

O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO COTIDIANO ESCOLAR*

Flávio Aparecido de Almeida – Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Adieliton Tavares Cezar – Centro Universitário Celso Lisboa (UCL)

Luciano Dias de Sousa – Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Wilian Romualdo Vaz de Souza Leal – Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Gustavo Tavares Cezar – Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Resumo

Este trabalho objetiva investigar de que forma o uso do lúdico pode ser utilizado nas práticas pedagógicas dos professores de educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental como um instrumento capaz de contribuir para a aprendizagem. O interesse por esta temática surgiu tendo em vista a percepção docente sobre o fato do lúdico estar cada vez mais presente na prática cotidiana dos professores, além de tema de diversas pesquisas Huizanga (2004); Brougère (2004); Santos (2001), dentre outros, que destacam diferentes transformações das salas de aula num espaço de prazer e de construção de novos conhecimentos, contribuindo ainda para romper com as práticas monótonas e repetitivas até então muito utilizadas antes da adesão ao lúdico. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica. Os resultados observados revelam que, por meio do uso do lúdico, as práticas pedagógicas oportunizam que a aprendizagem se realize de forma dinâmica e significativa, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia e criatividade por parte do educando. As conclusões apontam que o lúdico vem modificando não só o processo de ensino-aprendizagem, mas a aprendizagem em si, despertando interesse nos alunos e transformando o espaço da sala de aula num lugar prazeroso.

Palavras-chave: Lúdico; Aprendizagem; Práticas pedagógicas.

1. Introdução

Nos últimos anos estamos presenciando mudanças no contexto escolar que variam das práticas pedagógicas adotadas, à forma como o aluno se relaciona com o conhecimento. Observa-se que os professores vêm mudando sua forma de trabalhar, demonstrando abertura e flexibilidade para a adesão e implantação de novas práticas pedagógicas em sua rotina, além de uma visão modificada sobre a forma como o aluno aprende e sobre a própria concepção de conhecimento.

As mudanças demonstram que vem sendo construída uma relação mais próxima, mais afetiva e mais humanizada nas escolas entre os alunos e os professores, dos alunos entre si e com a própria aprendizagem.

Segundo aponta Penteado (2011), dentre as mudanças, encontra-se o uso do lúdico no contexto escolar, que vem contribuindo para a mudança do próprio ambiente escolar, trazendo alegria, prazer e uma maior facilitação da aprendizagem do aluno. Durante muito tempo o lúdico foi deixado de lado e considerado desnecessário ou como um recurso sem objetivo por muitos professores.

Atualmente verifica-se que o uso do lúdico no contexto escolar tem se ampliado e muitos educadores o consideram como elemento fundamental na aprendizagem dos alunos. Diante deste contexto, o objetivo da pesquisa é investigar de que forma ele pode ser utilizado no contexto escolar, especificamente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental como instrumento capaz de contribuir para a aprendizagem dos educandos.

* XV Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e XII Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online.

A relevância do tema está na necessidade de os professores buscarem conhecer o valor e a utilização o lúdico como instrumento facilitador do processo ensino-aprendizagem, levando-os a perceberem que ele é capaz de modificar a prática pedagógica, transformando-a num processo inovador, criativo e prazeroso tanto para o aluno quanto para o professor.

Utilizou-se como parâmetro metodológico a pesquisa bibliográfica, visto que através desse método será possível identificar o contexto e o estágio em que se encontram os fundamentos relacionados ao objeto de investigação.

Acredita-se que o lúdico possa representar um instrumento capaz de contribuir para dinamizar as aulas trazendo ao aluno prazer em aprender, além de colaborar para a socialização e aprendizagem dos conteúdos.

2. Desenvolvimento

Para o indivíduo, o ato de brincar é uma forma básica de expressão, parte integrante do fazer e do viver. É através do ato de brincar que a criança busca estabelecer relações com o mundo, com a realidade, com outros contextos, de forma que possa explorá-los, interagir com ele e se sentir em movimento.

O indivíduo quando brinca, se permite penetrar num universo de encantamento, onde se expressa de forma espontânea, aliando a alegria ao riso, e assim consegue sentir prazer e sentir em total estado de entrega. Por isso ele necessita ser dimensionado no contexto escolar, visando a espontaneidade e a liberdade, onde o aluno é levado a interagir com outros colegas. Sendo assim, eles não representam uma novidade, mas sim tornam-se parte de uma realidade social.

De acordo com Arantes (2006, p. 44):

Os jogos não são uma manifestação cultural recente e tampouco uma invenção moderna, podem ser encontradas confirmações científicas demonstrando que em algumas escavações arqueológicas, os membros das comunidades tribais se uniam para comemorar a vida, através de jogos. Assim, é possível afirmar que seu uso faz parte da história da sociedade e dos diferentes grupos e realidades sociais.

O uso dos jogos também faz parte da cultura infantil, podendo ser adaptado, orientado, reelaborado e vivenciado pelas crianças contribuindo para a formação e interação com o contexto social. O brincar permite uma infinidade de desejos e sensações, além de assegurar as emoções, libertando dos medos, das angústias, fazendo vivenciar momentos lindos e mágicos amenizando o estresse, resgatando a infância, dando acesso ao imaginário, ao deslumbrante, onde o afeto é prioridade.

Brougère (2004, p.35) afirma que “cada cultura define uma esfera do jogo a partir de uma rede de analogias e de uma experiência dominante e de determinados traços”. Assim, o autor nos conduz a percorrer as configurações de sentido que correspondem o uso de empregos e a rede de significações que este tem com a cultura infantil.

Kishimoto (2002) explica a origem da palavra lúdico, do latim *ludos* que significa brincar. Nesse brincar encontramos tudo que está relacionado à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte, ou seja, estão presentes os brinquedos e as brincadeiras.

Winnicott (2003, p. 63) por sua vez aborda: “a brincadeira é universal e o brincar facilita o crescimento e, portanto, contribui para a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais, sendo fundamental para o ser humano”.

Muitos pensadores e pedagogos atualmente e no passado desenvolveram estudos sobre o uso dos jogos. Antes mesmo que este fosse objeto de pesquisas científicas, já era bastante utilizado como meio de aprendizagem, porém existem críticas a esse uso educativo. Na escola tradicional, os jogos só aparecem nas horas reservadas ao esporte e à vida social, deixando de lado as atividades vinculadas à aprendizagem. Dessa forma, a escola reprime a criatividade, a

alegria nos educandos, substituindo atividades prazerosas por atividades amorfas, frias, descontextualizadas, excluindo o aluno de participação nas atividades, de forma a não possibilitar seu próprio conhecimento, apenas reproduzindo o que lhe foi repassado.

Não cabe ao lúdico significar e atuar como mera atividade desconectada do processo ensino aprendizagem, caracterizada como um apêndice, um momento sem muita importância na escola, muitas vezes visto como descanso ou sossego para o professor e para os alunos, além de modismo.

Conforme aborda Gimenes (2011, p. 21):

O ato de jogar, portanto, não deve ser uma ordem ou uma ameaça; ao contrário, deve ser livre e independente de uma determinação. O indivíduo joga por vontade própria, em busca de uma satisfação pessoal. A adrenalina provocada pelo ganhar ou perder estimula-o a se lançar em desafios à procura de emoções ou resultados que lhe deem um destaque em seu grupo de liderança ou poder.

Desta forma, no âmbito escolar, o ato de jogar precisa ser implantado de forma aberta, como uma atividade articuladora e democrática, integrando os educandos na ludicidade e nos objetivos pedagógicos.

Neste aspecto, a escola tem muito a contribuir. Didaticamente deverá ser possível desenvolver múltiplas atividades trabalhando junto com a criança no contexto educativo, bem como promover a apropriação de novos elementos da cultura. Assim poderão ser utilizados, por exemplo, um livro ou um filme, com os quais se poderão trabalhar o processo imaginativo e criativo junto à criança, auxiliando-a a fazer relações com outros fenômenos, criando condições para que a criança imagine, pense, elabore, crie, antes de transformar em ação uma intenção.

O papel do professor frente ao uso do lúdico deverá ser de investigador, pesquisador, inovando cada dia mais sua prática, buscando novas estratégias de ensino que possam contribuir para facilitar a aprendizagem por parte do aluno. E desta forma, o uso do lúdico será um forte instrumento na construção de novos saberes.

Antunes (2002) diz que o mundo globalizado interliga membros de diferentes culturas, crenças, religiões e expectativas cada vez mais diversificadas e reconhecidas, mas nem sempre aceitas. Portanto, deve haver o estímulo às atividades que se referem às diferenças. Para um processo didático de excelência o professor deve se esforçar para adquirir não apenas conhecimentos livrescos, mas também uma característica reflexiva constante de suas próprias atitudes e de sua identidade profissional. Esse trabalho requer segundo Antunes (2002, p. 124):

[...] um modelo didático de caráter verbal, visual e ativo que sirva para transmitir conhecimentos, bem como contribuir para a formação de habilidades nos alunos. Não se educará somente por procedimento e métodos de forma estanque, mas dinâmica, envolvendo o meio que rodeia a criança e as suas relações com os outros. Requer também que o trabalho resulte em um processo interessante no aspecto da motivação das crianças, que provoque atitudes emocionais positivas; isso depende, também, dos procedimentos que se adotem para a aprendizagem e de que se utilizem meios visualmente interessantes, coloridos, expressivos [...].

Acredita-se que em todo processo educativo deve estar garantido à criança a possibilidade de viver sua vida infantil, e essa é cheia de interesses que têm relação com suas necessidades, que deverão ser amplamente respeitadas. Não é mais aceitável uma escola que prioriza a repetição sem qualquer estímulo à criatividade e à investigação. Frente a essa questão, o trabalho com o lúdico pode representar a transformação e o desenvolvimento, visando à formação de sujeitos críticos, criativos, reflexivos, entusiastas, num permanente exercício de promoção da autonomia.

Dohme (2003, p. 52) afirma:

A tarefa do professor é diversificar os recursos e instrumentos incluindo o lúdico para desenvolver o vocabulário, aguçar a curiosidade, integrar os grupos na sala de aula, fazendo com que eles troquem ideias sobre determinados assuntos, além de resgatar costumes, tradições e raízes culturais, dentre outros aspectos.

Cabe, portanto, ao professor prestar total atenção ao contexto escolar e a maneira como o lúdico é trabalhado para que ele não assuma simplesmente o papel de espectador. É necessário que tenha sensibilidade para saber em que momentos sua presença é importante e em que momentos os alunos querem e necessitam se organizarem e reinventem as próprias brincadeiras (ANTUNES, 2002).

Para Arantes (2006, p. 56):

Na brincadeira e no jogo o aluno é desafiado a indagar, questionar, desvendar e transformar a própria realidade. Partilhando de jogos e de brincadeiras com outros alunos têm a oportunidade de viverem diferentes emoções, afetos, rupturas, trocas, aproximações, disputas e cumplicidades, e isso ensina bastante a respeito da complexidade do comportamento e das relações humanas, pois, ao vivenciar estes momentos, o aluno passa a enxergar diferentes pontos de vista e opiniões, além de lutar pelo seu próprio posicionamento.

Outro aspecto importante a ser considerado é que os conteúdos escolares se desenvolvam através de diversas abordagens e metodologias, considerando que aprendemos de diversos modos. A escola deve estar atenta e procurar meios que facilitem o processo de aprendizagem para o maior número possível de alunos, o que significa investir em variadas formas de desenvolver os conteúdos (SANTOS, 2001).

Por meio da prática pedagógica da brincadeira e do jogo, o professor pode conhecer a personalidade do educando e assim ele se libertará de situações difíceis. Nessa perspectiva, o educador deve tornar-se facilitador dos jogos e brincadeiras, desencadeando ações que garantam as condições favoráveis e necessárias para sua utilização. Deve, portanto, manter-se disponível e atento para promover interferências durante as atividades, envolvendo-se na brincadeira em igualdade de condições, sem evidenciar sua condição de adulto.

Atualmente, o valor significativo do lúdico vem sendo comprovado nas diversas áreas do conhecimento, como antropologia, história, sociologia, psicologia e pedagogia. Esses estudos, apesar de terem enfoques diferentes, têm nos auxiliado na compreensão da importância dessa prática para a vida de qualquer ser humano, especialmente das séries iniciais do ensino fundamental.

Kishimoto (2002) atenta para o fato de que o lúdico deve ser utilizado pelos professores como estratégias específicas para conduzir uma ação didática, devendo estarem atentos aos erros e acertos e trabalhar as situações onde se possa construir conceitos mais elaborados.

3. Considerações finais

É possível perceber que o uso do lúdico no contexto escolar vem ocupando lugar de destaque e se transformado em tema de debates e pesquisas, onde novas práticas vêm sendo adotadas pelos educadores procurando utilizá-lo como um forte instrumento capaz de colaborar com o desenvolvimento e a aprendizagem.

As mudanças vêm acontecendo e algumas metodologias vêm sendo aplicadas com êxito, porém, muitas escolas insistem em deixar o lúdico de lado ou utilizá-lo de forma mecanizada e autoritária, destruindo qualquer capacidade criativa por parte do aluno.

Acreditamos que exista a necessidade de aprofundamento teórico sobre o tema, de forma que os professores possam compreender seu verdadeiro objetivo e suas funções na educação, procurando aliar a prática do lúdico às teorias que os subsidiam.

A escola, por sua vez pode contribuir abrindo espaço para o lúdico em todas as suas dimensões, construindo espaços onde os alunos possam estar criando, projetando, inventando, trocando, interagindo de múltiplas formas. Além de fornecer meios para que os alunos possam também criar seus próprios jogos, brincadeiras, brinquedos, inventando suas regras e a forma de brincar. Não há uma única e padronizada maneira de brincar, por isso, a escola tem que abrir espaço para a espontaneidade e imaginação dos alunos, não podendo deles a criatividade como faz em diversos momentos.

Enfim, é preciso rever práticas, posturas e conceber o lúdico como um aparato capaz de transformar a sala de aula num espaço de troca, de informação, de energia, de alegria, que certamente contribuirá para a formação de adultos criativos, dinâmicos e certamente felizes.

Referências

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação de múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2002.

ARANTES, Valéria Amorim. (Org.). **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, 2006.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortês, 2004.

DOHME, Vania. **Jogando: o valor educacional dos jogos**. São Paulo: Informal, 2003.

GIMENES, Beatriz Piccolo. **Brinquedoteca: Manual em educação e saúde**. São Paulo: Cortez, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens - o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 2001.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 2003.