

O lúdico como prática pedagógica em sala de aula

RESUMO

O brincar faz parte do mundo das crianças e é através dos jogos e brincadeiras que elas se comunicam, estabelecem relações sociais e constroem conhecimentos. O lúdico no processo educativo é uma ferramenta que auxilia o professor a realizar os conteúdos pedagógicos de forma a transformar a educação em um momento prazeroso para a aprendizagem, permitindo desta maneira que a aprendizagem seja significativa.

Os jogos e as brincadeiras no cotidiano escolar promovem a construção integral do educando possibilitando que eles desenvolvam habilidades necessárias para se tornarem indivíduos conscientes, participativos e ativos no seu processo aprendizagem.

Palavras-chave: lúdico; Aprendizagem; instituição escolar

ABSTRACT

The play is part of the world of children and it is through games and activities that they communicate, socialize and build knowledge. The playful in the educational process is a tool that helps the teacher to carry out the educational content in order to transform education into a pleasurable moment for learning, thus allowing that learning is meaningful.

Games and play in the daily school promote integral construction of the student enabling them to develop skills necessary to become conscious individuals, participatory and active in their learning process.

Keywords: playful; Learning; school institution

SUMÁRIO

1. Introdução	3
2. O lúdico no contexto escolar.....	4
4. Conclusão	7
5. Referências	7

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo vem conceituar o lúdico mostrando sua importância para o desenvolvimento da aprendizagem da criança através de seu uso como prática pedagógica na educação escolar.

O ser humano em todas as fases da vida está descobrindo e aprendendo coisas através da interação com as pessoas do meio em que vive. A infância é a fase das brincadeiras, por isto, o lúdico é tão importante para o desenvolvimento da aprendizagem e tão eficaz durante as atividades em sala.

Os jogos e brincadeiras em geral constituem uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento da criança. Eles contribuem em vários aspectos, como por exemplo, a elaboração de ideias, tomada de decisões e construção de estratégias tanto na hora do jogar como nas atitudes seguintes a situação vivida. Além disso, os jogos permitem o desenvolvimento integral da criança, deste modo, à criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e, ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes, de fazer-se entender e de demonstrar sua opinião em relação a si mesma e aos outros.

Entretanto, o que poucas pessoas sabem é que a criança aprende e se desenvolve nos mais amplos sentidos por meio das brincadeiras e atividades lúdicas. É através das brincadeiras que a criança explora o meio em que vive e aprende mais sobre os objetos da cultura humana, também é pelas brincadeiras que a criança internaliza regras e papéis sociais e passa a ser apta a viver em sociedade.

O lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através dos jogos e brincadeiras os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa e consequentemente, mais significativa.

2. O lúdico no contexto escolar

Desde pequena a criança explora o mundo a sua volta em busca de conhecimento, satisfação e desenvolvimento afetivo, físico e social. Através dos jogos e brincadeiras a criança representa o mundo dos adultos, ela aprende a conviver com as regras, ela expressa os seus sentimentos e medos, suas angústias e traumas. Os jogos são uma excelente forma de unir mundos distintos e possibilita ao professor analisar e verificar o comportamento e as necessidades tanto intelectuais quanto físicas e sociais das crianças possibilitando a ele verificar a melhor forma de trabalho.

O lúdico aplicado à prática pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas. Os jogos e brincadeiras são uma ferramenta importante de educação que auxiliam no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados. Através dos jogos e brincadeiras, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-a para ser capaz de enfrentar desafios e participar ativamente na sociedade onde vive.

Na instituição escolar a intervenção do professor durante as brincadeiras são importantes para que a criança amplie suas habilidades através da interação com os colegas e exploração de objetos diversificados. Para a construção do conhecimento é necessário que o professor conheça os costumes e valores que a criança traz do meio em que vive para que seja possível que o educador proporcione aos alunos um ambiente estimulador que desenvolva as potencialidades educacionais de cada um. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (vol. 1, p. 28):

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

Desta forma, os objetivos formais na escola são que as crianças se sintam acolhidas e que tenham oportunidade de experimentar e expressar seus desejos e sentimentos, além de familiarizar-se com a imagem corporal conhecendo assim seus limites.

A ludicidade na educação aborda as ações do jogo, do brinquedo e da brincadeira. O brinquedo é o objeto que dá suporte as brincadeiras que são as ações, a forma como a criança irá explorar o objeto deixando que sua imaginação crie novos conhecimentos ao mesmo tempo, que deixa vir à tona todo conhecimento que ela tem do ambiente a qual ela faz parte. Os jogos desenvolvem muitas habilidades nas crianças como criatividade, raciocínio, interação e atenção por ser um uma atividade que contêm regras e estratégias. Kishimoto (2008) ressalta que “o uso do brinquedo, das brincadeiras e do jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desses instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”.

O lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação, abrange atividades descontraídas e desobrigadas. A ludicidade na hora do jogo permite que o aluno aprenda de forma significativa. Segundo Piaget a construção do conhecimento ocorre quando acontecem ações físicas ou mentais sobre objetos que, provocando o desequilíbrio, resultam em assimilação ou acomodação.

- (a) **A assimilação** consiste na tentativa do indivíduo em solucionar uma determinada situação a partir da estrutura cognitiva que ele possui naquele momento específico da sua existência. Representa um processo contínuo na medida em que o indivíduo está em constante atividade ao entrar em contato com o objeto do conhecimento o indivíduo busca retirar dele as informações que lhe interessam deixando outras que não lhe são tão importantes
- (b) **A acomodação** consiste na capacidade de modificação da estrutura mental antiga para dar conta de dominar um novo objeto do conhecimento. A acomodação representa o momento da ação do objeto sobre o sujeito. Em síntese, toda experiência é assimilada a uma estrutura de ideias já existentes gerando um processo de acomodação.
- (c) **Equilibração** é o processo da passagem de uma situação de menor equilíbrio para uma de maior equilíbrio. Uma fonte de desequilíbrio ocorre quando se espera que uma situação ocorra de determinada maneira, e esta não acontece.

O brincar na sala de aula motiva a inteligência e à vontade de aprender na criança, fazendo com que ela solte sua imaginação e desenvolvam suas potencialidades, possibilitando a cada dia, o exercício constante da concentração e da atenção nas aulas.

Piaget (1998) classifica as atividades lúdicas como jogos de exercício, jogos simbólicos, jogos de regras e jogos de construção.

O jogo de exercício é caracterizado no período sensório motor (0 a 2 anos) esses exercícios constituem na repetição de gestos e movimentos com valor exploratório porque a criança realiza movimentos para explorar o próprio corpo ela toca os objetos, observa, monta e desmonta (ex: jogos de encaixe) essa repetição se torna um hábito que é importante para a construção do conhecimento escolar e para a vida.

O jogo simbólico se manifesta pela forma de imaginação e imitação acontece no período pré-operatório (2 a 6 anos), nessa fase todos os objetos podem se transformar em algo que satisfaça seus desejos ajudando no desempenho do papel que está sendo representado. No faz de conta a criança representa papéis de acordo com a imagem que ela tem de uma pessoa ou personagem com a qual ela tem muita identificação. Ela recria de acordo com seu conhecimento e vivências situações que permite a ela sua própria interpretação da realidade. Através dessas fantasias a criança interpreta cenas vivenciadas em seu cotidiano (ex: quando brinca de professor, super-herói, policial, papai e mamãe).

O jogo de regras se manifesta no período das operações concretas formais (7 a 12 anos) essa manifestação ocorre durante as realizações de jogos onde o indivíduo é movido pela competição, pelo prazer funcional, pelo caráter coletivo e pela regularidade ativando a assimilação recíproca e a capacidade de colocar-se no lugar do outro. Na escola este tipo de jogo possibilita na criança a capacidade de concentração, de memória, de abstração e aprende a seguir regras (ex: jogo de tabuleiro).

O uso de jogos faz com que as crianças assimilem melhor o que se aprende, fazendo da aprendizagem um processo interessante e ao mesmo tempo divertido, chegando assim ao objetivo final que é a aprendizagem. Ressaltando, que ao jogar a criança consegue transferir todas as suas emoções, podendo ser um forte aliado para solucionar dificuldades que a mesma apresenta.

Portanto para que o ensino seja possível é necessário que o aluno e o educador estejam engajados, o educador deve ser o mediador/ facilitador do processo ensino-aprendizagem infantil.

4. Conclusão

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que os jogos e as brincadeiras na sala de aula garantem a interação e construção do conhecimento da criança. Os educadores são mediadores do conhecimento e devem oportunizar a aprendizagem oferecendo um ambiente de qualidade que estimule as interações sociais, um ambiente enriquecedor de imaginação, onde a criança possa atuar de forma autônoma e ativa, fazendo com que venha a construir o seu próprio processo de aprendizagem.

Além disso, as brincadeiras e os jogos são indispensáveis para que haja uma aprendizagem significativa que proporcione prazer no ato de aprender e que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula e permitam aos alunos a construção de habilidades. Cabe aos professores respeitar o tempo da criança ser criança e sua maneira de viver no mundo, de descobri-lo e de conhecê-lo em sua singularidade.

5. Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5^a ed. São Paulo: Loyola, 1994.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei n.º 8.069 de 13 de julho de 1990. Brasília. Casa Civil: Subchefia para Assuntos Jurídicos. Brasília: 1990. Disponível em:< http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm >. Acesso em: 24 de out. 2016.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil**: observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles; **A Ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica/ Maria Trois Dorneles Rau- 2. Ed. Ver. atual. e ampl. - Curitiba: Ibpex, 2011. - (Série Dimensões da Educação).