troca nas interações. Pode-se afirmar que o jogo contempla varias formas de representações das crianças, contribuindo para a sua aprendizagem e desenvolvimento (KISHIMOTO,2006).De acordo com os *Parâmetros curriculares nacionais* (BRASIL,1998,p.47), a participação em jogos de grupo também apresenta uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para o estudante e um estímulo para o desenvolvimento de suas competências .

É importante mencionar a importância da postura do professor neste contexto: o sucesso da aula dependerá das ações do professor quanto a utilização do jogo. O professor deverá ter calma, incentivar a boa comunicação e entrosamento com seus alunos que de forma alguma devemos esquecer como educadores principalmente quando se escolhe a metodologia de trabalho com o lúdico a questão da paciência .

Percebemos através de experiências que na maioria das vezes o aluno aprende mais em uma discussão nas atividades lúdicas do que em uma explicação de conteúdo proposto pelo professor, como destacamos:

‘Na situação do jogo, muitas vezes os critérios de certo e errado é decidido pelo grupo.Assim, a pratica do debate permite o exercício da argumentação e organização do pensamento’.(BRASIL,1998,p.46).

A compreensão do aluno, o autocontrole e o respeito por si próprio, além da facilidade de construir uma estratégia vencedora, levantar hipóteses e o aumento da capacidade comunicativa são aspectos que o professor pode avaliar (BRASIL,1998).

Destacamos ainda, a necessidade da formação do professor, que é um profissional que deve buscar jogos e atividades lúdicas diversas que possam atender as necessidades dos alunos de acordo com o conteúdo abordado, compreendemos que não a restrição de como usar as atividades lúdicas, somente existe um alerta do que seria mais adequado dentro do contexto.

4. CONSIDERAÇÕES

O ser humano passa por constantes evoluções, resultando numa construção de uma série de processos que se interligam (biológicos, intelectuais, sociais e culturais). O desenvolvimento cognitivo perpassa por uma série de períodos, atrelados por mudanças tanto no plano qualitativo, quanto no quantitativo à cada estágio vivenciado. O que permite ao sujeito uma construção e reconstrução a cada estrutura, tornando-o mais apto ao equilíbrio. O lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo. Através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, auto confiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção. Por meio de sua dinamicidade, o lúdico proporciona além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Ajuda a desenvolver o intelecto, tornando claras suas emoções, angústias, ansiedades, reconhecendo suas dificuldades, proporcionando assim soluções e promovendo um enriquecimento na vida interior da criança.

A utilização de jogos e brincadeiras no meio educacional propicia as crianças o aprimoramento de diversos conhecimentos de forma lúdica. Aos educadores, estes além de estarem motivados também com o lúdico, é preciso um conhecimento mais elaborado acerca do tema, para poder intervir nas brincadeiras das crianças. Contudo, faz-se necessário auxiliar a criança, de maneira sutil, para que brinque com diversos tipos de brinquedos.

A partir deste estudo podemos concluir que a maioria dos professores “obtem” certo conhecimento sobre o tema, porém observamos através da nossa trajetória de experiências no meio educacional que ainda é necessário uma maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um mero passatempo, mas sim um objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças .E a partir desta reflexão possam se sensibilizar visualizar o lúdico como parceiro em suas aulas de forma adequada, de acordo com o contexto do tema abordado para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERENCIA

ARIES,P.**Historia social da criança e da família**.2.ed.Rio de Janeiro:LTC,1981.

ARRIBAS,T.L.**A educação física de 3 a 8 anos**.Porto alegre:Artmed,2002.

BRASIL. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental.Parâmetros Curriculares Nacionais:educação física**.Brasília:MEC/SEF

BROUGERE,G.**Brinquedo e cultura**.3.ed.São Paulo:Cortez,2000.

OLIVEIRA,Z.R.de. **Educação infantil:fundamentos e métodos**.3.ed.São Paulo:Cortez,2007.

KISHIMOTO,T.M.**Jogos,brinquedo,brincadeira e educação**.São Paulo:Cortez,2006.

VIGOTSKY,L.S.**A formação social da mente**.São Paulo:Martins Fontes,1.998.