

O LÚDICO: uma prática docente

Roseane dos Santos Rodrigues ¹
Joáilson Antonio dos Santos Alves ²

INTRODUÇÃO

O termo psicomotricidade surgiu pela primeira vez em um o discurso médico, no campo da Neurologia, no século XIX, somente no século XX começou a torna-se uma ciência. A psicomotricidade é a ciência que estuda o homem através do seu corpo em movimento em relação com o mundo externo e interno, é a interação que o indivíduo tem de perceber, atuar e agir com o outro e com os objetos. Esta por sua vez é fundamentada e estuda por um amplo conjunto de campos científicos onde se pode destacar a neurofisiologia, a psiquiatria, a psicologia e a educação, imprimindo cada uma dessas áreas enfoco que lhe é específico.

O profissional da área da educação devera buscar constantemente conhecer as necessidades e os interesses das crianças, propondo-lhes experiências que produzam adequada estimulação e que ampliem o vivido corporal, responsável por inúmeros esquemas que serão transferidos as situações vivenciadas no futuro, utilizando da psicomotricidade. O profissional deverá estar atento a todas as ações executada pelos alunos, intervindo nas atividades com objetivos psicomotores. Quando os alunos estiverem realizando atividades, eles precisam ter relações com os outros, que permitirá a socialização e a humanização, para isso o professor deve fazer o papel de um observador e não de um professor autoritário que repreende a todo o momento nas relações aluno/aluno, o professor irá repreender quando houver necessidade.

A prática lúdica utilizando-se especialmente de atividades organizadas com bom nível de criatividade poderá ser estimulada a inúmeras funções psicomotoras e qualidades físicas.

Sabe-se que o brincar é fundamental para o desenvolvimento psicomotor, afetivo e o cognitivo, sendo uma ferramenta para a construção do seu caráter, facilitando o crescimento e dessa forma a saúde, conduzindo a criança a um relacionamento grupal,

¹ Psicopedagoga pelo curso de pós-graduação Faculdade Arthur Thomas - PR, pablokaue_@hotmail.com;

² Licenciado em Física pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA) - MA, joalisonantonio@gmail.com

além de ser um direito assegurado na Constituição Federal do Brasil. A parte de tais informações este artigo propõe refletir sobre como a psicomotricidade se faz necessária para prática docente, ajudando no desenvolvimento corporal, cognitivo e afetivo na infância do indivíduo.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia do resumo expandido deverá apresentar os caminhos metodológicos e uso de ferramentas, técnicas de pesquisa e de instrumentos para coleta de dados, informar, quando for pertinente, sobre a aprovação em comissões de ética ou equivalente, e, sobre o direito de uso de imagens.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A psicomotricidade é uma área da neurociência que ajuda o indivíduo a desenvolver a autonomia do seu corpo levando-o ao domínio da lateralidade, da coordenação, da flexibilidade ao equilíbrio corporal; atuando também na concentração, abstração e no desenvolvimento do processamento de percepção, ou seja, as gnosias; a psicomotricidade ampliara também a lealdade, o companheirismo e a solidariedade do indivíduo desenvolvendo então sua área sócio-afetiva. Esse estudo surgiu da aptidão pessoal em desenvolver trabalhos na área da educação infantil com o uso de atividades lúdicas, objetivando estimular o docente a pratica divertida de ministrar aulas através de jogos e brincadeiras. Haetinger (1998) destaca que:

“As técnicas de jogos criativos adaptadas ao ensino levam professores e alunos a Compreender e aceitar formas e padrões de comportamento pessoal e social; ter autoconfiança e sentir-se seguro em quaisquer situações; resolver situações novas, aplicando conhecimentos e habilidades já adquiridas e analisar e avaliar seu comportamento como indivíduo de um grupo, quer recebendo aprovação quer reprovação”. (HAETINGER, 1998, pág. 19)

Durante as análises teóricas no decorrer da prática docente constatei o uso constante de afirmações acerca de aulas dinamizadas, com a utilização de metodologias inovadoras e práticas de motivação que impulsionam o educador a pesquisar e compreender os potenciais criativos de cada aluno. A prática docente aponta também a

utilização de recursos metodológicos, professores que se perdem com livros didáticos que não refletem a realidade do indivíduo, que não estimula a descoberta e nem tão pouco facilita o aprendizado.

Em decorrência das situações apresentadas proponho uma educação lúdica que valoriza a criatividade, que permite o aluno a pensar, criar, misturar cores, formas, desvendar os mistérios de cada jogo, cada pintura, cada brincadeira proposta, estimulando aspectos próprios da psicomotricidade nas áreas da coordenação motora fina e grossa e na concentração.

O jogo é uma atividade de aprendizagem dinamizada que contribui na formação do indivíduo fazendo viajar em um universo imaginário, que faz o aluno se colocar em cada personagem criado, de acordo com Haetinger ao reunir jogos dramáticos aos criativos, estimulamos uma reformulação de ideias (consciente ou inconsciente), possibilitando novas atitudes, estabelecendo uma relação entre o educando e os personagens. Quando a prática docente atinge o desenvolvimento de tais atividades e possui a compreensão do seu significado, conseqüentemente descobre o que se passa na convivência de cada aluno. Segundo Huizinga (1971, pág. 53) “predomina no jogo uma atmosfera de espontaneidade. Mesmo existindo regras a serem seguidas, o participante poderá contar com uma ampla gama de alternativas de atuação que dependerá de sua disposição e criatividade”. Alguns professores afirmam que os educadores utilizam os jogos como um passa tempo para não realizarem as atividades curriculares com seus alunos, entretanto o jogo é uma atividade lúdica que desperta o aluno a novas descobertas, estimula a pensar, concentrar, memorizar, compreender regras, auxilia no trabalho em equipe e desenvolve os sentimentos. De acordo com Huizinga (1971, pág.53), “durante o desenrolar do jogo, as ações são acompanhadas de um sentimento de exaltação e tensão, e seguidas por um estado de alegria e de distensão”.

Para Piaget (1971, pág. 146), “o que distingue a atividade lúdica da não lúdica é apenas uma variação de grau nas relações de equilíbrio entre o eu e o real, ou melhor, entre a assimilação e a acomodação”. Entende-se com isso que o jogo é uma atividade lúdica que desperta a criança ao raciocínio lógico seguido por regras mediadoras que induzem a criança a respeitar e compreender as suas dimensões para a compreensão do jogo e o seu desenrolar. O ser humano possui uma tendência lúdica para o jogo, para eles jogar é uma prática divertida, para a educação é uma metodologia de trabalho que

ativa diversas funções na aprendizagem da criança, rapidez, pensamento, raciocínio lógico, atenção, trabalho em equipe e outros.

Dentre os jogos trabalhados na prática docente destacam-se: Tangram, caça-palavras, quebra-cabeça, ditado visual, amarelinha, circuito, histórias enigmáticas, jogo de boliche e aulas dinamizadas. Segundo Liei (1978, pág. 11), “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa”. Dessa forma qualquer aprendizado satisfatório depende exclusivamente das estratégias do professor e da forma que é adotado o recurso metodológico. Hoje nota-se que os professores limitam-se ao quadro, giz e livro didático, não despertando o interesse do aluno em ir para a escola e não contribuindo com o aprendizado de professores e alunos. A troca do conhecimento consiste numa participação contínua do professor em relação ao aluno, atribuir à prática escolar às vivências do aluno é uma estratégia de ensino que desperta o interesse da criança em aprender, participar e contribuir. O aluno observa que o professor que utiliza nas suas aulas as vivências que a criança tem dia-a-dia tem interesse real no que o discente faz, por exemplo, um aluno na zona rural de classe baixa, não irá possuir os mesmos brinquedos ou conhecer os mesmos jogos dos alunos da zona urbana, nesse caso desenvolver um trabalho com jogos na areia, como o junjo, o pião, transmitira a criança valor pelo o que ela é e pelo ser cultural existente nela.

O jogo pode ser utilizado como uma ferramenta socializadora para as crianças de quatro e cinco anos que começam a frequentar a escola, por ser uma atividade colorida, dinamizada, com pequenas e grandes peças, com encaixes ou não, o que atrai a criança que está tendo o primeiro contato com o âmbito escolar, despertando a curiosidade de brincar com aqueles objetos, enquanto isso a criança estará aprendendo a noção de maior, menor, igual, diferente, grande e pequeno, cheio e vazio. O jogo auxilia o professor no envolvimento da turma quando os alunos estão dispersos com o conteúdo que está sendo estudado pode-se inserir um ditado criativo, um bingo de números ou letras, para que o discente volte ao trabalho que está sendo desenvolvido naquele momento, é preciso que o professor estimule o aluno a aprender cada vez mais, e quando a aula não está tendo o êxito que o educador esperava, uma estratégia é utilizar o trabalho com jogos para que os alunos desenvolvam o mesmo conteúdo, porém com a utilização do lúdico.

Trabalhando de forma lúdica o professor aprimora e desenvolve na criança habilidades antes ocultas e/ou ainda não desenvolvidas de forma prazerosa, habilidades estas que irão segui-lo por toda a vida.

Com a utilização dos jogos na prática docente pude observar o quanto às crianças aprendem de forma inconsciente conteúdos trabalhados anteriormente em sala de aula que ainda não tinham sido assimilados, fazendo com que a criança esqueça suas dificuldades, tornando o sucesso da aprendizagem garantido. A introdução de jogos, brincadeiras e músicas na prática pedagógica facilita o processo de ensino aprendizagem. Exemplos de jogos à serem utilizados na prática docente:

1. O Tangram é um jogo antigo Oriental constituído por sete peças (também conhecidas por tans): 5 triângulos de tamanhos diferentes, 1 quadrado e 1 paralelogramo. O objetivo deste jogo é conseguir fazer uma determinada forma, usando as sete peças.
2. Caça palavras: esse jogo além de estimular a criança a ler, desenvolve a atenção e concentração.
3. Quebra cabeças: desenvolve o raciocínio lógico e a percepção viso motora.
4. Ditado visual: desenvolve a percepção viso motora, a atenção e estimula a grafia.
5. Amarelinha: essa brincadeira ajuda a desenvolver o equilíbrio corporal, a coordenação motora e atenção.
6. Circuito: desenvolve a percepção espacial, a lateralidade e equilíbrio corporal.
7. Histórias enigmáticas: ajuda no desenvolvimento da criatividade e interpretação.

Aulas dinamizadas: matem a atenção do discente fazendo com que os objetivos propostos sejam alcançados.

Dessa forma entende-se que a utilização de jogos torna o ambiente de aprendizado prazeroso para professores e alunos, estimulando o trabalho didático e despertando o interesse da criança em atingir novas descobertas cada vez mais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar é um ato social que permite uma comunicação através de gestos, mesmo não havendo comunicação verbal. No brincar a criança tem a oportunidade de expressar o que está sentindo ou até mesmo necessitando, utilizando também do brincar para

construir sua aprendizagem, já que na brincadeira que ela irá explorar situações e liberar seu eu criativo.

Será através de atividades lúdicas que a criança terá a oportunidade de estruturar seu esquema corporal, sua relação com o espaço e tempo ampliando a utilização do perceptivo motor, estampando sua afetividade proporcionando assim o desencadear de suas emoções. Portanto fica evidente a necessidade de que o profissional na área da docência se especialize e coloque em pratica o uso das atividades lúdicas podendo utilizar-se para tanto da psicomotricidade.

Palavras-chave: Lúdico; Psicomotricidade; Prática docente.

REFERÊNCIAS

HAETING, M. Günther. **Criatividade Criando Arte e Comportamento**. Porto Alegre, 1998.

HUIZINGA, Johan. **O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo, 1971.

LEIF, Joseph. **O Jogo pelo Jogo**. Rio de Janeiro. Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro. Zahar, 1971.