

LÚDICO: O ENSINO DO LÚDICO NA FORMA DE APRENDIZAGEM PARA ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA ESTADUAL IARA MARIA MINOTTO GOMES

Elias do Nascimento Silva¹
Sueli Silva da Mota Gonçalves²

RESUMO: A temática sobre a ludicidade nos anos iniciais nos reporta a questões de suma importância na prática docente, levantando importantes discussões educacionais no que se refere ao desenvolvimento psicomotor ao considerarmos aspectos afetivos, cognitivos e sociais. Neste contexto surge a importância do lúdico como aporte pedagógico para o desenvolvimento integral do aluno nos anos iniciais. O lúdico se torna uma perspectiva significativa para o estímulo da autonomia e serve também como instrumento interdisciplinar. As experiências são inúmeras onde o prazer da competição é aliado a da emoção decorrendo no significado e aprendizado e lançamos mãos de alguns recursos nessa etapa de estudo onde usamos bibliografias de alta profundidade. Reiteramos que este trabalho está sob a ótica da especificidade, disciplina de Educação Física a qual nos evidencia nossa prática docente para possível e futuro exercício pedagógico. A aquisição do aprendizado acontece como acreditam os teóricos citados de maneira positiva quando as metodologias e práticas pedagógicas vão de encontro ao que se denomina de sóciointeracionismo. Buscar-se-á o esclarecimento de como a brincadeira funciona como auxílio na aprendizagem, pois é um assunto recorrente no meio do professorado que o avistam como um excelente recurso pedagógico, mas antes disso o seu uso não pode ser indiscriminado e sem aporte que o fundamente e quem o aplica deve estar constantemente ampliando seus conhecimentos a fim de integrá-lo na sua prática educativa. As aulas de Educação Física na atualidade, por exemplo, tem no lúdico um forte aparato didático e se constitui em um importantíssimo auxílio ao educador na formação do indivíduo. A escola ao deparar com os efeitos positivos do brincar em si vem observando como este ajuda na formação dos seus alunos

Palavras-chave: Ludicidade. Psicomotricidade. Ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

¹ Possui graduação em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso (2009). Lecionou nos anos de 2001 e 2002 no CEJA José Dias Trabalhou como Técnico Administrativo de 2005 a 2009 na UNEMAT (Universidade do Estado de Mato Grosso) Atualmente é efetivo da Prefeitura Municipal de Juara. Está lotado como Técnico Administrativo Educacional na Creche Maria Malfacini Riva e na Escola Estadual Oscar Soares (bibliotecário) Especialista em Gestão Escolar pela UNICID- teve como defesa monográfica no curso de Pedagogia o tema: "Relação Família e escola na aprendizagem". E-mail; ninffeto@hotmail.com.

² Acadêmica do 1º semestre do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Internacional UNINTER e Técnica em Infraestrutura/Apoio Administrativo Educacional na Escola Estadual Iara Maria Minotto Gomes em Juara; MT. Email: motajuara@outlook.com.

Esta proposta de pesquisa se dá em torno da problemática de como o lúdico pode contribuir na aprendizagem no Ensino Fundamental e objetiva esclarecer a importância do brincar e jogar para o desenvolvimento da criança nas suas capacidades físicas, sociais, afetivas e cognitivas. O lúdico em uma concepção mais resumida pode ser entendido por agrupamentos de jogos e brincadeiras nos espaços escolares, sendo assim uma metodologia que busca desenvolver na criança a capacidade de perceber seus próprios recursos e testar suas habilidades.

Vygotsky (2007) dizia que “a aprendizagem e o desenvolvimento caminham juntos, pois quando as crianças se comunicam através de seu espaço na manipulação de objetos (brinquedos) internalizam certo conhecimento que colabora no desenvolvimento de seu intelecto”.

Estudar a ligação entre o lúdico e o desenvolvimento humano é uma tarefa difícil, porém observa que os benefícios são explícitos e olhando por essa ótica pondera-se em três fases distintas que ele ajuda: que são os aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais. No primeiro estão as habilidades musculares e motoras, com a manipulação de objetos, a escrita e os aspectos sensoriais.

Já os aspectos cognitivos estão ligados a aprendizagem e maturação que vão desde as simples lembranças do aprendizado como formular e ajustar idéias, verificando soluções e resolvendo problemas. Nos aspectos afetivo-sociais estão incutidos os sentimentos e as emoções, que podem ser atitudes de aceitação, rejeição, aproximação e afastamento.

Esses aspectos atuam interdependentemente e são primordiais na construção da personalidade da criança e visando esse mesmo desenvolvimento ele é bem sucedido quando se verifica cinco pontos: que são integração entre o jogo/jogador, tornando o sujeito suscetível a transformar esse jogo conforme sua necessidade; a criança é hábil em jogo de imitação, conhecer imagens ou modelos e super importante na auto identificação; nos jogos, os jogos de aquisição; ; os jogos de fabricação que auxiliam na criatividade. “Porque, brincando, a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida”. (CUNHA, 1994, p. 11)

Pretende-se alcançar com a referente pesquisa, um caminho que indique algumas possibilidades do lúdico e assim foram colhidas informações a esse

respeito de como este auxilia na aprendizagem. Busco verificar de como o lúdico pode influenciar na aprendizagem nos anos iniciais e dentro disse há os específicos que são verificar de como se desenvolvem as capacidades motoras, desenvolver o convívio social do indivíduo dentro da comunidade escolar, observar como se desenvolvem as capacidades cognitivas e explorar as possibilidades diversas dos alunos em situações de interação.

A ação espontânea e voluntária no contato com brincadeiras e jogos na visão de muitos professores é que esses funcionam de maneira eficiente, daí a necessidade de se estar amparada em metodologias objetivas numa espécie de metacomunicação, “Platão aprendeu com Sócrates que o conhecimento deve ser desejado e não inculcido a força” (CHAUI, 1997).

1-LÚDICO E SEUS CONCEITOS

A palavra “lúdico” ou “ludicidade” deriva da palavra latina "*ludus*" que significa "jogo". Mas hoje consideramos a etimologia lúdica que seria ao mesmo tempo significado de jogar, brincar e/ou movimentos voluntários com objetivo de ensinar/aprender.

A interação que acontece nos momentos de brincar é um método eficaz no processo de socialização do aluno e decorre no aprendizado de forma prazerosa onde a criança representa e interpreta simbolicamente uma realidade. Observo assim, por exemplo, inúmeros projetos para a criação de brinquedotecas e outros projetos sejam eles de cunho social, ambiental, de saúde, etc. com grande enfoque lúdico. No que diz respeito também ao desenvolvimento da criança em torno do brincar, Bettelheim (1984) argumenta que:

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedade. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. (BETTELHEIM, 1984, p.105).

Cabe aqui ainda reiterar que essa prática educativa tem que ser usada com finalidade educativa e não apenas como momentos de diversão, por ser uma indicação lúdica facilitadora da aprendizagem e colabora-nos em diversos aspectos como o pessoal e social. Essa preocupação em torno do brincar por parte de muitos

teóricos é que por que esses defendem que a atividade lúdica compreende “jogos e brincadeiras’ e o brincar é uma ação própria da criança. Mas também essa preocupação pelo pressuposto de Wallon é por que o ato de brincar tem uma assimilação ao jogo no adulto:

Primeiro, é distração e descanso, e, portanto, se opõe a atividade seria que é o trabalho. Mas esse contraste não pode existir na criança que ainda não trabalha e que tem por única atividade o brincar. Convém, contudo, examinar se a atividade que distrai não tem alguma semelhança com o da criança. (WALLON 2007, p.55)

O entendimento do professor acerca da ludicidade é para que sejam capazes de entender o avanço da criança de um estágio de desenvolvimento para outro, pois essas mudanças geralmente estão ligadas a motivações, tendências e incentivos. Ao brincar a criança se torna inventiva e cria situações imaginárias e por trás disso ela tem que ter uma realidade de mundo, é importante o professor definir estratégias de brincadeiras voltadas como atividades didáticas.

A “brincadeira” e o “jogo” termos aqui apresentados para ludicidade deveria ser reconhecida como didática essencial na educação. Mas a ludicidade como se conhece atualmente e todo seu aparato teórico, prático e pedagógico passaram por um longo período para obter o *status* de coisa séria, prática necessária para aquisição do conhecimento. Ela passou a ser assim considerada ao ser amplamente estudado dentro da psicologia infantil. “Há algumas abordagens pedagógicas baseadas no brincar bem como os estudos de psicologia infantil direcionados ao lúdico, permitiram a constituição da criança como um ser brincante” (WAJSKOP, 1995).

Os momentos de brincadeiras onde as crianças criam personagens e mantêm laços de grupos sociais são importantíssimos. Este momento merece atenção dos adultos e é onde se observa a manifestação genuína do aluno, quando ele cria e executa tarefas ele exercita suas relações afetivas com as pessoas e com os objetos a sua volta. A modalidade de pesquisa escolhida para o desenvolvimento deste projeto caracteriza-se na pesquisa bibliográfica, onde o “investigador ira levantar o conhecimento disponível na área, identificando as teorias produzidas.

A importância dessa didática se dá pelo fato que a sociedade contemporânea tem vivenciado com mais profundidade a Educação Infantil e os aspectos que a acompanham como o afetivo, emocional, social e cognitivo Assim na visão de Kishimoto (1994, p.13) “negar a cultura infantil, é no mínimo, mas uma ofuscação do

sistema educacional.”

Ultimamente se tem valorizado mais o ensino voltado a prática da cidadania e os valores como o respeito a dignidade e o direito das crianças e considerando suas diferenças individuais, sociais , econômicas, culturais , étnicas e religiosas, ou seja, um aspecto laico que não seja influenciado por estas diferenças.

Acerca do aborda-se neste trabalho sobre a atuação do jogo, brinquedo, brincadeira na educação é bem atual principalmente que nos últimos anos esses recursos lúdicos vêm sendo abordados por autores especializados em áreas da Psicologia, Psicopedagogia e da Educação Física pelos benefícios alcançados na Psicomotricidade.

Mas seria brinquedo, jogo e a brincadeira termos diferentes ou seriam sinônimos que devem ser trabalhados junto em torno do lúdico. A autora Kishimoto Tizuko Morchida (1994) em sua obra Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação, defende uma didática como os três elementos agregados. Assim se almeja “uma valorização dos jogos na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como instrumentos privilegiadas de desenvolvimento e apropriação do conhecimento pela criança na prática pedagógica cotidiano sendo um riquíssimo componente de propostas curriculares.

2- Criando e Aprendendo com a Ludicidade.

A emoção vem a ser a primeira expressão e é espontânea e não é racional. O sentimento tem atuação cognitiva, ou seja, é mais exteriorizado em momentos que o aluno se expressa em sala e por último tem a paixão é mais ligada a situações de autocontrole na busca de uma meta, por exemplo, quando a criança ao brincar busca alternativas para resolver ou sair de um problema.

A ludicidade é um aspecto que pode e deveria estar presente em todas as disciplinas por ter uma natureza interdisciplinar. E como já fora dito anteriormente à atividade física dentro dos espaços escolares são atos de socialização e de bem estar para a aprendizagem organizada, não aquela que ultrapassa as fases do desenvolvimento corporal numa visão equivocada de criar competidores.

Temos assim uma visão e um aporte para nos perguntarmos o porquê muitos educadores ainda priorizam um ensino tradicionalista e com enfoque numa formação

tecnicista onde a cultura do corpo sadio e trabalhado, mas e a socialização e psique sadia tendem a não serem trabalhadas e não compreendidas como essenciais nessa etapa. Sendo assim o enfoque do lúdico que prioriza o brincar e o jogar, bem como a se tornar um ser pensante e não reproduzidor de idéias e uma excelente abordagem de ensino.

As atividades lúdicas é um momento oportuno onde a criança desenvolve sua habilidade de subordinar-se a uma regra dada, mesmo quando há estímulos diretos que o impele a fazer algo diferente. Logo assim os domínios dessas regras significam a se dar e dominar seu próprio comportamento, aprendendo o autocontrole.

O lúdico como investigamos é em sua essência um ato transformador que pretende uma infância sadia por que oportuniza esse contexto. Ao executar essas tarefas o educando tende a se tornar espontâneo, e aflora sua criatividade no que concerne a criar situações imaginárias.

Esses momentos são necessários e como os observamos são facilitadores ao aprendizado, pois permite fazer atividades de auto identificação ou exercícios de autoimagem, orientação de corpo no espaço, lateralidade, equilíbrio, coordenação dinâmica geral, coordenação Motora, sentido de direção, manuseio e ritmo são os princípios básicos a serem proporcionados e trabalhados pelas brincadeiras e jogos no Ensino Fundamental e por que também não ao longo da vida e claro que a interação que se da também da socialização é outro fruto dessas atividades.

Novas concepções pedagógicas chamam atenção para uma nova concepção de escola que não se amontoe nos aspectos de ensinar por ensinar, mas sim na criança de valores que permaneçam e sejam referencia para uma vida toda. Hoje a escola atua como intermediadora e sendo esta uma instituição social de grande valia as suas formas de ensinar vem sendo investigadas a exaustão e o lúdico e um desses temas na busca de uma escola que vise o desenvolvimento integral do aluno. Libâneo (2004) diz que:

(...) uma formação que ajude o aluno a transformar-se num sujeito pensante, de modo que aprenda a utilizar seu potencial de pensamento por meio de meios cognitivos de construção e reconstrução de conceitos, habilidades, atitudes, valores. Trata-se de investir numa combinação bem-sucedida da assimilação consciente e ativa desses conteúdos com o desenvolvimento de capacidades cognitivas e afetivas pelos alunos visando à formação de estruturas próprias de pensamento, ou seja, instrumentos conceituais de apreensão dos objetos de conhecimento, mediante a condução pedagógica do professor que disporá de práticas de ensino intencionais e sistemáticas de promover o “ensinar a aprender a pensar” (...)

Os conteúdos trabalhados nos anos iniciais deve sim integrar a tarefa de permitir o desenvolvimento nos aspectos biológicos, psicológicos e sociocultural do aluno e essas habilidades quando feita de maneira voluntaria tende a ter mais resultados positivos como movimentos naturais e espontâneos, boas relações, controle psicomotor, reforço do esquema corporal (percepção, orientação espacial e temporal), mais independência em jogos e brincadeiras.

A didática lúdica deve ser permeada por elogios e incentivos por parte do educador onde se priorize termos como, por exemplo, “Você consegue fazer” e “É a sua vez”, pois se constituem em expressões que sugerem e apontam a solução de problemas.

A aprendizagem nesse íterim é um processo onde o sujeito recebe informações, habilidades, atitudes, valores etc., e aprende partir desse contato com as outras pessoas que estão em situações de brincadeiras. A interdependência dos indivíduos envolvidos nesse processo é importantíssima, pois nas relações interpessoais há sim uma grande troca de saberes e, por conseguinte experiências significativas.

Há necessidade por parte do docente ou da escola em seus projetos de um planejamento onde vise diagnosticar os benefícios alcançados durante as aulas em que o lúdico esta presente, por que o brincar/jogar é sim uma necessidade da criança, mas antes de tudo aqui esta sendo verificado sua essência pedagógica .

É fato o desenvolvimento pode ser impossibilitado ou prejudicado em parte se o meio em que o aluno estiver inserido não for um ambiente propicio ao aprendizado e restritivo a ensino de matérias conteúdista. O ser humano já e por si um sujeito que se desenvolve em sociedade e a partir dessa interação social com seus semelhantes daí tal importância das brincadeiras estarem sendo debatida como pedagogia lúdica. A criança assim é considerada uma grande detentora de habilidades e quando executa tarefas sem/com auxílio de outros sujeitos aprende e muito.

O processo de ensino-aprendizado vai sendo construído progressivamente ate tornar habilidades próprias de cada individuo. O homem durante toda a sua vida recebe a influência dos agentes externos de natureza física e social. Esses agentes agem sobre ele estimulando assim suas capacidades e aptidões e provocando o seu desenvolvimento físico e mental.

O processo que remete a uma aprendizagem eficaz depende de inúmeros fatores, entre os quais o talento e didática do educador, o tipo intelectual do aluno, as oportunidades oferecidas pelo ambiente da escola, e principalmente as perspectivas do aluno quando brinca e joga. Ou seja, o espaço escolar não pode funcionar apenas como mera alfabetizadora de larga escala.

CONCLUSÕES

O lúdico é conceito enriquecedor por sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e entusiasmada. Este aspecto de envolvimento emocional que o retorna como sendo atividade de teor motivacional, pois delibera circunstância de vibração e euforia.

As atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário como se entende e não pode ser imposta. Pelo pressuposto desses autores que pesquisaram o desenvolvimento da criança neste estágio de idade escolar acontece em sua maioria por meio do lúdico.

A ludicidade é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. As brincadeiras e jogos permitem verificarmos a relação da criança com a sua realidade e o que ela pode tirar disso para criar situações imaginárias.

A defesa por parte dos teóricos em torno do lúdico e que a construção da personalidade se dá também através de atividades lúdicas. Progressivamente a criança formará conceitos, escolherá ideias, constituirá raciocínio lógico, e trabalha melhor suas percepções, e a ludicidade pode adiantar esse processo trazendo benefícios dentro do seu estágio de maturação intelectual.

Sem dúvida ao realizarmos este trabalho constatamos que a ludicidade tem um ter significado enorme nas aulas, porém ele não é encarado com tanta seriedade pelos pais, por exemplo, como deveria pelo seu enorme papel social que produz nos alunos e aprendemos que é possível sim unir didáticas de brincar/ensinar.

As entidades que regem o ensino básico tem se posicionado em relação a

isso como o investimento na criação de espaços como brinquedotecas, quadras de esporte e outros espaços que estendem o gênero lúdico. Observou-se nesses momentos de estudos que muitos educadores sabem da importância do lúdico mesmo que o têm como uma mera ferramenta de trabalho ou o use como preenchimento de horas.

Notamos que muita escola através de seu Projeto Político e de seus momentos de Formação Continuada vem desmitificando o “brincar” somente pelo “brincar” e que o lúdico antes de tudo é um fator importantíssimo na construção e aquisição do conhecimento. O lúdico antes de ser uma bonita teoria deve ser reconhecido como um parceiro na aprendizagem dos alunos.

Nesses momentos fica entendido que o lúdico não está presente somente no ato de brincar, está também no jogar, cantar, contar enfim pode-se apropriar-se naturalmente da compreensão do mundo. Assim as atividades lúdicas pelo seu potencial criativo atraem a atenção das crianças se constituindo em um mecanismo da aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. São Paulo: Artmed, 1984.
- CHAUÍ, Marilena. **Platão e a distinção entre o mundo sensível e o mundo das idéias**. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1997.
- CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo. Maltese, 1994.
- DICIONÁRIO CRÍTICO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**/Org. Fernando Jaime González, Paulo Evaldo Fensterseif. - Ijuí: Ed. Uniju, 2005.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
- LIBÂNEO, Jose Carlos. **Adeus professor, adeus professora?: Novas exigências educacionais e profissão docente**. 8º Ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- _____. **Psicologia Pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes,
- WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Caderno de Pesquisa, São

Paulo, nº 92, 1995.

<http://agora-espacoreflexivo.blogspot.com.br/2011/05/teoria-socio-interacionista-lev.html>. Acesso 02 Mai 2014)