

A LUDICIDADE NO CONTEXTO ESCOLAR

Ana Regina Donato de Moraes¹
Lourdes Keila Casado Pulucena²
Lucieni Vaz dos Santos³

Resumo

Aprender brincando não é apenas um passatempo, quando se trata de ensinar. Com seriedade, nós, educadores, devemos brincar com as crianças postas sob nossa responsabilidade enquanto aprendem, trabalhando com elas todas as imagináveis práticas pedagógicas que as estimule ao aprendizado, à aquisição de conhecimento e ao desenvolvimento intelectual fazendo, do lúdico, produtivo e organizado, um bom meio de despertar a curiosidade e, com ela, a vontade de aprender. O brinquedo não só possibilita o desenvolvimento, como também serve de instrumento, caminho e veículo para conhecer o mundo. Um bom educador, moderno e sintonizado em seu tempo, pode, perfeitamente, fazer dos brinquedos e brincadeiras, parceiros fundamentais no cotidiano das instituições educativas. Jogos educativos podem facilitar o processo de ensino-aprendizagem, sendo ao mesmo tempo prazerosos, interessantes e desafiadores. Podem ser um ótimo recurso didático para uso dos educadores e um rico instrumento para a construção do conhecimento.

Palavras Chave: Lúdico, educadores, aprendizado, recurso didático.

1. INTRODUÇÃO

Brincando, de forma adequada, séria, planejada e disciplinada, é possível ao educador moderno fazer uso das mais diversas e imagináveis práticas pedagógicas que estimulem as crianças ao aprendizado, à aquisição de conhecimento e ao desenvolvimento intelectual, fazendo do lúdico um bom meio de despertar a curiosidade e, com ela, a vontade de aprender.

De alguma forma o lúdico está presente na vida das pessoas, atuando como ingrediente interessantemente indispensável e motivador no relacionamento entre elas e facilitando o afloramento da criatividade.

¹ Licenciada em Pedagogia e pós graduada em Psicopedagogia e Gestão Escolar, atualmente desempenha a função de professora da sala de recurso multifuncional da rede municipal de ensino– Nova Olímpia-MT.

² Licenciada em Letras e pós graduada em Psicopedagogia e Gestão Escolar atualmente desempenha a função de professora da rede municipal de ensino – Nova Olímpia-MT.

³ Licenciada em Pedagogia e pós graduada em Psicopedagogia e Clínica Educacional, atualmente desempenha a função de professora da rede municipal de ensino– Nova Olímpia-MT.

No ato de brincar com outras pessoas a criança aprende a viver socialmente, respeitando regras, cumprindo normas, “esperando a sua vez” e interagindo de forma organizada.

No jogo e na brincadeira a criança aprende a compartilhar ideias e decisões; e a socializar o dialogo através da alternância na vez de agir.

Portanto, quando a escola adota o jogo e a brincadeira em sua atividade pedagógica, pressupõe o desenvolvimento da criança, enquanto individuo, e o seu desempenho social, na idade adulta, como cidadão produtivo, necessário e útil ao país onde vive. Porque a vida é um jogo de saber das decisões que se deve tomar, quando tomá-las e de que forma.

2. O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

[...] Esse caminho levará o adulto de amanhã à compreensão dos valores humanos, através de uma nova concepção do universo, do homem e da vida. Porque o indivíduo só aprende agindo, experimentando e é na ação que desenvolve suas potencialidades. Além do mais, a pedagogia que adota o lúdico leva a uma considerável melhoria nas relações entre educando e educador, o que, compreensivelmente, deflagra o processo de autoeducação [Associação Brasileira de Pedagogia Espírita – ABPE]

Ao recorrer ao uso dos jogos e brincadeiras, cria-se em sala de aula uma motivação que permite aos alunos participar ativamente do processo ensino aprendizagem, assimilando experiência e informações e, sobre tudo, incorporando uma gama imensa de competências e habilidades.

[...] O desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento, o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo (SANTA, 1997, p. 45).

Conforme a autora, os jogos e brincadeiras usados como recursos didático-pedagógicos é uma ferramenta de intensa eficácia, ma aprendizagem, à medida que o educando incorpora aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais.

As atividades com jogos e brincadeiras favorecem a auto estima da criança e a interação com seus pares, propiciando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas.

[...] As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (KISHIMOTO, 1998, p.56).

Desta forma o autor deixa claro, que por meio do lúdico a criança aprende a agir, tem a curiosidade estimulada e exercita a autonomia, além da oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional.

Dentre tais capacidades pode-se destacar: a atenção, a afetividade, a capacidade de concentração e outras habilidades perceptuais e psicomotoras.

Daí a importância da adoção – pela escola - de uma política pedagógica voltada para a continuação da infância, por mais subjetiva que seja. Isso dá à criança a possibilidade de estar em permanente contato com aquilo que a satisfaz; o brincar e a brincadeira, por exemplo.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

[...] Se observarmos as atividades que a criança realiza, veremos que os jogos e as brincadeiras podem estar presentes tanto no dia-a-dia das creches e pré-escolas quanto na vida doméstica das crianças. Conseqüentemente, os professores que souberem trabalhar com os jogos e brincadeiras em seus planejamentos poderão tornar suas propostas de atividades mais adequadas à forma como as crianças pequenas se desenvolvem e aprendem (WAISKOP, 1994, p. 78).

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara o indivíduo para um estado interior capaz de despertar potencialidades atávicas, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

2.1. A criança aprende em convivência amigável com o brinquedo,

Através do jogo a criança lida com experiências que ainda não consegue realizar de imediato, no mundo real; vivencia comportamentos e papéis num espaço imaginário onde se vê capaz de satisfazer seus desejos.

O lúdico tem conquistado espaço importante no panorama da educação, porque potencializa a essência da infância e permite um trabalho pedagógico onde a produção do conhecimento também é estimulada. Sem considerar, evidentemente, o desenvolvimento da afetividade na criança.

[...] A brincadeira é para criança um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo. Brincar é uma forma de a criança exercitar sua imaginação. A imaginação é uma forma que permite às crianças relacionarem seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhecem. A brincadeira é um espaço privilegiado de aprendizagem onde age como se fosse maior do que a realidade. Ela realiza simbolicamente aquilo que ainda não tem capacidade de fazer (LEIF, 1978, p.89).

A criança que aprende em convivência amigável com o brinquedo, estabelecendo com ele uma relação natural e prazerosa, consegue extravasar suas angústias e paixões, desenvolve habilidades e criatividade, vê o trabalho como uma diversão e expande sua capacidade de sentir e, mais importante do que isso, aprende a lidar com seus sentimentos, dominar tendências agressivas e conviver em paz com o meio em que viverá no futuro.

Como acessório à pedagogia o mercado de jogos educativos oferece uma infinidade de opções disponíveis para cada programa educacional e, naturalmente, cabe ao educador selecionar e avaliar cada um, buscando a melhor forma de utilizá-los.

O desenvolvimento do educando e a construção de sua aprendizagem depende, fundamentalmente, da atuação do educador.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se, através desta pesquisa que o jogo e a brincadeira são formas de a criança criar situações para dominar a realidade e experimentá-la. Brincando ela explora o mundo, constrói o seu saber, aprende a respeitar o próximo, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto realiza.

O educador no espaço escolar deve propiciar, condições para que o educando, através da brincadeira desenvolva o raciocínio, suas habilidades e tenha o brinquedo como estimulante para o aprendizado no momento da ação lúdica. Tanto o brinquedo, quanto a brincadeira, permite a exploração do seu potencial criativo numa sequência de ações naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal.

Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias. Através da magia do “faz de conta”, explora os próprios limites e parte para aventura que a leva ao encontro do seu “eu”.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. 1^a ed. Pioneira, São Paulo, 1994.

LEIF, J. **O Jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTA, M. P. dos S. (org.) **O lúdico na formação do Educador**. Petrópolis, RJ. Vozes.1977.

WASKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 3^o ed. São Paulo, Cortez, 1999.