



A LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

PATROCINIO, Nayara Oliveira

Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva

CERDEIRA, Valda Aparecida Antunes

Docente da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo compreender as contribuições que a ludicidade traz a prática pedagógica dos professores que atuam na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental como ferramenta para ensino aprendizagem. Justifica-se o estudo para compreender a história da criança, da infância e do lúdico na educação, como também analisar como as crianças se desenvolvem cognitivamente. Compreender ainda mais que como uso dos jogos auxilia nesse desenvolvimento e analisar as atividades lúdicas e o papel do professor. Para a realização deste trabalho foi utilizado a pesquisa bibliográfica. Esta pesquisa se originou através das indagações para compreender as contribuições da ludicidade para favorecer o processo de ensino aprendizagem e facilitar a prática pedagógica, entretanto cada vez mais se ouve falar no lúdico nas salas de aulas, porém a realidade parece não acompanhar, muitos educadores acreditam que quando envolvem o lúdico nas aulas, são apenas para passar o tempo e distrair as crianças e não dão ao lúdico seu devido valor, desconhecem a ludicidade como um instrumento pedagógico, como uma ferramenta facilitadora da aprendizagem. Através das pesquisas realizadas foi possível analisar que a educação lúdica está distante de ser uma mera brincadeira, a ludicidade na prática pedagógica é algo que favorece o professor e o aluno, fazendo que a construção do conhecimento seja mais rápida e prazerosa.

Palavras-Chave: Instrumento. Lúdico. Prática Pedagógica

ABSTRACT

This research aims to understand the contributions that playfulness brings to the pedagogical practice of teachers who work in early childhood education and in the initial years of elementary education as a tool for teaching learning. The study is justified to understand the history of the child, childhood and playful in education, but also to analyze how children develop cognitively. Understand even more that how to use the games helps in this development and analyze the play activities and the role of the teacher. For the accomplishment of this work the bibliographic research was used. This research originated through the inquiries to understand the contributions of playfulness to favor the process of teaching learning and to facilitate the pedagogical practice, however more and more one hears to speak in the ludic in the classrooms, however the reality does not seem to follow, many educators believe that when they involve the playful in the classes, they are just to pass the time and distract the children and do not give the playful their due value, they do not know playfulness as a pedagogical instrument, as a facilitating tool of learning. Through research, it was possible to analyze that play education is far from being a mere joke, ludicide in pedagogical practice is something that favors the teacher and the student, making the construction of knowledge faster and more pleasurable.

Keywords: Instrument. Playful. Pedagogical Practice

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Alves e Sommerhalder (2011), é através das brincadeiras e dos jogos que as crianças aprendem e constroem o conhecimento, explorando, inventando, é assim que elas aprendem o significado e sentido, da cooperação, da competição, é assim que elas vão explorando e experimentando diferentes habilidades motoras, que elas conseguem reconhecer valores e atitudes. É com as brincadeiras e jogos que as crianças buscam respostas para as dificuldades que encontram, seja no aspecto social, cognitivo, motor ou afetivo, dessa maneira elas testam seus medos e limites e satisfazem seus desejos.

Corroborando com Santos (2010), para que possa ocorrer o desenvolvimento integral das crianças, tanto o intelectual, o afetivo, motor, físico e social, e que esse desenvolvimento continue evoluindo e se associe a construção do conhecimento de si próprio, do outro e do mundo, precisa-se que na escola essas crianças continuem brincando.

Portanto o objetivo geral é compreender as contribuições do uso da ludicidade na prática pedagógica, e os objetivos específicos conceituar o lúdico na educação, discorrer sobre a ludicidade como instrumento de aprendizagem e estudar sobre o papel do professor em relação as atividades lúdicas em sala de aula e como as crianças se desenvolvem cognitivamente e como os jogos auxiliam neste desenvolvimento.

Justifica-se este trabalho por motivos de vivência pessoal dada aos estágios realizados, e pela relevância em fundamentar um assunto que muito ouve-se falar, porém nas salas de aulas se vê bem poucos professores utilizando o lúdico como um recurso pedagógico, muitos professores continuam ministrando as aulas de forma tradicional e este trabalho visa descrever as contribuições deste método tão importante para que possa auxiliar os professores e enriquecer minha formação.

2. A CRIANÇA, A INFÂNCIA E O LÚDICO

De acordo com Nallin (2005), o jogo surgiu no século XVI, os primeiros estudos aconteceram na Grécia e na Roma, para o estudo das letras, porém em decorrência do Cristianismo, esse estudo parou de crescer, pois o Cristianismo visava uma educação rígida, e os jogos passaram a ser mal visto. Foi no Renascimento que o jogo voltou como divertimento para os jovens.

Segundo Ariès (1981), a infância passou por várias fases, foi no final do século XVI e XVII, que o conceito de infância se firma, foi com o advindo da modernidade que os sentimentos da infância se diferenciou a criança do adulto. A partir do século XVI, A família refaz seu papel perante a criança, definindo-se uma função educativa. A família passa a priorizar a criança e vê que ela ainda como um ser frágil e precisa ser preparada para a vida, entretanto a criança passa a não conviver mais com os adultos e a escola é encarregada a disciplinar estas crianças de forma muito rigorosa.

Na idade moderna, a escola não era sinônimo de alegria, era vista por tirar a infância das crianças, era tida como a cura do mal. Bacha (2002), relata que as escolas clericais da época, trabalhavam de modo que a educação da criança fosse para a prevenção e a correção para o mal, a criança precisa ser exorcizada para se tornar uma pessoa racional. A infância era vista como um mal que todos deveriam ser curados, e a educação era para tirar a criança que estava em cada um.

Segundo Brougere (2003), se concretiza a ideia de ter o jogo na educação das crianças. No entanto como antes pensava-se em banir a infância das crianças, por elas serem naturais e eram vistas como diabólicas, o jogo também passou a ser mal visto, era tido como uma atividade inútil.

Com o advindo da Companhia de Jesus no século XVI, companhia inspirada modelos militares, lutaram pelo catolicismo, e que usaram a educação como sua arma. Eles compreenderam que o lúdico era um instrumento muito forte para auxiliar na educação, então a partir daí o jogo passou a ser utilizado como um auxiliar no ensino devido aos jesuítas, porém eles iriam controlar e supervisionar essas atividades, essas propostas serviram para aprisionar o infantil e não para o seu acolhimento (NALLIN, 2005).

Para Brougere (2003), no século XVII, a criança passa a ser vista como um ser desprovido da razão na infância, um ser frágil que necessita de cuidados, e precisa do adulto por ser irracional, a criança e a infância passa a ser vista de maneira positiva, porém por ser vista como um ser irracional a criança passa a dever obediência, a se forçar a razão. Portanto neste século, a educação passa a ser controladora e isso inclui a respeito dos jogos, por ser tido como uma atividade irracional, assim podendo levar a criança ao mal.

No século XVIII, começa uma nova visão do conceito de criança, o que era mau vista por ser ingênua e frágil, passa a ser uma visão positiva, e assim liberta da visão do pecado e que precisa ser preservado de todo o mal (BROUGERE, 2003).

Para Bacha (2002), Rosseau foi o mais dos teóricos do século XVIII, que influenciou a pedagogia de forma indiscutível e profunda, ao colocar a criança no centro da sua teoria. No final do século XVIII e início do século XIX, devido principalmente as ideias de Rosseau, tudo que se pensava a respeito da criança perde seu valor e a criança passa a ser valorizada e cuidada pela sociedade e pela família.

Neste tempo da história o jogo acompanha a criança nesta visão ingênua e pura, ele passa a ser reconhecido e utilizado como algo essencial para o desenvolvimento infantil, e então o jogo passa a ser oferecido nas escolas de primeira infância. Com o Renascimento o brincar em si próprio e visto como um espaço de desenvolvimento para a criança (ALVES E SOMMEHALDER, 2011).

No século XIX, Froebel foi um dos mais importantes pensadores em relação a concepção da infância, para ele o brincar é fundamental, compete na expressão do interior da criança, possibilitando uma relação entre o mundo e ela, sua proposta de para a educação tem como no centro o brincar, para a primeira infância. O método de Froebel é constituído principalmente pela utilização de jogos e brinquedos. Para ele uma educação com base nos jogos não é apenas para se pensar, é uma educação a se executar (ALVES E SOMMEHALDER, 2011).

2.1. A APRENDIZAGEM SEGUNDO PIAGET E O USO DOS JOGOS

Para Neves e Santiago (2010), Piaget a partir de suas observações sistemáticas no início com seus filhos, depois observando outros colaboradores, afirmou que existia muitas diferenças no pensamento de uma criança comparada há um adulto, para ele era ao longo da vida que as pessoas desenvolviam suas habilidades. A partir disso estudou o pensamento da criança até a adolescência, desenvolveu uma teoria onde falava que as pessoas passam por mudanças, que é através da interação com o ambiente, que vai construindo estruturas mentais e adquirindo meios para funcionar.

Para Piaget (1990 apud Baranita, 2012, p.37) as atividades lúdicas estão concomitantes com o desenvolvimento da inteligência, e a cada etapa de desenvolvimento esta relacionado a um tipo de jogo.

Para (Andrade, Luiz, et al, p.3), os estágios de desenvolvimento segundo Piaget estão de acordo como cada pessoa organiza seus conhecimentos, ocorrendo a adaptação. Sendo que a assimilação é quando agrega uma nova ideia ou um novo objeto, tendo como base o que a criança já conhecia, os esquemas que ela já possuía. A acomodação é a transformação que ocorre no organismo para lidar com o ambiente. A partir de uma nova ideia ou objeto, modifica-se seus esquemas já adquiridos, tentando se adaptar as novas situações. Tendo como base que as crianças se desenvolvem devido as inter-relações com o meio.

De acordo com Neves e Santiago (2010), a teoria construtivista descreve o desenvolvimento cognitivo em quatro estágios. O primeiro estágio, é o sensório motor, (aproximadamente de 0 a 24 meses), onde a criança se baseia em percepções sensoriais e esquemas motores para solucionar problemas. O segundo estágio é o pré-operatório (aproximadamente entre os 2 aos 7 anos), nesta fase a criança adquire o pensamento, não precisa ver algo para querer, também possibilita a fala, e com o tempo o uso de jogos faz de conta. No operacional concreto (aproximadamente dos 7 aos 11-12 anos), neste estágio é constatado uma transição entre a ação e as estruturas logicas mais gerais, ainda nessa fase as crianças precisam do concreto. No ultimo estágio operacional formal (a partir de 11-12 anos),

as crianças não precisam mais do concreto, conseguem usar a abstração para aprenderem, é o estágio mais avançado do desenvolvimento psíquico cognitivo infantil.

Segundo Baranita (2012), Piaget deu grande importância para o lúdico no desenvolvimento infantil, em suas pesquisas e obras. De acordo com (Andrade, Luiz, et al, p.3), o jogo para Piaget é classificado em três tipos, em jogo de exercício, simbólico e de regras. O jogo de exercícios é recorrente no sensorio motor, onde as primeiras formas de inteligências começam por parte sensorial e motora. O jogo simbólico, aparece no final dos dois anos de idade, que é o faz de conta, onde a criança atribui novas funções aos objetos, podendo representar o que vivencia ou o que esta imaginando. E o jogo de regras aparece a partir dos 4 ou 5 anos, é nesse jogo que a criança começa a se adaptar com a vida em sociedade, mas ainda não questionam as regras apenas executam.

Contudo, para neves e Santiago (2010), os jogos provocam o desenvolvimento de manipular signos, um instrumento muito importante para o desenvolvimento da inteligência. Os três tipos de jogos, ajudam na incorporação do mundo exterior a seus desejos e esquemas.

2.2. O LÚDICO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

De acordo com Alves e Sommerhalder (2011), quando se pensa em jogos e brincadeiras, logo nos remetemos a infância e a criança, não imaginamos que as crianças não gostem de brincar, pois é possível ver o prazer delas brincando, entretanto nunca deixaremos de brincar, pois este ato é próprio do ser humano, apenas com o tempo deixamos a simplicidade das brincadeiras da infância por outras mais complexas, ao período que vamos crescendo e se desenvolvendo.

Segundo Santos (2010) a ludicidade é algo que se faz necessário em qualquer idade e não pode ser vista simplesmente como divertimento. Ela uma ferramenta que pode trazer muitos benefícios para a construção do conhecimento,

porém ainda há muitos professores que desconhecem os benefícios acerca da ludicidade na educação.

A ludicidade é um importante instrumento pedagógico que deve ser utilizado dentro das salas de aulas, o lúdico possibilita o indivíduo se sentir parte integrante de sua aprendizagem, assim possibilitando uma construção significativa do conhecimento, pois com essa prática permite que as pessoas resgatem experiências vivenciadas, conceitos e valores (PINTO E TAVARES 2010).

Para Santos (2010), quando o professor trabalha em suas aulas com brincadeiras, dinâmicas, jogos, atividades lúdicas em geral, ele não está apenas ensinando os conteúdos conceituais, pois este instrumento possibilita o auxílio no desenvolvimento dos indivíduos de forma integral, tanto socialmente, afetivamente, moralmente como no avanço do cognitivo e do físico.

O lúdico é um assunto que já vem sendo abordado faz algum tempo. É uma ferramenta indispensável para os professores, considerando que esta ferramenta pode facilitar suas práticas pedagógicas, pois auxilia no desenvolvimento amplo dos alunos, nota-se então, a importância do educador conhecer sobre como a ludicidade pode favorecer o processo de ensino aprendizagem. De acordo com Matos (2013) não só as crianças como as pessoas em qualquer idade aprendem com maior facilidade o que as chama atenção e o que para elas são mais interessantes, portanto a ludicidade na escola é uma estratégia que favorece aluno e professor, pois a criança aprende mais rápido, com maior facilidade por ser um ensino mais prazeroso.

Para Almeida (2003), utilizar o lúdico na educação, não significa apenas dar um brinquedo para a criança brincar livremente, para passar o tempo. A educação lúdica é uma característica essencial na vida de todas as pessoas, desde as crianças até os adultos na relação com a construção do conhecimento. A ludicidade deve ser utilizada para estimular os educandos para que a aprendizagem aconteça de uma forma mais rápida, espontânea e divertida, facilitando assim a construção do conhecimento e o desenvolvimento tanto individual como o coletivo.

2.3. O PROFESSOR E A LUDICIDADE

As atividades lúdicas enriquecem as aulas e auxiliam no processo ensino aprendizagem, como também facilitam as práticas pedagógicas dos professores, porém o lúdico só irá agregar as aulas se os professores buscarem conhecimentos sobre tal e incorporem esses em suas práticas em sala de aula. Quanto mais o professor tiver contato com ludicidade, mais conhecimento terá e maior será a sua chance de se tornar um excelente profissional, possibilitando assim trabalhar com a criança a construção do conhecimento de forma lúdica, divertida e prazerosa (MATOS, 2013).

De acordo com Sommerhalder e Alves (2011), é muito importante que o professor esteja atento aos interesses e necessidades de acordo com a idade dos alunos, para que as aulas sejam bem aproveitadas, se o educador conseguir colocar seus interesses pedagógicos junto com o interesse dos alunos, as aulas se tornam mais produtivas e assim a construção do conhecimento se torna mais significativa. Contudo é de extrema importância que o educador conheça a realidade que cada aluno pertence, para que permita trazer para a escola suas experiências lúdicas e para que possa estar buscando sempre aumentar estas atividades, permitindo assim facilitar o processo ensino aprendizagem.

Para Pinto e Tavares (2010), os profissionais da educação estabelecem a adesão das atividades lúdicas por auxiliar tanto suas práticas pedagógicas e assim consequentemente os resultados dos alunos, com isso a ludicidade na educação promove a melhoria dos resultados, partindo de educadores preocupados em ocasionar mudanças.

De acordo com Almeida (2003, p.23) “o professor é o responsável pelas modificações que possam ocorrer na sala de aula, pelo fato de ser o mediador do conhecimento, fazendo a interligação entre o conteúdo e o educando”. Portanto cabe aos educadores buscarem o conhecimento acerca de como promover a ludicidade no âmbito escolar, para que as mudanças ocorram e os benefícios

aconteçam, tanto para os alunos quanto para os professores, pois as transformações estão nas mãos de quem vivencia a realidade das salas de aulas.

Segundo Sartre (2009) a ludicidade é importante na Pedagogia devido às teorias da aprendizagem que reforçam os aspectos de participação da criança dentro do processo ensino aprendizagem, na escola a partir do seu mundo de representação simbólica e imaginário.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa foi realizada através de materiais já publicados, da revisão de bibliográfica, de livros sobre o lúdico na educação e artigos científicos na base de dados do Google Acadêmico, utilizando palavras chaves como o lúdico na educação, o lúdico na prática pedagógica e o lúdico no processo ensino aprendizagem.

As fontes bibliográficas foram: (ALMEIDA,2003), (ALVES E SOMMERHALDER, 2011), (ANDRADE, LUIZ, et.al), (ARIES, 1981), (BACHA, 2002), (SARTRE,2009), (BARANITA, 2012), (BROUGERE 2003), (MATOS 2013), (NALLIN, 2005), (NEVES E SANTIAGO, 2010) (PINTO E TAVARES, 2010) E (SANTOS, 2010).

A biblioteca da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva-FAIT e a sala de leitura da escola E.M. Dirce Lara da Silva, foram utilizadas para a busca de livros e trabalhos acadêmicos referentes ao tema para o desenvolvimento desse artigo. Esta pesquisa buscou ampliar o conhecimento acerca das contribuições do lúdico na educação.

4. CONCLUSÃO

O percurso do lúdico na educação, teve relação direta com as concepções de criança e infância. Durante muito tempo a criança não teve sua importância assegurada, no começo era vista como algo do mal, diabólica, era vista como um

adulto em miniatura, e a educação contribuía para essas hipóteses, e como a criança era vista assim, devido por sua ingenuidade e espontaneidade, o jogo também era visto como uma atividade inútil. Com o decorrer do tempo e principalmente com as ideias de Rosseau e Froebel, as concepções acerca da criança e da infância se tornaram positivamente e passaram a ser vistas como alguém frágil que precisava ser cuidada por um adulto, e assim a sociedade se organizou para atender as necessidades das crianças, em decorrência dessas mudanças, e em decorrência das ideias de Rosseau e Froebel, os jogos passaram a ser utilizados como um auxiliar no desenvolvimento das crianças, isso significou um grande avanço para a educação.

De acordo com essas concepções, o lúdico passou a ser um importante instrumento facilitador para o processo ensino aprendizagem, o lúdico não é algo exclusivo da criança, o brincar é algo inerente do ser humano e se faz presente em todas as fases da vida. O lúdico é uma ferramenta que favorece tanto o professor quanto o aluno, pois ele permite que a aprendizagem seja mais rápida e prazerosa. Através dessas pesquisas foi estudado o papel do professor em relação a ludicidade, ele é parte decisiva nesse aspecto, pois o interesse de tornar uma aula mais prazerosa para os alunos parte primeiramente do professor.

De acordo com as pesquisas realizadas, a promoção da ludicidade no ambiente escolar compete ao professor, ele deve buscar aprimorar seus conhecimentos para que as mudanças possam ocorrer e para que nas aulas tanto se beneficie professor quanto alunos.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.

ALVES, F. D; SOMMERHALDER, A. **Jogo e a Educação da Infância muito: prazer em aprender**. Curitiba, PR: CRV,2011.



ANDRADE, S.C.et al. **As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski**
Disponível em: <http://www.colegiojohnkennedy.com.br/downloads/2015/AnaLucia-03-10/JOGO.pdf> -

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

BACHA, M.N. **A arte de formar: o feminino, o infantil e o epistemológico**. Petrópolis: Vozes, 2002.

BARANITA, I.M.C. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança**. Disponível em: <http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Corpo/Habilidades/leituras/a1.pdf> -

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

MATOS, M. M. **O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil**. Cairu em Revista, v. 2, n. 2, p. 133-142, jan. 2013. Disponível em: http://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos/2013_1/09_LUD_FOR_EDU_133_142.pdf
fn

NALLIN, C. G. F. Memorial de Formação: **o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: [s.n.], 2005. Disponível em: <http://www.uniedu.sed.sc.gov.br/wp-content/uploads/2017/02/Ottopaulo-B%C3%B6hm.pdf> -

NEVES, L. R.; SANTIAGO, A. L. B. **O uso dos jogos Teatrais na Educação-possibilidades diante do fracasso escolar**. Campinas, SP: Papirus, 2010.

PINTO, C. L. TAVARES, H. M. **O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender** *Revista da Católica*, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4227/1/MD_EDUMTE_2014_2_4.pdf .

SANTOS, S. M. P. **O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SARTRE, J. P. **A imaginação**. Trad. Paulo Neves. Porto Alegre: L&M, 2009.