

O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

PLAYFULNESS AS PEDAGOGICAL RESOURCE

Aline Fernanda Rossi Roberto*
Érica Cristina Serati**
Jéssica Carolina Serati***

RESUMO

Brincar é a atividade favorita de qualquer criança. Jogos, brincadeiras e brinquedos são parte do seu cotidiano desde cedo e oportunizam entretenimento, diversão e satisfação, além de desenvolvimento cognitivo, afetivo, da imaginação e criatividade, interação com o outro e consigo mesma. A utilização de atividades lúdicas como recurso pedagógico na Educação Infantil, ou seja, através do brincar, deve ser vista como um trabalho sério e criterioso, pois propicia um desenvolvimento sadio, possibilita a apreensão de conhecimentos e é o que a criança mais gosta de fazer. Portanto, ela aprende se divertindo. Este artigo pretende abordar a compreensão do significado do que são recursos lúdicos e sua aplicação na Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação Lúdica. Brincadeira. Jogos.

ABSTRACT

Playing is the favorite activity of any child. Games, plays and toys are part of children's routine since early and they provide entertainment, fun and satisfaction, besides cognitive, affectionate, imaginative and creative development, interaction with each other and with themselves. The use of ludic activities as pedagogical resources in the preschool education, in other words, through playing, should be seen as a serious and careful work, because it results in healthy development, it allows knowledge apprehension and it is what children mostly like doing. Therefore, they learn having fun. This article intends to approach the comprehension of the meaning of ludic resources and their application in preschool education.

Keywords: Ludic education. Play. Games.

* Graduada em Pedagogia pela Universidade Paulista UNIP, Pós-Graduação em Alfabetização e Letramento pelo UNAR Centro Universitário de Araras Dr. Edmundo Ulson. aline-leticia@hotmail.com

** Graduada em Bacharelado em Ciências da Computação pela UNESP – Rio Claro, Pedagogia pelo Centro Universitário Claretiano, Pós-Graduação em Ensino de Língua e Literatura Inglesa pelo Centro Universitário Claretiano, Pós-Graduação em Alfabetização e Letramento pelo UNAR Centro Universitário Dr. Edmundo Ulson. seratiec@hotmail.com

*** Graduada em Pedagogia pelo UNAR Centro Universitário de Araras Dr. Edmundo Ulson, Pós-Graduação em Alfabetização e Letramento pelo UNAR Centro Universitário de Araras Dr. Edmundo Ulson. jessicaluizon@hotmail.com

Introdução

O brincar é um direito da criança. Consta na Declaração Universal dos Direitos da Criança, citada por Almeida (2005, p. 2), que:

[...] A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito. (Declaração Universal dos Direitos da Criança, ONU, 20/11/1959)

O lúdico é a brincadeira levada a sério. Não se trata de diversão superficial ou somente recreação, mas sim a possibilidade de extrair de brincadeiras, jogos e brinquedos suporte para a aprendizagem.

De acordo com Leite (2005, p. 2):

A Educação Lúdica visa estudar e valorizar um novo processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral do ser humano por meio do uso de brinquedos, jogos e materiais didáticos coligados que sirvam de suporte para que o sujeito da aprendizagem aprenda de forma mais descontraída, efetiva, eficiente e eficaz.

Tendo em vista o caráter do lúdico, este artigo vem reafirmar a riqueza das atividades lúdicas como prática educativa e explicitar como e quando estas atividades têm valor pedagógico.

Desenvolvimento

Não sei se brinco, não sei se estudo... não sei o que é melhor...
Poema "Ou isto ou aquilo" - Cecília Meireles (1977)

Será que é assim? Ou brincamos ou estudamos? Não há como estudar brincando, ou brincar aprendendo?

A brincadeira está associada por nós a tempo perdido. Esta visão se deve ao fato de encarmos a brincadeira como uma atividade oposta ao trabalho, sendo assim considerada menos importante, uma vez que não está vinculada ao mundo produtivo.

Há algum tempo, as atividades escolares se limitavam a alunos sentados nas carteiras, recebendo as informações que o professor, geralmente autoritário e ditador, recitava ou escrevia na lousa por horas. Qualquer participação ou interação por parte dos alunos era completamente vetada, e não havia nenhuma diversidade nos métodos de ensino ou a utilização de recursos como jogos ou brinquedos, pois acreditava-se que brincar era uma atividade exclusivamente recreativa, um passatempo, dissociada de qualquer forma de aprendizagem. Além de ultrapassado e cansativo, esse modelo se

mostrou ineficiente e abstrato, resultando em alunos desinteressados e que muitas vezes não atingiam os objetivos esperados em termos de aquisição de conhecimento.

Ficar horas recebendo informações sem nenhuma interação, não permitia ao aprendiz exercitar sua criatividade, formar opiniões e a retenção das informações era muito baixa, já que o aluno só as recebia, sem questionamentos ou participação na construção do conhecimento, de forma absolutamente passiva e sem dinamismo.

Logo, por que não inserir no universo escolar o que a criança mais gosta de fazer com o objetivo de ensinar? Surgem então as técnicas lúdicas, ou seja, a utilização de jogos, brinquedos ou brincadeiras na metodologia de ensino. Brincar é inerente a criança, portanto, segundo Dallabona (2004, p. 1):

As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial.

Mas do que se tratam atividades lúdicas?

Também conhecidas por brincadeiras, atividades lúdicas são todos os exercícios que têm por objetivo produzir prazer durante sua execução, ou seja, divertir o praticante. São atividades que não visam a competição, a disputa como objetivo principal, mas a realização de uma tarefa de forma prazerosa, sempre com a presença de motivação para atingir os objetivos. Assim, brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante na educação.

A educação lúdica é enriquecedora, prazerosa e muito importante no desenvolvimento infantil, pois denota significado e diversão ao processo educativo.

Cita Dallabona (2004, p. 2):

Brincando, o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos.

São muitos os benefícios que temos com o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Através de jogos, brincadeiras ou brinquedos aplicados ao ensino, trabalhamos interação, socialização, movimento, emoções, afetividade, raciocínio lógico, imaginação e criatividade. Além de tudo isso, o uso do lúdico na escola estreita os laços afetivos entre professor e aluno, visto que o adulto adentra o universo da criança quando brinca com ela, falando a mesma língua, seguindo as mesmas regras, sonhando os mesmos sonhos.

Entretanto, é de suma importância ressaltar que educação lúdica não se restringe a deixar as crianças brincarem como passatempo, não se preocupando com o que se pode abstrair de enriquecedor desse momento e se colocando como observador apenas e não como mediador e/ou participante da atividade. Muitas vezes, nos deparamos com educadores que deturpam o sentido do brincar como atividade educacional, sem questionar a função da brincadeira e não se colocando realmente por inteiro a disposição das crianças mantendo uma relação vertical, onde o professor tem uma posição de autoridade e os educandos, obediência cega e sem questionamentos.

Para se utilizar brincadeiras, jogos ou brinquedos como atividades lúdicas no processo educativo, deve haver intencionalidade, ou seja, os objetivos em relação à aprendizagem devem estar claros e bem definidos, e um planejamento prévio de como a atividade será aplicada é essencial, senão o resultado é só brincar por recreação. Além disso, se não houver monitoramento e mediação por parte do professor no momento da aplicação das atividades, esses objetivos podem não ser atingidos.

Não se trata, então, do brincar por brincar, por entretenimento sem fins educativos. O objetivo de aprendizagem deve estar bem claro para o educador e o planejamento deve ser bem traçado para chegar a esse fim.

É importante ressaltar que, ao se planejar atividades lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem, as faixas etárias das crianças devem ser respeitadas levando-se em conta os interesses, necessidades e limitações de cada idade.

Segundo Monte e Búrgio (MALUF, 2008, p. 35), os primeiros seis anos de vida são de grande importância no desenvolvimento do ser humano, pois é quando se formam as bases da personalidade. O desenvolvimento da criança segue as seguintes fases do nascimento aos seis anos, obviamente com variações:

- até os seis meses de idade, a criança está desenvolvendo seu convívio afetivo e emocional;
- de seis meses aos três anos é a fase da imitação e manipulação de objetos e a fala está em pleno desenvolvimento;
- de três aos seis anos, a imaginação está em alta e a criança encontra-se no estágio sensório-motor, voltando-se para a exploração do mundo físico e para o faz-de-conta.

Então, é importante que os educadores estudem cada possibilidade de jogo, brinquedo e brincadeira, aplicando-o da melhor forma possível em cada ciclo da

educação, para que a criança se divirta e aprenda e que esse recurso seja utilizado como um serviço a mais para o seu desenvolvimento integral.

Cabe ao educador relacionar a brincadeira com os objetivos de aprendizagem, observar como a criança está brincando, intervir, estimular e explicar sem impor determinada forma de agir, respeitando sua espontaneidade e avaliar seu desenvolvimento e desempenho. Além disso, é interessante que o professor se envolva nas atividades propostas, estabeleça um clima de respeito e proponha mudança de atividade quando necessário.

Quanto ao local para a prática de atividades lúdicas e educativas na escola, podemos utilizar os vários espaços disponíveis, sem nos restringir somente a um, alternando entre brinquedoteca, parque, biblioteca, sala de aula, de vídeo e demais áreas livres. Assim, conferimos mais dinamismo às brincadeiras e maior interatividade com o meio.

Quanto aos brinquedos educativos, Kishimoto (2007) cita como exemplos dos mesmos e suas respectivas aprendizagens: quebra-cabeça (formas e cores), brinquedos de tabuleiro (compreensão de números e operações matemáticas), brinquedos de encaixe (noções de seqüência, tamanho e forma), móveis (percepção visual, sonora ou motora), carrinhos com pinos que se encaixam (coordenação motora), parlendas (expressão da linguagem), brincadeiras com músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

No que diz respeito a brincadeiras de faz-de-conta, a criança pode desenvolver-se psíquica, cognitiva e socialmente, pois trabalha a fantasia e a realidade, numa ponte entre passado, presente e futuro. Desse modo, ela pode expressar seus maiores desejos e suas angústias mais profundas.

Brincar de casinha, por exemplo, reafirma os laços familiares e proporciona a interação entre as crianças (socialização), que fazem de conta que são mamãe, papai, filhinho, representado papéis da vida de adulto.

Ou quando a criança faz-de-conta que uma vassoura é seu cavalo, ela está atribuindo um novo significado ao objeto, desenvolvendo uma função simbólica. Assim, a criança está aprendendo a criar símbolos e, dessa forma, o significado do objeto passa a ser mais importante que o próprio objeto.

De acordo com Vygotsky apud Bomtempo (2007, p. 61),

[...] Só brincando é que ela (criança) vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. Na aprendizagem formal isso não é possível, mas no brinquedo isso acontece, porque é onde os objetos perdem a sua força

determinadora. A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado.

Através de jogos de tabuleiro como o xadrez, a criança se depara com regras que devem ser seguidas para movimentar as peças e para permitir o jogar, assim como em sociedade devemos seguir algumas regras para o bem estar comum e o bem viver.

Ainda, quando numa aula de capoeira, o instrutor utiliza-se de animais para descrever alguns movimentos, ele está lançando mão do lúdico: imitar o macaquinho lembra o gingado da capoeira, e o instrutor utiliza essa nomenclatura para obter da criança o balanço da ginga.

A atividade é lúdica e educativa quando propicia a construção do conhecimento, ou seja, quando uma criança empilha peças, por exemplo, ela está usando a imaginação, criatividade e habilidade para construção de algo.

Pode-se dizer que as atividades lúdicas permitem uma liberdade de ação e um prazer que raramente são encontrados em outras atividades escolares. Alerta Dallabona (2004, p. 4):

Na realidade, no contexto atual, já não há mais espaço para o professor informador e para o aluno ouvinte. Há muito chegou o tempo da convivência com a auto-aprendizagem, expressão autêntica da construção do conhecimento que força o professor a tornar-se um agilizador do processo ensino-aprendizagem, e o aluno, um verdadeiro pesquisador.

E ainda diz Dalladona (2004, p. 6): “Propomos [...] aos educadores infantis, transformar o brincar em trabalho pedagógico para que experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer”.

Logo, ensinar brincando ou jogando permite ao aprendiz construir conhecimentos, questionar idéias e opiniões, interagir com o meio e com os outros, exteriorizar sentimentos e emoções, questionar, responder e chegar a conclusões, experimentar e exercitar modelos propostos, memorizar fatos e obter ganhos cognitivos.

Considerações Finais

Pergunte a uma criança o que ela mais gosta de fazer. Certamente, ela responderá que é brincar. É incontestável que a maneira que a criança mais se diverte é brincando. Portanto, ensinar por meio de brincadeiras propicia motivação, descontração e prazer, sendo assim um elemento essencial no processo de ensino-aprendizagem.

É papel da educação a formação de pessoas que criem, imaginem, inventem, descubram e que sejam capazes de construir conhecimento. O educando deve ser crítico, questionando o que lhe é oferecido, adotando uma atitude mais de iniciativa do que de expectativa.

Para o desenvolvimento global da criança, é preciso considerar os conhecimentos que ela já possui, vivenciando seu mundo, explorando e reconstruindo. Quando ela chega à escola, traz consigo uma gama de conhecimentos resultado da própria atividade lúdica. Não aproveitar esses conhecimentos compromete a espontaneidade da criança, obstruindo sua imaginação e emoção. O lúdico aplicado ao ensino não apenas contribui para a aprendizagem, como possibilita ao educador tornar as aulas mais dinâmicas e prazerosas.

Por outro lado, atividades lúdicas como prática pedagógica devem ser encaradas de forma séria e usadas de maneira correta, pois resultados positivos estarão garantidos se o educador estiver preparado para realizá-las com uma ação dirigida para a busca de finalidades pedagógicas, sendo o professor responsável por intervir de forma adequada e até mesmo participar, respeitando a espontaneidade da criança e deixando que o aluno adquira conhecimentos e habilidades e desenvolva-se de maneira ampla.

Procuramos, através desse trabalho, levar o educador a refletir sobre a importância do uso de atividades lúdicas como recurso pedagógico e a compreender o que é o lúdico. Porém, esse é só o início para quem deseja trabalhar com a educação lúdica. Cabe aos profissionais da educação aprofundar seus conhecimentos e estar constantemente em contato com novos materiais.

Além disso, é preciso que o professor esteja capacitado para trabalhar com o lúdico, elaborando atividades adequadas a cada fase de desenvolvimento da criança.

Segundo Maluf (2008, p. 24):

Se a instituição de Educação Infantil puder proporcionar à criança pequena um espaço com muitas atividades lúdicas, estará proporcionando melhores condições para que ela seja apta a, em diferentes circunstâncias, aprender por si mesma, conhecendo suas capacidades e limitações.

Conceber o lúdico como atividade apenas de recreação, negando seu caráter educativo é uma maneira ingênua e sem fundamento de encarar esse recurso enriquecedor.

É hora de quebrar paradigmas! A brincadeira vai muito além do ato de manipular um brinquedo. É uma forma de encararmos a vida, de crescermos felizes, enfim, é coisa séria.

Portanto, lance mão do brincar na escola com objetivos definidos e atividades bem elaboradas. Quanto maior o prazer na brincadeira, maior o ganho em desenvolvimento da criança.

Esperamos que, com esse trabalho, muitos professores passem a enxergar no lúdico uma forma de ensinar, eliminando o estigma de que é a escola é lugar para estudar, não para ser feliz!

Referências

ALMEIDA, M. T. P. **O brincar na Educação Infantil**. 2005. Disponível em: <http://efartigos.atspace.org/efescolar/artigo39.html>. Acesso em: 25 set. 2009.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de educar**. 2004. Disponível em: http://www.fortium.com.br/faculdadefortium.com.br/marco_guilherme/material/5937.pdf. Acesso em: 19 jun. 2010.

EMERIQUE, P. S. **Brincaprende: Dicas lúdicas para pais e professores**. Campinas: Papyrus, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

LEITE, L. A. **O lúdico na Educação a Distância**. 2005. Disponível em: www.cinted.ufrgs.br/renote/maio2005/artigos/a64_ludicoead.pdf. Acesso em: 25 set. 2009.

MALUF, A. C. M. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil**. Petrópolis: Vozes, 2008.

REGO, T. C. **Brincar é coisa séria**. São Paulo: Fundação Samuel, 1992.