

A PREPARAÇÃO LÚDICA/SOCIAL DO ESPAÇO ESCOLAR ENQUANTO LÓCUS DE APRENDIZAGEM

Adeliane Tomaz da Silva¹
Elias do Nascimento Silva²

RESUMO: Temos aqui a citação de Wajskop (1999, p.31) onde afirma: “a garantia do espaço do brincar na pré-escola ou creches, é a garantia de uma possibilidade de educação da criança numa perspectiva criadora, voluntária e consciente”. A Educação Infantil como postulante ao atendimento institucional da criança apresenta em sua essência análises reflexivas sobre o ato pedagógico. Assim sendo a escola deve estar apta para receber os educandos de forma atrativa e dinâmica. Tendo que estar um compromisso firmado que além de oferecer valores tem que garantir cuidados com a educação, higiene, segurança, saúde e alimentação. Sendo esses valores os mais trabalhados em projetos nas instituições que ofertam essa modalidade de educação.

Palavras-chave: Aprendizado. Interação. Lúdico. Aprendizado

INTRODUÇÃO

A educação lúdica é um grande aspecto a ser encontrado nos espaços, ou pelo menos assim se pretende, mas para que a ludicidade seja de fato efetivada como um aporte essencial da educação e é preciso refletir a sua importância, temos como e destaque teórico que trata do lúdico que conforme Santos (1999) nos dá mais uma contribuição com vários pontos de vista:

Do ponto de vista filosófico, o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor a racionalidade. A emoção devera estar junto na ação humana tanto quanto a razão;

Do ponto de vista sociológico, o brincar tem sido visto como a forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Brincando, a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive; *Do ponto de vista psicológico*, o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento;

Do ponto de vista da criatividade, tanto o ato de brincar como o ato criativo estão centrados na busca do “eu”. É no brincar que se pode

¹ Pedagoga pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Técnica de Desenvolvimento Infantil na Creche Infantil Inácio Luiz da Silva. Email: de_six@hotmail.com

² Pedagogo pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Secretario Escolar na Escola Municipal de Educação Infantil Maria Malfacini Riva. Especialista em Gestão Escolar pela Universidade da Cidade de São Paulo-UNICID. Email: ninffeto@hotmail.com.

ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens e signos fazendo uso do próprio potencial;
Do ponto de vista pedagógico, o brincar tem-se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender.

Assim é necessário que os educadores na sua atuação escolar, conheçam o histórico da criança e a bem como a realidade de cada criança ao abordar aspectos sociais, econômicos, emocionais e cognitivos tornando as aulas mais significativas.

Vimos que há no projeto das escolas com intermediação da Secretaria Municipal de Educação de Juara que cede tanto recursos como aporte pedagógico e teórico de forma a facilitar a ludicidade e um dos projetos é a construção de brinquedos através de sucatas que permitem brincadeiras diversas e jogos.

As brinquedotecas não existem em nossa cidade nem no âmbito estadual nem no municipal de educação, porem sendo um projeto almejado para todas as instituições. As plataformas do MEC (Ministério da Educação e Cultura) como a do PAR, EDUCACENSO reiteram a importância destes espaços bem como dispõe meios para a sua aquisição por meio do programa PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola) ou intermediar a escola quanto a preparação e criação de eventos para arrecadação e futura instalação desse espaço.” Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (CHATEAU 1987,p.14)

Quando falamos que a Psicologia aborda com ênfase a ludicidade como fator social é porque defende que o brincar é um desenvolvimento psicossocial e está presente desde os primórdios do homem e o individuo tende a construir laços afetivos, criativos, capacidade de raciocinar ou melhorar nisso, estrutura situações a seu favor e entende o mundo como é de fato. ”Brincar é a fase mais importante da infância – do desenvolvimento humano neste período - por ser a auto ativa representação do interno- a representação de impulsos internos (WAJSKOP 1995, p.68)

Além é claro de que atividades diversas pode-se trazer nova duma educação diferenciada aos pais e a comunidades em eventos como exposições didáticas, feiras, apresentações de talentos são como um alicerce para mostrar

a ludicidade como o resgate de brincadeiras e outros jogos que será inserido as áreas de conhecimento.

A responsabilidade das secretarias e gestores com os educadores deve servir a capacitação dos mesmos os temas atuais, sobre planejamentos, projetos que e trazem e resgatem o lúdico, resgate de brincadeiras atuais e históricas junto às famílias bem como informações citadas sobre a ludicidade. Todos os envolvidos no o processo de ensino escola deverão estar conscientes da atuação na transformação da educação, com a implementação de conteúdos lúdicos farão dando qualidade e significado ao ensino.

Dentro disso Freire (1975, p. 43) ressalta que:

A escola pensa estar educando para o aprendizado dos símbolos, e estes, representados pelos números, letras e outros sinais, são reconhecidos socialmente. Considerando que a procedência de brincar implica em diversas áreas de conhecimento e atinge todas as partes do cognitivo, social e o emocional.

No inicio ao ingressar na escola, a criança sofre um considerável impacto físico-mental motivo que até então, sua vida era brincar em casa. Na maioria das vezes e em alguns casos, a criança fica horas em carteiras escolares que não são nada adequadas, salas desconfortáveis, vendo à hora passar.

Pela necessidade de submissão à disciplina escolar, muitas vezes a criança resiste me ir a escola dai a razão da instituição canalizar as atividades favoritas da criança, onde a mesma cresça com movimento ao invés de ficar impossibilitada de manifestar naturalmente seus anseios e desejos

A motricidade através de exercícios e brincadeiras simples despertam ou melhora habilidades escondidas com conteúdos como coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento e posição do corpo, direção a seguir e outros; desenvolvimento de aspectos biopsicológicos e sociais; expressão corporal, criatividade, hábitos de atividade corporal, funções orgânicas e espírito de iniciativa. Isso se constitui um desafio, pois a escola tem que rever as metodologias, para analisar contradições, impactos e benefícios do lúdico em duas diversas esferas

2- CONHECENDO O TERMO LÚDICO

Não há um conceito específico ao termo lúdico e onde nos encontramos termos atrelados como brincar/jogar, ou mesmo arte com músicas e outros gêneros. Os estudiosos o relacionam mais ao jogo em si e outros ao brincar e há quem defenda a proposição dos dois itens

Huizinga (1971) foi um dos maiores colaboradores sobre o lúdico estudou o jogo nas diferentes culturas como na grega, chinesa, japonesa, hebraica, latina, inglesa, alemãe outras. Este atestou que a origem do termo “jogo” que no idioma francêsé “*jeu*”; no italiano “*gioco*”, no espanhol, “*juicio*” vem de da expressão latina “*jocus*” que no sentido da palavra significa traçar ou gracejar.

Conclui-se assim que jogar seria também criar estratégias dentro de um a atividade determinada por tempo, espaço e limites com regras previamente estabelecidas usando noções de raciocínio. Autores como Piaget (1975) e Winnicott (1975) consideram o jogo, as brincadeiras e o próprio brinquedo como apreciações essenciais e ligadas para nomear atividades de lazer e estão sempre presentes na vida do homem.

O brincar/jogar não devem, porém ser considerada apenas como finalidades de diversão, e o seu uso deve ser dosado como avaliação do progresso do aluno na aquisição e desenvolvimento do raciocínio na resolução de desafios impostos por tais atividades lúdicas sendo ou não dentro de sala de aula. As ações de brincar e jogar passaram a ser investigadas a partir de que o lúdico passou a ser considerado como uma metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro.

E assim o lúdico sugere relações cognitivas e sendo momentos onde a criança mostra e desenvolve suas potencialidades sendo um forte aparato na construção do conhecimento. “A aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção”. (Vygotsky, 1987).

Alerta Rosamilha (1979, p.77)

A criança é antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

Voltando a discussão ao longo da origem do lúdico vimos que houve uma grande miscigenação e com isso o folclore envolvendo a mistura de culturas recebeu novos aspectos.

Sendo assim foi produzida uma heterogeneidade de composição tanto populacional como cultural. A cultura portuguesa que era rica em ludicidade com as suas fábulas, lendas e superstições como as brincadeiras de jogos foi se juntando aos poucos a cultura africana e outras.

Kishimoto em sua obra *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação* (1997) traz como principal argumentação sobre a origem do lúdico que “em virtude da ampla miscigenação étnica a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios na ludicidade no Brasil. Quem de fato deu origem a ludicidade nas instituições de ensino”.

Assim foi se construindo e agregando fazendo surgir às combinações lúdicas onde os brinquedos. As pipas ou papagaios, bem como muitas brincadeiras conhecidas foram se juntando e se tornaram presentes até hoje nos dias atuais. Antes mesmo de ser considerada como aporte pedagógico a ludicidade é uma produção cultural respeitável e notável. Não sabemos ao certo a origem em sido jogo, porém se podemos relacioná-la com atividades executadas por adultos, ou oriundo de realizações de romances, poesias, mitos e festejos religiosos.

Algumas civilizações antigas como os da Grécia e Orientes já brincavam de amarelinha, de solta pipas, jogar pedrinhas, e até hoje essa cultura é feita pelas crianças. “O lúdico tem a sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo”. Se estivesse limitada a sua estirpe, o termo lúdico estaria se limitado apenas ao jogar, ao brincar, a animação espontânea, ressalta Kishimoto, (1997)”.

Mas também a historicidade do termo “lúdico”, todavia, não se limita somente às suas origens à abordagem científica de Psicomotricidade, mas também é visto como um processo natural da fisiologia do comportamento do homem. A vista disso, o conceito de “lúdico” deixa de ser significado de jogo. As suas alusões transcendem o brincar, e é considerado uma necessidade básica na construção da personalidade do homem quando criança.

Mas infelizmente estamos vivendo num mundo concorrido onde o lúdico esta sendo tirado da cultura infantil, onde as crianças brincam com menos frequência, uma das causas e a redução extrema do espaço físico e excesso de atividades como ir a escola, natação, computação, dança e outras que exigem do aluno que ele seja um adulto em miniatura para concorrer lá na frente no mercado de trabalho

Outra causa e o tempo excessivo que a criança passa em frente a TV, ou na internet, jogos de vídeo game com culturas violentas e apelativas.. Como já fora dito o lúdico antes visto como abordagem restrita a Educação Física e exclusivo dessas aulas, sem vínculo com demais áreas de conhecimento hoje passa a integrar o campo da Pedagogia, Psicologia e outras.

E de grande valia quando Piaget (1975) apresentou os estágios de desenvolvimento da criança onde defende a importância do brincar não processo evolutivo nas diferentes idades, apontando as características específicas da idade e as contribuições do brincar.

A escola deve e se torna assim a principal facilitadora de atividades lúdicas dentro de um espaço alfabetizador que estimule o processo de aquisição de autonomia da criança e assim educar significa também além de oferecer situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens dar meios que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis dentro de relações interpessoais. O saber escolar deve ser valorizado socialmente respeitando a realidade do aluno num processo dinâmico e criativo permeado de jogos, brinquedos, brincadeiras e músicas

3- O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ouvimos muitas vezes que brincar ou exercer atividades físicas como jogar, por exemplo, fazem muito bem ao nosso organismo e autoestima, porem ultimamente tem se verificado com grande ênfase tanto nas escolas quanto em pesquisas a importância dessas atividades lúdicas como fator de aprendizagem.

A ludicidade quanto praticada com aporte teórico pode proporcionar ao professor avaliar seus alunos pelo desempenho sadio e compreensão dos contextos como proporcionar aos alunos uma melhor percepção do mundo a

sua volta, onde esta passa a se interagir estabelecendo e estreitando relações dentro de um determinado grupo.

No entendimento de Fröebel *apud* Heiland (2010), uma educação eficiente é a que proporciona atividades onde os alunos se expressem com hábitos adquiridos pela socialização. Sendo esta fase de ensino um método particular que desperte a criatividade, e desperte por meio de estímulos as faculdades e habilidades das crianças.

As atividades que propõe brincadeiras espontâneas também funcionam como um método encorajador principalmente para alunos tímidos e retraídos. O lúdico através das atividades dentro e fora da sala de aula pode oportunizar a verificação de algum problema como timidez excessiva, nervosismo e reações estranhas de alunos e pode ser um ponto-chave para um possível diagnóstico do porquê de uma atitude estranha ou incomum de alguns alunos.

Os RCNEI (2001) são incisivos sobre a aquisição do conhecimento durante as brincadeiras

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil (p.27).

Quando se privilegia situações onde a criança inventa por meio do brincar favorecemos a criação espontânea, a livre expressão de pensamento e principalmente a interação. A ludicidade objetiva ao educador compreender a importância do brincar e jogar, mobilizando-o a criar em seus projetos educativos ações de desenvolvimento infantil com intencionalidade. “Educar é ir em direção a alegria” (SNEYDERS 1996, p.36)

Os conteúdos pretendidos podem assim com mais facilitados serem aplicados por meio do processo lúdico. Assim essa temática nos dá enquanto pesquisadores e futuros pedagogos uma visão global do desenvolvimento infantil. Pela inventividade e descobertas a criança se expressa, analisa, se torna crítica e transforma seu meio.

Assim quando a escola fornece uma estrutura que permite a aplicação de didáticas lúdicas isso reflete também no seu currículo, ou seja, projetos que ganham repercussão na sociedade com a participação de pais como o caso de

campanhas pelo meio ambiente e festas juninas onde se usa o lúdico (músicas, teatros, gincanas, etc.)

Vygotsky (1987), um dos principais defensores da interação como fator de aprendizagem diz que a socialização é um estímulo ao brincar onde a imaginação flui através da conjugação da realidade e fantasia na fase infantil.

Tendo, porém outras formas de fortalecimento de grupos e dentro disso Borba (2006), a exemplo de Vygotsky salienta que:

Brincar com o outro, portanto, é uma experiência de cultura e um complexo processo interativo e reflexivo que envolve a construção de habilidades, conhecimentos e valores sobre o mundo. O brincar contém o mundo e ao mesmo tempo contribui para expressá-lo, pensá-lo e recriá-lo. Dessa forma, amplia os conhecimentos da criança sobre si mesma e sobre a realidade ao seu redor. (p.33).

Analisando as bibliografias estudadas subentende-se que brincar é para a criança um modo de ser e estar no mundo e assim o brincar vem sendo estudado com profundidade em pesquisas acadêmicas e tem sido priorizado nos espaços de debates pedagógicos, em programas de formação continuada e no planejamento anual.

É fato que é importante desenvolvermos enquanto pedagogos com esses alunos de cinco anos, atividades que contemplem e assegure a experimentação de expressões lúdicas nas áreas do conhecimento, igualmente necessárias à formação do educando do ensino fundamental.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é um conceito enriquecedor, pois capacita o envolvido de forma intensa e dinâmica. Este processo de envolvimento emocional delibera atividades de teor motivacional, pois cria situações com circunstância eufóricas que proporciona aprendizado de forma espontânea.

Essas atividades lúdicas são excitantes enquanto jogos, brincadeiras, atividades musicais, teatro e enfim, há de ser num esforço voluntário do grupo e nunca imposto. Entendemos na consulta a autores que tratam o assunto que o desenvolvimento da criança nesta idade escolar acontece na maioria por meio da aplicação do lúdico.

A educação esta impregnada de desafios aos que dela fazem parte. Muito já se debateu sobre educação e sua influencia a sociedade, sempre

tendo o homem como foco. Portanto, pensar a educação e pensar no homem enquanto cidadão crítico e consciente de seu papel social. Isso sugere pensar num ambiente preferencial dentro de relações interpessoais. Busca-se a escola ideal onde a criança ou o adulto sinta prazer em estudar, isso sim uma realidade idealizado pelos educadores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BORBA, Ângela M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 2001. v. 1
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- FREIRE, João Batista. **Antes de falar de Educação Motora**. In: DE MARCO, Ademir (org). **Pensando a Educação Motora**. São Paulo: Papirus, 1995
- HEILAND, Helmut. **Friedrich Fröbel**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva/Edusp, 1971.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. Ed. Cortez, 2º ed. 1997.
- OLIVEIRA, Sâmela Soraya Gomes de, DIAS, Maria da Graça B. B. e ROAZZI, Antonio. **O lúdico e suas implicações nas estratégias de regulação das emoções em crianças hospitalizadas**. Psicol. Reflex. Crit. [online]. 2003, vol.16, Disponível em: www.scielo.br/scielo. Acesso no dia 16 Nov2014. Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.
- OLIVEIRA, Sandra Alves de. **O lúdico como motivação nas aulas de Matemática**. Revista Mundo Jovem – Junho/2007.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- Rosamilha, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo, Pioneira, 1979.:

SANTOS. Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância**. Um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro : Vozes, 1999.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996

VYGOTSKY, L. S. A. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987. 11

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Caderno de Pesquisa, São Paulo, nº 92, 1995.

WINNICOTT, D.W. **A Criança e seu Mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

<http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT07-3180--Int.pdf>

acesso 20 Nov 2014.