**O LÚDICO COMO EIXO DE REFLEXÃO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**

Rejane Teixeira da Silva Barbosa[[1]](#footnote-0)

**RESUMO:** O presente estudo teve como objetivo propiciar o aperfeiçoamento da prática pedagógica na dimensão lúdica**,** considerando-a como um método facilitador na sala de aula do Ensino Fundamental e para alcançar tal objetivo e conseguir as informações e dados necessários, a metodologia escolhida foi com embasamento teórico, listando algumas definições de autores conceituados no assunto, a fim de apresentar uma reflexão aos professores atuantes na Educação Infantil. Considerando ainda, que enquanto brinca a criança pensa, cria e desenvolve, dentre outros fatores, o valioso pensamento crítico, assim mostrar-se-á a importância do lúdico e como os jogos e brincadeiras são importantes para o desenvolvimento da criança. Também a partir do exposto, concluiu-se que a maioria dos professores não são totalmente alheios ao assunto. Porém, uma maior conscientização sobre o tema se faz necessário, uma vez que é preciso desmistificar que a brincadeira é um mero passatempo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Método. Ludicidade. Prática Pedagógica.

**1 SUBTÍTULO**

 O educar com o lúdico tornou-se um assunto que tem conquistado espaço nas instituições devido ser uma maneira divertida de aprender e desenvolver a mobilidade da criança. Sendo assim, a escolha do tema está vinculada a atividade profissional na área de Ensino Fundamental, onde se percebeu também que muitos professores ainda estão deixando os alunos brincarem para passar o tempo, não valorizando no espaço lúdico a construção do conhecimento. Portanto, o potencial formador contido nas atividades lúdicas não está sendo visto pelo profissional da “Educação” como um subsídio para a produção do conhecimento. Assim, considerando que há uma falta de valorização do mundo simbólico infantil, ouve uma inquietude em responder questões quanto o papel atribuído pelo professor ao lúdico em sua prática docente e como o lúdico pode ser um elemento transformador na sala de aula.

 Pautados nestes questionamentos iniciais, buscou-se enfocar os jogos e brincadeiras objetivando ampliar a visão de que o desenvolvimento infantil está diretamente relacionado com o prazer nas atividades de sala de aula. Diante disso, a utilização do lúdico especificamente os jogos e as brincadeiras para o desenvolvimento das atividades de ensino nas instituições, virão melhorar o trabalho pedagógico e conseqüentemente o dinamismo da criança, tornando sua aprendizagem mais agradável e acelerando seu ritmo na produção de conhecimento.

 Seguindo uma análise e considerações, na presente pesquisa, a respeito do processo de ensino e aprendizagem através de jogos e brincadeiras na Educação Infantil, espera-se que, o mundo da escola possa ser transformado em um mundo concreto de coisas que tenham significado para a criança, e que seja resgatado o valor da palavra escola através de subsídios que facilitem a criança a viver mais plenamente, dentro de todas as dimensões intelectuais, sensoriais, gestuais e expressivas.

 Portanto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar um estudo sobre a importância do aperfeiçoamento da prática pedagógica na dimensão lúdica**,** considerando-a como um método facilitador nas instituições de Ensino Fundamental, bem como desenvolver estudos sobre atividades lúdicas que proporcionem às crianças a estimulação necessária para sua aprendizagem, disponibilizando informações sobre as brincadeiras das crianças para enriquecimento à formação do educador e apontar aos professores a importância do lúdico nas instituições.

 Para tanto, foi realizada pesquisa bibliográfica respaldando o conteúdo teórico à pesquisa de grandes estudiosos que durante muito tempo realizaram trabalhos a fim de demonstrar sua relevância para melhor compreensão, dentre eles, Almeida (1995)[[2]](#footnote-1), Kishimoto (1994)[[3]](#footnote-2), Oliveira (1990)[[4]](#footnote-3), Santos (1987)[[5]](#footnote-4), entre outros. Ainda, notando a dificuldade da oferta de brincadeiras, envolvendo o desenvolvimento da criança e, considerando que o brinquedo faz parte da infância, percebeu-se que há certa comodidade quanto à utilização de atividades lúdicas, desconsiderando a sua importância nos momentos de lazer e até mesmo nas atividades complexas dentro de sala de aula.

 O presente artigo será apresentado em três tópicos: jogos e brincadeiras como método facilitador, a formação lúdica do professor e conclusão, a fim de proporcionar uma compreensão e reflexão a respeito da utilização dos jogos e brincadeiras nas instituições até o presente momento e o que poderá ser mudado para melhoria do processo de ensino aprendizagem.

1.1. JOGOS E BRINCADEIRAS COMO MÉTODO FACILITADOR

 As brincadeiras são criação humana, tanto quanto a linguagem e a escrita e, nos tempos atuais, as propostas de educação fundamental dividem-se entre as que reproduzem a escola elementar com ênfase na alfabetização e as que introduzem a brincadeira valorizando a socialização e a re-criação de experiências. E, grande parte dos sistemas escolares desconhece o fato de que quando a criança está brincando, a mesma está buscando compreender o mundo a partir de suas representações e, que a ludicidade deve estar constantemente presente no cotidiano da criança.

 Portanto, as propostas de socialização que surgem desde a implantação dos primeiros jardins de infância acabam incorporando certa limitação que não preservam a linguagem natural da criança.

 Considerando ainda, que para a criança, o jogo é uma necessidade, Oliveira (1990), afirma que as atividades lúdicas são a essência da infância. Durante a infância, é muito importante que a criança brinque e tenha liberdade para isso, e é nesse momento que ela escolhe seu brinquedo; aquele preferido e se envolve num mundo imaginário cheio de criações e descobertas.

 Nesse contexto, é notável que caiba à escola uma tarefa muito importante e um desafio instigante: uma inovação na prática do ensino através da utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras como recurso pedagógico como forma de promoção ao desenvolvimento integral da criança.

 Kishimoto (1994) assegura que o brinquedo é entendido como um suporte da brincadeira, podendo ser compreendido segundo a dimensão material, cultural ou técnica. Diante disso, o jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem um aditivo psicológico, porque é revelador da personalidade do jogador, ou seja, a pessoa vai se conhecendo enquanto joga e também um aditivo antropológico porque faz parte da criação cultural de um povo.

 Sendo assim, o jogo é totalmente construtivo, pois pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, dando sentido a si próprio, reforçando a motivação e possibilitando a criação de novas ações. P. Kergomard (1886, 1974)[[6]](#footnote-5) assegura que: “brincar é o trabalho da criança, sua profissão, sua vida. A criança que brinca na Escola Infantil está se iniciando na vida social. Será que ousaríamos mesmo dizer que ela não aprende ao brincar?”

 Considerando assim, várias são as razões que levam os educadores a recorrer aos jogos e as brincadeiras utilizando-os como recurso no processo de ensino e aprendizagem. Dentre elas o imaginário, que só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. Assim, os contos, as brincadeiras, entre outros, compõe um baú de riquezas que constituem o banco de imagens culturais utilizados nas diversas situações interativas. Porém, existe no jogo algo mais importante que a simples diversão e interação. O jogo revela uma lógica diferente da racional, uma lógica da subjetividade tão necessária para a estruturação da personalidade, quanto à lógica formal das estruturas cognitivas. E, se apropriar dessa lógica, é fundamental para instrumentalização da criança à construção do conhecimento e socialização.

 Portanto, na escola, a criança brinca e se movimenta em busca de parcerias e exploração dos objetos, ao mesmo tempo em que se comunica e expressa suas habilidades e conhecimentos. Assim, quanto a essa questão Almeida (1995, p. 38) assegura que:

A escola representa para a criança, a essência de sua formação. Nela o aluno se educa e incorpora conhecimentos novos. As atividades lúdicas, nessa pratica educativa torna-se atividades sérias que auxiliam, enriquecem a incorporação desses conhecimentos sem fazê-las buscar esse conhecimento.

 Sendo assim, a Pedagogia do lúdico contribui e influencia na formação da criança e sua pratica exige a participação franca, livre e crítica, promovendo a integração social e tendo em vista o forte compromisso de transformação do meio. A aprendizagem torna-se mais fácil, quando realizada com prazer e com naturalidade.

 Faz-se necessário então, a compreensão sob a importância de se trabalhar com o lúdico para que assim se incentive a criatividade lúdica no ambiente escolar, garantindo oportunidades que levam a crer que o lúdico disponibiliza novos caminhos para um trabalho pedagógico mais envolvente junto às crianças.

1.2. A FORMAÇÃO LÚDICA DO PROFESSOR

 A palavra “lúdico” vem do latim *ludus* e significa brincar. E, nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimento. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do individuo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo.

 Independente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e faz-de-conta se confundem. A ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitir um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento.

 Quando nos referimos à educação, sabemos que muitos são os desafios a serem enfrentados para que esta área possa ser considerada como geradora dos avanços científicos.

 O professor, cmprometido com o desenvolvimento do ser humano, não desenvolve o papel simplesmente de ensinar, mas o de facilitar, desafiar, questionar, estimular possibilidades e dar crédito ao potencial infantil. Assim, Santos (1997, p. 11) entende que:

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer varias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos aqueles que forem compatíveis com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá construir. Educar é preparar para a vida.

 A formação lúdica do educador não é um quebra-cabeça com recortes definidos, depende da concepção que cada profissional tem sobre determinada criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo e currículo. Neste contexto, as peças do quebra-cabeça se diferenciam possibilitando diversos encaixes, ou seja, diversas concepções.

 Neste sentido a educação lúdica vai ganhando novas conotações e, aos poucos, evoluindo no sentido de desenvolvimento, estimulação, técnicas para um sentido mais político, transformador, e liberal.

 Santos (1997, p.12), ressalta que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado inferior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

 Ainda, para Santos (1997, p. 14), a formação do educador ganharia mais qualidade se estivesse presente, a formação teórica, as formações pedagógicas, e com inovação a formação lúdica.

 Pressupõe-se que a formação lúdica se assenta em um patamar que valoriza a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca de afetividade e deve possibilitar o desenvolvimento integral da criança, já que através desta atividade ela se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

 Sendo assim, devem-se proporcionar meios importantes que ajudem a criança a sair do senso comum para tornar-se individuo capaz de pensar, criticar e criar algo novo. Sabendo que o ser humano é eminente e interativo, o educador deve, portanto, estimulá-lo cada vez mais a buscar uma resposta para o desenvolvimento, dinamizando o processo educativo. Uma vez que, do ponto de vista do autor Almeida (1987)[[7]](#footnote-6), a criança possui a esperança de caminhar para a escola e encontrar lá um amigo consciente e que se preocupe com ela, sendo capaz de dar-lhe as mãos a fim de construir juntos, uma nova história.

 O professor deve ter urgência em descobrir caminhos que tornem a educação mais eficiente, conseqüentemente, mais eficaz o aprendizado, levando a criança a aprender com prazer e naturalidade. Essa realidade corresponde ao dia a dia, à evolução pessoal e profissional de todos os envolvidos com a educação, cuja responsabilidade está em orientar e colaborar, pois o educador desempenha uma importante função com relação à formação pedagógica dos alunos na instituição. O profissional, envolvido com o processo educativo, promove um ensino de excelência, participativo e consciente e submete-se cada vez mais à lógica de elevar o grau de conhecimento do educando, proporcionando tornar-se cidadãos conscientes de seus direitos e deveres.

 A tarefa é possível, e a realidade pode e deve tornar-se a base e a própria fonte de prazer ao mostrar que entre o dever e a alegria deve estar presente a aspiração na busca de aprender brincando.

**3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

 Nas instituições de Ensino Fundamental, é possível o professor trabalhar com jogos e brincadeiras pedagógicas, visando à apropriação do conhecimento, como forma de alastrar os conteúdos. Os resultados serão obtidos tanto no domínio do comportamento motor, quanto afetivo e cognitivo.

 Assim, conseqüentemente a ação lúdica remete-nos a pensar a educação que temos e a pratica da sala de aula que se precisa oportunizar aos alunos. Se para a criança é tão agradável aprender através de brincadeiras, as Instituições de ensino, formadora e executora, devem então buscar esse caminho, estabelecendo nesse estimulante fazer pedagógico, novas relações entre professor e aluno, de amizade, de afetividade e de aprendizagem.

 Acredita-se que com o lúdico os professores ampliam seus conhecimentos e conseguem adquirir predisposição para realizar um trabalho de maior qualidade e de significação para os alunos. Faz-se necessário então, perceber a necessidade de novas alternativas metodológicas que objetivem tornar as aulas mais atraentes e produtivas.

 Portanto conclui-se que os professores não são totalmente alheios a esse assunto, mas como se implica mudanças, e mudanças incomodam, permite-se a cada um questionar quanto a sua postura e conduta em relação ao objetivo prioritário de proporcionar aos alunos um desenvolvimento integral com competência e qualidade frente a essa nova metodologia.

 Sendo necessário, faz-se necessário rever a importância dessas atividades junto à criança do Ensino Fundamental, pois é nessa fase que a criança começa a ver o mundo mais objetivamente e a ter consciência de sua opção no processo de aprendizagem.

 Fica claro que a ludicidade é uma metodologia, ou precisamente uma postura educativa e continua sendo fonte para posteriores estudos, pois se acredita que sua aplicabilidade poderá trazer resultados satisfatórios para a educação.

1. Especialização em Alfabetização pela Universidade Cidade de São Paulo. São Paulo- SP, Brasil. E-mail do autor:rejane.teix@hotmail.com.br Orientador: Professora Siderly do Carmo Dahle de Almeida Barbosa [↑](#footnote-ref-0)
2. ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica** - Técnicas e jogos Pedagógicos**.** 8ª ed. Rio de Janeiro: Loiola, 1995. [↑](#footnote-ref-1)
3. KISHIMOTO, T. M. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1994. [↑](#footnote-ref-2)
4. OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação infantil:** muitos olhares**.** 4ª ed. São Paulo: Cortez, 1990. [↑](#footnote-ref-3)
5. SANTOS, Santa Marli Pires dos**. O lúdico na formação do educador**. 3ª ed. Petrópolis, RJ:Vozes, 1997 [↑](#footnote-ref-4)
6. P. KERGOMARD, **A educação maternal na escola**, Hachette, 1886, 1974 [↑](#footnote-ref-5)
7. ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica** - técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Edições Loyola, 1987 [↑](#footnote-ref-6)