

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

Edna Ferreira Gonçalves -
ednagomesferreira3@gmail.com(orientadora)
aceciliateixeira@uol.com.br
Drª em Ciências da Educação –
Universidade- São Marcos.

RESUMO

Esse artigo analisa como o lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento do ser humano facilitando seu processo ensino-aprendizagem, explora muito mais sua criatividade, desenvolvendo o indivíduo como um todo. Tornando uma ferramenta de extrema importância na educação. É comum encontrar o termo atividade lúdica em métodos de ensino que utilizados em nossas escolas, sendo o brincar como fonte principal do conhecimento, desenvolvendo de forma mais atrativa o aprendizado, fazendo com que os objetivos sejam alcançados de forma mais dinâmica. Além de ser algo prazeroso o lúdico auxilia nos aspectos físicos, mental e intelectual, auxiliando também no contexto sócio histórico do indivíduo. Muitos teóricos também confirmam a importância do lúdico para a educação quanto para a vida.

PALAVRAS CHAVE:Escola.Jogos. Aprendizados.

ABSTRACT

This article analyzes how the playful is extremely important for the development of the human being facilitating his teaching-learning process, explores his creativity much more, developing the individual as a whole. Making it a tool of extreme importance in education. It is common to find the term play activity in teaching methods used in our schools, playing as the main source of knowledge, developing learning in a more attractive way, making the objectives are achieved more dynamically. Besides being something pleasurable the playful helps in the physical, mental and intellectual aspects, also assisting in the socio-historical context of the individual. Many theorists also confirm the importance of playfulness for education as well as for life.

KEYWORDS: School. Games. Learning.

1 INTRODUÇÃO

É comum encontrar o termo atividade lúdica em métodos de ensino que utilizam o brincar como fonte principal do conhecimento, o ato de brincar torna-se um canal de comunicação entre o educador e o aluno. Esse tipo de atividade faz com que haja uma maior motivação para que os objetivos sejam alcançados, de forma livre, sem competições, desenvolvendo o convívio social entre os alunos.

Os jogos lúdicos além de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para os alunos, também resgata o histórico-cultural, seja familiar ou pela sua cultura regional.

É também por meio da atividade lúdica que o aprendizado se estabelece de forma significativa, desenvolvendo o cognitivo fazendo com que o aprendizado seja armazenado organizado na mente; O afetivo também é desenvolvido pois cria satisfação no aprender; E por fim, o desenvolvimento do psicomotor envolvendo resposta muscular estimuladas pelas atividades lúdicas.

2 O QUE É O LÚDICO E COMO SURTIU

Lúdico é um adjetivo da língua portuguesa cuja origem vem do latim “Ludos” que se refere a toda brincadeira, jogos, música, dança, entre outros, como forma de

aprendizado. O lúdico é uma forma de desenvolver a criatividade, aprendizado de uma forma prazerosa se divertindo e interagindo com o outro.

Há evidências que revelam que o lúdico é utilizado desde a antiguidade por alguns povos como fenícios e os egípcios. Através de escritas e criptogramas deixados pelos egípcios podemos conhecer alguns de seus jogos, mostrando também que alguns jogos retratavam aspectos culturais de alguns povos.

Ainda na Antiguidade os gregos e romanos deixaram um grande legado na perspectiva de ludicidade como atividades físicas, bonecos e animais feitos de barro. Dos gregos herdamos o “aro” uma roda de ferro equilibrada por um bastão durante uma corrida, esse jogo tinha o intuito de treinar o equilíbrio, nos dias de hoje podemos dizer que tal jogo poderia auxiliar na coordenação motora.

Outra prática bem comum era a amarelinha que era realizada para desenvolver habilidades físicas. Muitos dos jogos desses povos mostram que a cultura dos gregos e romanos era bem envolvida com a forma física de seus membros.

Platão em meados de 367 a.c apontou a importância dos jogos para o desenvolvimento e aprendizado das crianças. Ele afirmava que nos primeiros anos de vida meninos e meninas deviam praticar juntos atividades educativas através dos jogos.

Embora haja alguns relatos dos jogos lúdicos já serem utilizados na antiguidade, esses registros são bem escassos, tornando assim ainda mais difícil saber de onde os jogos surgiram e por quem foram inventados.

Na idade média a infância era desvalorizada e tinha um índice elevado de mortalidade infantil. Com a expansão da Europa e as mudanças religiosas foi alterando a visão da infância, afastando-as da visão clássica de infância.

Com a chegada dos muçulmanos na Europa, os jogos de dados se espalharam. Com o passar do tempo o catolicismo reprimiu tais práticas lúdicas e sua fabricação foi paralisada por um determinado período.

Durante essa época alguns jogos apareceram e sem explicação se espalharam pelo mundo como o xadrez, de origem indiana, esse jogo era a representação do exército indiano comandados pelo rei.

Por volta do século XVII, foi percebida a importância dos jogos para a educação, e assim começaram a ser implantados nas escolas, eram realizados após as tarefas como forma de divertimento, principalmente os jogos que envolviam algum tipo de atividade física.

Os brinquedos era uma forma de inserção da criança para a vida adulta de uma forma lúdica. No século XVII e XVIII os artesões começaram a fabricação de brinquedos para divertimento das crianças, no final do século XIX devido a demanda os brinquedos começaram a serem fabricados em série, aumentando sua aquisição.

No Brasil houve uma mistura de povos e raças, cada um com sua cultura, crença e educação, tornando assim o Brasil rico na diversidade cultural e educativa. Os jogos e brincadeiras que temos hoje foi resultado dessa miscigenação.

No final da idade média e início da idade moderna a igreja católica começou a extinguir os jogos da educação por considera-los profanos. Com a expulsão dos jesuítas em meados de 1758, o uso de jogos para ensino voltou a ter destaque, porém nesse período o Brasil ficou sem um sistema organizado de ensino. No século XX surgiram novas propostas que ajudaram a estruturar um novo olhar para o ensino.

A revolução de 1930 que pôs um fim na Primeira República tornou-se um dos movimentos mais importantes para o Brasil e para a educação. A partir desse momento foi valorizado o papel da educação e assim foi criado o Ministério da Educação.

Nas ultimas décadas do século XX, houve um Movimento da Educação Matemática que utilizava o lúdico como instrumento metodológico do ensino da matemática para o ensino aprendizagem.

Desde então os brinquedos e jogos foram vistos como meios de aprendizagem que auxiliam no aprendizado de forma significativa e divertida tanto no ensino da matemática quanto nas demais áreas do ensino.

3A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR, SEGUNDO A L.D.B

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (9394/96), em uma reunião da Unesco ocorrida em Jomtien, na Tailândia, em 1993 com base na Declaração Mundial de Educação para Todos criada nessa reunião, reforça a perspectiva, para a educação infantil onde diz que o cuidar e o educar, é de grande importância aliado ao brincar, ao dizer que a ludicidade contribui para a integração nos aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos, linguísticos e sociais e que as escolas devem regulamentar suas propostas com base nessa afirmação.

4O CONTEXTO LÚDICO NA ESCOLA

A educação brasileira teve um grande avanço após a Lei de Diretrizes e Base (LDB/1996) da Educação Nacional e pelas propostas dos Parâmetros curriculares nacionais (PCNs), favorecendo o desenvolvimento educacional do Brasil.

Para Friedman (1996, p. 56),

trazer o jogo para dentro da escola, é uma possibilidade, de pensar na educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil, como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento.

A utilização do lúdico nas escolas faz com que haja uma valorização das relações sociais, possibilitando aquisição de valores já esquecidos, novos conhecimentos, desenvolvendo a criatividade, com valorização cultural.

Almeida (2003, p.23) diz que “o grande educador faz do jogo uma arte um admirável instrumento para promover a educação para as crianças.” Pois muitas vezes antes de irem para as escolas as crianças utilizam os brinquedos e jogos sem sentido algum, porém quando elas vão para a escola, através do professor elas aprendem que jogos possuem significados e aprendem que são fontes de conhecimento.

É através do lúdico que a criança aprende a distinguir a realidade e o imaginário, aprendendo de forma prazerosa e significativa, o lúdico faz com que as aulas sejam mais criativas e divertidas, resultando na satisfação do professor e dos alunos,

colaborando também para um maior aprendizado. O professor se encarrega de mostrar para os alunos que o brincar também é uma maneira de aprender.

De acordo com FORTUNA (2000, p. 2), o que garante à criança a fuga temporária da realidade. Tudo se transforma em lúdico para o aluno, mas o professor precisa trazer do lúdico a realidade, a verdade subentendida como conhecimento, especialmente o escolar.

4.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Segundo Vygotsky (1984) a linguagem tem um papel muito importante no desenvolvimento cognitivo da criança.

Na Educação infantil o lúdico é uma forma de aprendizagem que permita que a criança aprenda socialmente. O lúdico tem sido uma das ferramentas mais bem sucedidas para estimular o cognitivo e o desenvolvimento, ajudando na concentração, memória e todos os aspectos básicos do aprendizado. O brincar é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil e na vivência escolar.

Os jogos e brincadeiras fazem parte da infância. No brincar que as crianças desenvolvem a imaginação, aprendendo que existe um mundo real e um mundo de imaginação. Através do brincar as crianças constroem seu pensamento infantil. A brincadeira favorece a criação da Zona de Desenvolvimento Proximal.

Segundo SCHWARTZ (2002), a criança é intrínseca para qualquer prática, principalmente a lúdica, sendo que tendem a notar a importância de atividades lúdicas para seu desenvolvimento, assim sendo, favorece a procura pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades. Os professores precisam ser facilitadores das brincadeiras, permitindo que as crianças tenham oportunidade de mostrar também os jogos e brincadeiras que elas vivenciam em seu cotidiano no seu meio cultural e social. Dessa forma há uma interação de conhecimentos culturais entre as crianças e os professores.

4.2 O LÚDICO NO ENSINO FUNDAMENTAL

No Ensino Fundamental o lúdico pode ser usado para ensinar ciência, matemática, história, educação física, arte, línguas, enfim, todas as áreas de conhecimentos. Mas o maior marco do lúdico no ensino fundamental é na alfabetização. É através de atividades lúdica os alunos aprendem de forma significativadinâmica, fazendo com que a criança aprenda de forma natural através das brincadeiras, pois na brincadeira são proporcionados momentos de alegrias, fazendo com que os conhecimentos adquiridos sejam sistematizados na própria linguagem da criança.

A alfabetização se inicia antes mesmo da leitura e escrita e quanto mais estimulada for, maiores seus benefícios. A alfabetização lúdica é um processo utilizam várias estratégias que trabalham as linguagens do cotidiano das crianças. São utilizados seus conhecimentos socioculturais fazendo que o aluno aprenda de forma significativa.

5O LÚDICO NA PERSPECTIVA DOS TEÓRICOS

Muitos teóricos afirmam a importância do lúdico para vida e para aprendizagem. Mostrando que através do lúdico são desenvolvido o físico, motos, emocional, cognitivo, etc. Abaixo veremos as perspectiva de alguns teóricos:

5.1 PERSPECTIVA DE PIAGET

De acordo com Piaget (1978) as manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência e são interligadas aos estágios de desenvolvimento cognitivo, cada etapa do desenvolvimento possui uma determinada atividade lúdica apropriada.

Piaget identifica três estruturas mentais que surgem com a evolução dobrincar na infância, que são:

- Jogos de exercícios: são os primeiros jogos na infância, eles se encontram no período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo da criança, na faixa

etária de zero a dois anos de idade, e vão da infância a vida adulta do indivíduo.

- Jogos simbólicos: esses jogos começam a fazer sentido para criança quando elas começam a perceber a função simbólica dos jogos, isso ocorre no período pré-operatório do desenvolvimento no final do segundo ano de vida da criança.
- Jogos de regras: esses jogos ocorrem no período operatório concreto ocorre por volta dos sete a onze anos de idade, onde a criança se interessa pelas regras.

5.2 PERSPECTIVA DE VYGOTSKY

Segundo Vygotsky (1989), o brincar auxilia no desenvolvimento de aspectos dos aspectos da personalidade a seguir:

- Afetividade: Ursos, bonecos, etc. Auxiliam na solução de problemas afetivos das crianças.
- Motricidade: Bolas, chocalhos, jogos de encaixe e de empilhar desenvolve a motricidade fina e ampla.
- Inteligência: Quebra cabeça, jogos de estratégia, etc. Desenvolve o raciocínio lógico abstrato.
- Sociabilidade: Todos os tipos de jogos e brinquedos faz com que as crianças interajam e se comuniquem umas com as outras.
- Criatividade: Os instrumentos musicais, teatros, jogos de montar, danças etc. Faz com que as crianças desenvolva sua criatividade.

5.3 PERSPECTIVA DE KISHIMOTO

Para Kishimoto (1996) os jogos devem ser comprados de acordo com a área de interesse da criança e também de acordo com sua idade. Ele classifica os brinquedos da seguinte forma:

- Brinquedos de berço: estimula o sensorial e motor da criança, são usados para que a criança possa pegar, morder, ouvir.

- Brinquedos de faz de conta: esses tipos de brinquedos são utilizados para que a criança use a fantasia, aumenta o conhecimento, auxilia na compreensão e auxiliam na compreensão.
- Brinquedos pedagógicos: Tem por objetivo proporcionar aprendizado.
- Brinquedos de construção: esses jogos estimulam a criatividade, desenvolvem habilidades.
- Brinquedos tradicionais: esses brinquedos estão relacionados as brincadeiras tradicionais, são expressas de forma espontânea e livre fazendo perpetua a cultura infantil.

5.4 PERSPECTIVA DE FRIDMAN(1996, p. 64)

Friedman (1996, p. 64) em relação ao jogo aponta que o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil, paralelamente o jogo consolida habilidades já dominadas pelas crianças e a prática dos mesmos em novas situações.

Consoante Soler (2006, p.44)

Num simples jogo de pega-pega, estamos trabalhando muitos aspectos importantes para a formação integral da criança, pois exercita, nesse jogo, o deslocamento, a mudança de direção, a saída rápida, a parada brusca, a agilidade, enfim, tudo o que precisará no futuro para usar em sua prática ou se pretender ser um atleta. (SOLER, 2006, p. 44).

6CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento do ser humano facilitando seu processo ensino-aprendizagem, explora muito mais sua criatividade, desenvolvendo o indivíduo como um todo. Tornando uma ferramenta de extrema importância na educação

Um ambiente escolar é um ambiente em que um indivíduo está sujeito a oportunidades de aprendizagem. Entendemos que a lúdico é um veículo de aprendizagem através do brincar desenvolve uma ação social e cultural, permitindo avançar nos descobrimentos produzidos pelos diferentes caminhos do

conhecimento. O brincar também estimula a inteligência fazendo com que o indivíduo use sua imaginação e desenvolva a criatividade melhorando assim sua conduta no processo ensino-aprendizagem e sua autoestima.

Entendemos que o aspecto lúdico deve ser voltado para as crianças, no sentido de facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Pois o lúdico vem para incrementar o ambiente escolar, valorizando o aprendizado do aluno e envolvendo toda a comunidade escolar no processo de ensino aprendizagem.

REFERENCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP:Loyola, 2003.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164.

FRIEDMAN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Editora Moderna, 1996.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

SOLER, Reinaldo. **Educação física: uma abordagem cooperativa**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

VIGOTSKY, L. S. **A formação sócia da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 2. ed. Porto Alegre: Martins Fontes, 1988. 168p.

WILEY SCHWARTZ, G. M. **Emoção, Aventura e Risco – A Dinâmica Metafórica de Vários Estilos** – 2002.