

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO COTIDIANO DA CRIANÇA

Kerolayne Santos Costa¹

Luana de Souza Silva²

RESUMO

A utilização do lúdico como método de ensino torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso, visto que, por intermédio dele o educador traz novas possibilidades de ensino para a sala de aula. Diante disso, o presente trabalho tem como objetivo demonstrar que o uso da ludicidade como ferramenta de apoio aos conteúdos propostos nas diversas disciplinas permite um maior desenvolvimento para o aprendizado da criança, que através do brincar, é instigada ainda mais a socializar com seus colegas e a aprender sobre os mais variados assuntos de forma divertida e interativa. Assim, a metodologia utilizada neste texto é de cunho bibliográfica, no sentido de fazer uma análise em relação as ideias dos autores que tratam da ludicidade, bem como relatos de experiências observadas em uma escola de Ensino Fundamental. O uso da ludicidade possibilita uma maior mobilidade tanto para a práxis do educador quanto para o educando que vê na aula um momento ímpar de interação, aprendizado e diversão. Contudo, é inquestionável a importância da ludicidade como uma ferramenta de apoio ao aprendizado da criança, não por se tratar apenas de um recurso pedagógico, mas por seu caráter social, interativo e interdisciplinar. Dessa forma conclui-se que o uso do lúdico em sala de aula contribui para agregar mais conhecimento no processo de aprendizagem da criança, entendendo que este deveria ter um maior espaço na rotina de aulas das escolas sendo assim mais valorizado.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ensino. Ludicidade.

INTRODUÇÃO

O processo de construção do conhecimento pode se dá a partir do uso dos mais variados métodos de ensino, os quais o educador pode adequar as necessidades de sua turma, pois o aprendizado não se dá de forma homogênea, ou seja, um determinado método de ensino que se mostra eficaz ao aprendizado de uma criança pode não servir para o de outra. Diante disso, cabe ao professor está sempre buscando ferramentas de apoio a sua prática pedagógica, visando assim o maior desenvolvimento possível para o aprendizado de seus educandos. Tomando, como base para a realização desse estudo o lúdico, método que consiste no uso de jogos, brincadeiras e dinâmicas no ensino, pôde-se observar que a utilização dele trás para a sala de aula um novo ânimo, pois o brincar de forma dirigida ou espontânea facilita o desenvolvimento cognitivo e físico da criança, além de sua aprendizagem. Nesse contexto, o

¹ Graduanda em Pedagogia, pela Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL. Estagiaria no Programa Institucional de Bolsas à Docência (PIBID), kerolayne@hotmail.com

² Graduanda em Pedagogia, pela Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL. Estagiaria no programa Institucional de Bolsas à Docência (PIBID), elaluasouzza@gmail.com

brincar está relacionado a um conjunto de práticas que o professor pode utilizar para ampliar e melhorar o aprendizado da criança. Contudo, o uso do lúdico em sala de aula na maioria das escolas da rede pública de ensino ainda não é amplamente utilizado, esse déficit se mostra ainda mais frequente nos anos iniciais do ensino fundamental, fato que acaba por gerar um certo desconforto para a criança principalmente para a que sai da educação infantil para o ensino fundamental, e é obrigada a adequar-se a uma metodologia totalmente oposta a que ela tinha

Destarte, esse trabalho surgiu da expectativa de aprofundar os estudos em relação a ludicidade, pois o Estágio Curricular em Educação Infantil nos instigou a vivenciar o lúdico, além das experiências pibidianas, cujo subprojeto relaciona-se com a temática em discussão. A vivência na escola de Educação Básica traz momentos de experiências, consideradas de suma importância para a prática pedagógica.

METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola da rede municipal de ensino, em uma turma do segundo ano do ensino fundamental; a pesquisa é de caráter explicativo com uma abordagem qualitativa, realizada a partir da análise de práticas lúdicas desenvolvidas em sala de aula. As quais servem de aporte para o trabalho. Como exposto anteriormente ao trabalhar-se com o lúdico tem-se em primeiro lugar um maior contato com as crianças, criando uma relação de afeto além da relação professor aluno e por assim dizer uma relação menos mecânica, e a partir disso, o educador pode buscar a forma mais adequada de trabalhar com a ludicidade dependendo da necessidade de sua turma.

No desenvolvimento da pesquisa foi observado que as crianças tendem a ser mais proativas quando as atividades desenvolvidas envolvem o uso de jogos, pois elas têm uma maior liberdade de interação e de raciocínio para resolver a atividade proposta. Esses jogos, feitos com as crianças podem ou não ser trabalhados de forma interdisciplinar a depender do conteúdo estudado na disciplina naquele momento, contudo é necessária uma esquematização por parte do professor para que isso seja possível e as crianças possam realmente aprender.

DESENVOLVIMENTO

A ludicidade passa por momentos de transição, visto que no contexto atual, as tecnologias estão assumindo o papel das brincadeiras tradicionais, assim sendo, o professor está cada vez mais à margem de acompanhar o progresso que a mídia proporciona e, também,

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

esquecendo que em épocas anteriores as brincadeiras eram retiradas das experiências advindas de outros tempos. Com isso, entendemos que: “O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende” (ROLOFF, 2010, p.4).

Nessa perspectiva, observa-se que o lúdico propõe também ao professor uma forma de aproximação com seu aluno, estabelecendo uma relação de confiança na qual ambos se reconhecem como partes fundantes do desenvolvimento do conhecimento.

Para o desenvolvimento das atividades lúdicas é imprescindível que a realidade da classe seja considerada pois assim o educador poderá desenvolver as atividades de acordo com as necessidades das crianças, ou seja, utilizando-o de forma instrumental, dirigida a um determinado propósito, mas também de forma espontânea oportunizando assim o desenvolvimento da criatividade de seus alunos. Proporcionando-lhes assim, situações de aprendizagem significativas. Esse entendimento do uso do lúdico permite que o aluno aprenda livremente, fugindo assim do que Paulo Freire chamava de uma “educação bancária” na qual:

O educando recebe passivamente os conhecimentos tornando-se um depósito do educador. Educa-se para arquivar o que se deposita. Mas o curioso é que o arquivado é o próprio homem, que perde assim seu poder de criar, se faz menos homem, é uma peça. O destino do homem deve ser criar e transformar o mundo sendo o sujeito de sua ação. FREIRE (1983, p.38)

Diante disso, torna-se necessário, que o educador esteja comprometido com o lúdico, utilizando-o como uma práxis inovadora, com o intuito de trazer para a sala de aula uma nova realidade de mundo na qual o educando é agente ativo na construção do conhecimento, e que o educador não é um detentor máximo do saber, e sim um agente também em formação, a partir do contato e das experiências vivenciadas com o outro. E por assim dizer trabalhar uma pedagogia para a autonomia, tanto do ser que ensina quanto do que recebe os ensinamentos. (CRUZ, 2009, p.5). Outro ponto que deve ser ressaltado, é a sociabilização das crianças durante a execução dos jogos e das brincadeiras, elas criam formas próprias de desenvolver a atividade mesmo com a orientação do professor, ou seja, não há um padrão a ser seguido no processo de aprendizagem cada uma tem seu ritmo e o lúdico vem para agregar um avanço nesse processo, porém sem forçar a criança, e sim tornando este um processo prazeroso. Dessa forma, o brincar é fundamental para o desenvolvimento do educando, pois já é algo para além do seu processo de aprendizado escolar, é intrínseco a natureza da criança.

Entretanto, como ponto negativo na utilização do lúdico, tem-se a falta de interesse dos profissionais da educação por essa metodologia, além da falta de materiais necessários nas atividades, bem como a falta de espaço para a realização de dinâmicas nas quais a criança venha a se movimentar livremente. Enfim o sucateamento das escolas como um todo. Diante disso, torna-se tarefa do educador buscar meios para introduzir a ludicidade na sua prática pedagógica, dentro de todas essas limitações, pois este sabe da importância do brincar para o desenvolvimento da criança. E mesmo com poucos recursos dar a elas esse privilégio de aprender para além do método tradicional, assim Friedman propõem que “A aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade” (1996, p.55), percebe-se com isso que o essencial não é o material ou espaço a ser utilizado, embora sejam importante para a mobilidade e para o contato visual e sensorial da criança, porém eles não são a priori, pois de nada valem caso o professor não tenha o domínio de sua prática e saiba utilizá-la em qualquer situação, para despertar a curiosidade e o interesse de seu educando.

Ademais, o que se pôde observar também durante a realização da pesquisa foi a necessidade do uso de métodos de ensino que assim como o lúdico despertem o interesse da criança por estudar e aprender, pois em sua maioria as crianças veem a aula como algo improdutivo, no sentido de que a enxergam como uma mera obrigação. Nota-se com isso que é primordial a importância de trazer o lúdico para a sala de aula.

As atividades lúdicas juntamente com a boa pretensão dos educadores, são caminhos que contribuem para o bem-estar e o entendimento das crianças, garantindo uma agradável estadia na creche ou escola. Certamente que a experiência dos educadores (...) irá contribuir para maior alcance de objetivos em seu plano educativo. Maluf (2008, p.11)

Diante do exposto é importante que os educadores estejam abertos as possibilidades de mudança, que busquem aperfeiçoar a sua prática docente para além do que lhe foi passado em sua formação inicial. Buscando assim melhorias para a qualidade do ensino, aliando a sua prática métodos que facilitem o aprendizado de seus alunos visando uma melhora real no aquém sistema educacional brasileiro.

O brincar no lado lúdico, é sempre importante realizar brincadeiras que trabalham o lado físico, cognitivos, social e didático em prol dos alunos. Pois quando trazemos o lúdico em forma de brincar, os alunos mostram o lado que muitas vezes são fechados no momento de “aula”, com a rotina de realização de brincadeiras os alunos mostram quais eles mais gostam, em quais eles mais se soltam e se abrem. Assim com o rodizio das brincadeiras e a rotina na sala,

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

conseguimos enxergar os pontos que mais precisam ser trabalhados que são na maioria das vezes são os que os alunos mostram mais rendimento e interesse de parte dos alunos.

Como por exemplo os alunos com deficiência, eles não devem ficar de fora na hora das brincadeiras, com isso a professora tem que de alguma maneira adaptar aquele momento para que eles não fiquem de fora e assim possam se desenvolver e se sentir parte da sala. Isso é ter respeito às individualidades de cada um. Se a professora nesse momento excluir a criança por qualquer que seja o motivo, a mesma irá acabar se retraindo e se tornar uma criança fechada. E assim colocando em prática o direito de aprender, a brincar e se divertir, que todas as crianças precisam.

Por isso é importante que a ludicidade não seja apenas brincar sem um foco, mesmo na diversão forçar no em trabalhar primeiramente o desenvolvimento da sala de aula, trabalhar a união da turma, a diferença, o trabalho em equipe, e ainda assim poder trabalhar também português e matemática naquele momento de interação. Tudo isso são maneiras para aumentar o desenvolvimento da criança em forma de brincar.

Acreditamos que é possível sim a criança aprender brincando, pois na brincadeira ela mostra interesse, eles se esforçam para mostrar que são capazes, principalmente quando algum de seus amiguinhos conseguem, isso causa neles um estímulo para provarem que também consegue e receber aquele tão sonhado reconhecimento da professora e de seus amigos. Jean Piaget fala que:

Ao jogarem as crianças se esforçam a acomodar o que é novo às suas estruturas mentais, quando assimilam novas informações e modos de resolver situações. “Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas os meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. PIAGET (1896-1980).

A criança tem a capacidade de aprender com o meio, internalizar e reproduzir tudo que ela aprender com as relações sociais. Através das brincadeiras lúdicas, as crianças também podem desenvolver processos cognitivos como: memória, atenção, imaginação, conhecimentos gerais, criatividade, raciocínio, independência e até a própria leitura pode ser estimulada, através das brincadeiras.

Por meio da brincadeira, a criança reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. As atividades lúdicas são um bom caminho para que as crianças, em interação com pares, e utilizando estratégias cognitivas, desenvolvam as funções mentais superiores associados ao pensamento e à linguagem. VYGOTSKY (1896- 1934)

Temos a tecnologia que realmente veio definitivamente para ficar, por mais que seja algo inovador sabemos que a maioria das crianças usam da maneira errada, usam sem limite no uso e sem a supervisão dos pais, que na maioria das vezes com a rotina do trabalho acaba achando que quanto mais a criança ficar parada melhor será, são crianças que crescem sem saber o que é pular corda, e para completar, hoje algumas escolas estão focadas em somente ensinar e foge do momento precioso de brincar.

Mas na realidade a tecnologia não ganha das brincadeiras antigas como correr, pega-pega, amarelinha e todas as outras brincadeiras do tempo em que não haviam computadores. Pois a tecnologia domina a criança que não conhece as brincadeiras, pois a partir do momento em que a criança tem acesso a brincadeiras, principalmente as brincadeiras em grupo na qual precisa interagir com outras crianças. O que acontece é que quando as crianças chamam seus pais para brincar ele simplesmente dá desculpas, mas quando organizamos conseguimos encaixar um tempo para brincar.

No PIBID, já realizamos várias atividades lúdicas, como contação de historinhas que envolviam o meio ambiente, também a importância da água, cinema na escola voltado para lado crítico do filme, realizando uma pequena discursão e assim tendo a participação e a interação deles em dizer o que se passava no filme contar o que eles entenderam. Com isso notamos o leque de várias maneiras de pensar, dando as crianças a liberdade de expressão, dentro da sala de aula.

Sempre estamos junto ao professor da sala tentando motivá-los, com brincadeiras de continhas de adição e subtração, fazendo gincanas entre meninas e meninos, na maioria das vezes. Além de brincarem eles estão aprendendo a trabalhar em equipe, reforçando as noções da matemática que trabalhamos em sala, também realizamos a brincadeira da força, sempre com os temas que são voltados a realidade deles, como por exemplo animais, comidas, objetos e outras. As palavras que eles escutam diariamente e conhecem, que fazem parte da rotina da criança, seria um pouco das palavras geradoras que se inicia pelo levantamento do universo vocabular dos alunos.

Estas palavras são chamadas geradoras porque, através da combinação de seus elementos básicos, propiciam a formação de outras. Como palavras do universo vocabular do alfabetizando, são significações constituídas ou reconstituídas em comportamentos seus, que configuram situações existenciais ou, dentro delas, se configuram. Representativos das respectivas situações, que, da experiência vivida do alfabetizando, passam para o mundo dos objetos. O alfabetizando ganha distância para ver sua experiência: “admirar”. FREIRE (1987, p.6)

E assim trazemos a palavra geradora para a diversão de uma brincadeira em sala de aula usando palavras que eles conhecem e que fazem parte de sua rotina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desse estudo, conclui-se que o lúdico é um leque de possibilidades de ensino por ele oferecido, torna o processo de aprendizagem da criança bem mais proveitoso e prazeroso, visto que, a brincadeira é a expressão da criança, não podendo esta ser desvinculada de seu ser. A ludicidade é portanto uma ferramenta facilitadora da aprendizagem pois ela auxilia no desenvolvimento da criança como um todo. Não podendo assim ser negada ou desconsiderada, embora muitos educadores por falta de discernimento ou de acesso a informações referentes a importância da ludicidade não a utilizem, privando assim seu aluno de um aprendizado mais dinâmico.

Por fim, ressaltamos a importância do lúdico no cotidiano escolar, e que este deve estar sempre presente na prática didático-pedagógica dos educadores buscando melhorar a formação de seus alunos como sujeitos críticos e reflexivos. Bem como, a aceitação desse método de ensino pela comunidade escolar, dando-lhe mais espaço e uso.

A partir desse estudo, conclui-se que o lúdico e o leque de possibilidades de ensino por ele oferecidos, torna o processo de aprendizagem da criança bem mais proveitoso e prazeroso, visto que, a brincadeira é a expressão da criança, não podendo esta ser desvinculada de seu ser. A ludicidade é portanto uma ferramenta facilitadora da aprendizagem pois ela auxilia no desenvolvimento da criança como um todo. Não podendo assim ser negada ou desconsiderada, embora muitos educadores por falta de discernimento ou de acesso a informações referentes a importância da ludicidade não a utilizem, privando assim seu aluno de um aprendizado mais dinâmico, que só enriquece o processo de aquisição de conhecimento da mesma.

Foi observado também que as práticas lúdicas utilizadas em sala de aula no desenvolvimento de atividades de leitura, jogos e brincadeiras proporcionou também uma maior interação entre as crianças o que demonstra assim que o lúdico voltado para as práticas pedagógicas é importante mas sua utilização voltada para o desenvolvimento do ser criança enquanto sujeito social é ainda não ia importante. Para que este venha a desenvolver valores como o respeito, companheirismo desde cedo. E a escola é o campo social após a família que deve propiciar a criança o aprendizado desses e de outros valores.

Os educadores do ensino fundamental I em sua maioria não têm o lúdico como uma prática cotidiana, deixando essa prática mais centrada na educação infantil, como se ao sair

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

dessa primeira fase de ensino escolarizado a criança deixasse de ser criança, perdendo assim o seu direito de brincar, o que gera muitas vezes um bloqueio no processo de alfabetização, socialização e desenvolvimento da criança que perde o interesse pelas aulas. Contudo é preciso que se ressalte que o lúdico não é o “salvador” da educação ou do processo de aprendizagem da criança a prática docente pode e deve ir além dele buscando o melhor método de ensino, assim sendo é evidente que não se pode basear todo o ensino em práticas lúdicas e sim ser entendido que tais práticas são fundamentais para a educação não sendo portanto desconsideradas e utilizadas com frequência na sala de aula.

Por fim, ressaltamos mais uma vez a importância do lúdico no cotidiano escolar, e que este deve estar sempre presente na prática didático-pedagógica dos educadores buscando melhorar a formação de seus alunos como sujeitos críticos e reflexivos. Bem como, a aceitação desse método de ensino pela comunidade escolar, dando-lhe mais espaço e uso. Fugindo assim da visão limitante e estereotipada de que o lúdico é sua abrangência consiste apenas no brincar.

Bibliografia

CRUZ. Jonierson de A. da. O lúdico como estratégia didática: investigando uma proposta para o ensino de física. In. SIMPÓSIO NACIONAL PARA O ENSINO DE FÍSICA-SNEF, 18., 2009- Vitória, Es. **Anais...** 2009. p.1-8.

FREIRE. Paulo. **Educação e mudança.** Rio de Janeiro, editora Paz e Terra, 1983.

FRIEDMANN. A. **Brincar:** crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo, Moderna, 2001.

MALUF. Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas.** 4ª Edição. Petrópolis- RJ: Editora Vozes, 2008.

ROLOFF. E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In. Semana de Letras, 10, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: Edipucrs; 2010. p.1-9.

FREIRE. Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

PIAGET. Jean. (1896-1980).

VYGOTSKY. Lev. (1896- 1934).