

O LÚDICO: JOGAR E BRINCAR UMA FORMA DE EDUCAR.

Autores: ISABELLA ROCHA DE MATOS, DAIANE ALVES RIBEIRO, EVANICE SOUZA DA SILVA, SARA ANTUNES DE SOUZA, ROSANA MEDEIROS DA SILVA, MONICA APARECIDA NERI PASSOS, LEONICE VIEIRA DE JESUS PAIXÃO

Introdução

O presente trabalho foi elaborado a partir das inquietações surgidas durante a participação enquanto acadêmicas do Subprojeto Formação do Regente Alfabetizador do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência - PIBID, desenvolvido na cidade de Brasília de Minas – MG, tendo a finalidade de compreender a inserção das atividades lúdicas no contexto das séries iniciais do Ensino Fundamental e os reflexos dessas práticas no desenvolvimento das crianças. Para tanto, utilizou-se uma pesquisa de natureza bibliográfica e pesquisa de campo e sendo realizado um estudo bibliográfico pertinente para o entendimento desta temática. Desse modo, foi explanado sobre a importância do brincar e o lúdico. A partir dessas idéias houve um entendimento de que as brincadeiras com objetivo pedagógico favorecem o processo de ensino-aprendizagem e tornam o sujeito mais consciente de seu papel na sociedade. Portanto, esse trabalho justifica-se para compreender a necessidade do lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental e apresentar ao leitor sugestões de como esse trabalho pode ser desenvolvido. As atividades lúdicas no processo de ensino são muito importantes para o desenvolvimento integral das crianças, ajudando nos aspectos físico, social e afetivo, sendo assim se torna muito importante o trabalho com o lúdico, pois esta faz parte de uma aprendizagem prazerosa que não consiste em somente lazer, mas um aprender brincando. Portanto é importante pensar no ensino sempre visando o trabalho com atividades lúdicas, e durante a realização dessas atividades faz-se necessário que tenha sempre uma intervenção e monitoramento, para que esses momentos não se tornem apenas um passa tempo, mas para que os alunos criem e recriem ideias, desenvolvam capacidades, aprenda a trabalhar em grupo, respeitar regras, criar hipóteses, superar dificuldades de aprendizagem, despertar a imaginação e o pensamento. O trabalho com diversas brincadeiras ajuda no processo de ensino e auxilia os alunos a adquirir novas experiências e a se desenvolver.

De acordo com Dallabona, Mendes (2004, p.02)

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino quer na qualificação ou formação crítica do educando quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

Assim percebe-se que, quando se utiliza as brincadeiras como metodologia de ensino a transmissão do conhecimento se torna mais fácil e dinâmica, os alunos passam a ter mais interesse no que está sendo o ensino e conseguem superar de forma tranquila e prazerosa as dificuldades existentes.

As ações com o lúdico devem ser criadas, recriadas e bem planejadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em um novo jogo ou brincadeira, em uma nova forma de jogar e de brincar. Quando a criança brinca, sem saber fornece várias informações ao seu respeito, o brincar pode ser útil para estimular o conhecimento, sendo preciso que esses momentos de jogos ou brincadeiras sejam de significância para a aprendizagem do aluno promovendo a interação entre os alunos, demandando assim trocas de experiências.

A ludicidade é essencial dentro do espaço escolar, pois possibilita aos alunos conhecer regras, tipos de brincadeiras, diferentes jogos e muitas outras atividades com diversos, aproximando assim os alunos do ensino de forma dinâmica e diferenciada. Além da interação, a brincadeira, o brinquedo, o jogo, a música e etc, proporcionam mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidades que favorecem o desenvolvimento do processo de aprendizagem. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos, os jogos, as músicas etc, tem uma contribuição significativa e importante para o desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas da criança, com a utilização de metodologias lúdicas aquelas crianças com dificuldades de aprendizagem conseguem sanar essas dificuldades e evoluir no processo de aprendizagem.



Wajskop (2007), diz que a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério. Mesmo com o passar do tempo, o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividades lúdicas são usados como sinônimos. Sendo que, a atividade lúdica elencada de uma função pedagógica que promove um grande diferencial ao desenvolvimento do intelecto, dando prazer a aprendizagem e dando sentido a brincadeira. Portanto, o brincar, vem sendo desde tempos antigos utilizado como uma maneira lúdica de aprender com prazer. Inserir brincadeiras, jogos, atividades interativas no processo de aprendizagem é uma opção inteligente que tem favorecido o percurso da criança na escola. Através do lúdico a criança começa a desenvolver sua capacidade de imaginação, abstração e aplicação de ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico. Conforme Velasco (1996), o brinquedo é capaz de estimular a criança a desenvolver muitas habilidades na sua formação geral e isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade.

Material e Método

As atividades lúdicas, que usamos na Escola Estadual Mestra Bila, foi proposta pelo programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) em parceria com a escola. Essas atividades foram utilizadas com o objetivo de promover uma aprendizagem significativa, que busque aprimorar os conhecimentos adquiridos pelos alunos, podendo assim estabelecer uma comunicação maior entre professor e aluno. As atividades lúdicas são caracterizadas como: jogos educativos: memória silábica, jogos educativos com a utilização de computadores, jogos que confeccionamos como o “boliche com sílabas complexas”, caça-palavras, brincadeiras, etc. O objetivo destas atividades é fazer com que o aluno goste de aprender e desenvolva a aprendizagem de forma lúdica, tirando-o um pouco do quadro e giz disposto na sala de aula, e oferecendo uma aprendizagem que promova uma interação.

Os jogos e brincadeiras fazem com que os alunos se interessem pelo o que está sendo proposto, de certa forma ousando buscar os resultados corretos, jogar é uma diversão para os alunos que visa à construção de habilidades, e adquiram conhecimento. O trabalho com os jogos contribui para a construção de relações sociais entre as crianças, é muito importante aprender com alegria e vontade, os jogos e brincadeiras dá prazer ao processo de ensino e aprendizagem. É muito importante o lúdico neste processo de ensinar e aprender, brincando as crianças desenvolvem a imaginação a criatividade, reinventa e constrói conhecimentos.

Resultados e discussão

Foi difícil pensar em um trabalho assim para desenvolver na prática e obter eficácia diante das dificuldades que se encontra no espaço escolar em relação aos jogos e brincadeiras. Notadamente, os alunos adquirem o aprendizado de forma mais prazerosa e divertida. O lúdico é uma atividade humana, a qual traz satisfação, ou seja, o lúdico está em todas as atividades que despertam prazer. Esse trabalho permitiu aos alunos avançar na aprendizagem e se deliciar com as propostas de ensino e possibilitou aos professores reconhecer e analisar o trabalho eficaz pedagógico dentro da escola.

Conclusão

Diante da evolução dos trabalhos sendo confeccionado material e com a caixa de jogos do PNAIC, com dez jogos, jogos ofertados na escola para o desenvolvimento do PIBID. O uso das tecnologias no trabalho lúdico, enfim, tudo que foi possível ser utilizado para aguçar o processo de imaginação, criatividade, desenvolvimento contexto escolar abre caminhos para a integração de vários aspectos do ser humano, bem como na esfera motor, interação social e no aprendizado de regras. Foi compreendido durante o desenvolvimento do trabalho que a vivência lúdica no emocional, corporal, cognitiva, espiritual, possibilitando a cada sujeito ser participativo (aluno e professor) a se perceber enquanto um ser único e relacionando-se melhor consigo mesmo e com o mundo, o que implica um enfrentamento mais autêntico frente às suas dificuldades. Também promoveu a necessidade de repensar a formação universitária, buscando a integração de várias áreas do conhecimento. Foi percebido que a vivência lúdica no emocional, corporal, cognitiva, espiritual, possibilitando a cada sujeito ser participativo (aluno e professor) a se perceber enquanto um ser único e relacionando-se melhor consigo mesmo e com o mundo, o que implica um enfrentamento mais autêntico frente às suas dificuldades. Também promoveu a necessidade de repensar a formação universitária, buscando a integração de várias áreas do conhecimento.

Realização:



SECRETARIA DE
DESENVOLVIMENTO
CIENTÍFICO, TECNOLÓGICO
E INOVAÇÃO SUPERIOR



Apoio:



Referências

BRASIL. Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: nº9394/96. Brasília, 1996.

_____. Senado Federal . **Lei 12.202/2010**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/112202.htm>. Acessado em 28/04/17 às 13:00.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1, n. 4, 2004.

VELASCO, Cacilda G., **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2007.