

Mônica Rodrigues

Ludicidade importância dos jogos

Sorriso – Mato Grosso

2016

SUMÁRIO

- 1 Novo olhar da ludicidade para a formação do educador
- 2 A Ludicidade na educação
- 3 A função lúdica e educacional do jogo
- 4 A atitude pedagógica do professor na utilização da ludicidade
como recurso pedagógico
- 5 O jogo , o brinquedo e a brincadeira na educação.
- 6 A função educacional da ludicidade

RESUMO

A ludicidade como recurso pedagógico ocupa um espaço no processo ensino e aprendizagem, atendendo às necessidades e aos interesses do educando e do educador no processo de ensino-aprendizagem. É necessária a utilização de recursos pedagógicos que considerem os diferentes estilos de aprendizagem dos educandos. A ludicidade auxilia o educador no desafio de ensinar.

Qualquer atividade para a criança e com a criança tem um sentido educativo. A proposta pedagógica possui conhecimentos abstratos vinculados a situações cotidianas dos educandos. A proposta pedagógica possui conhecimentos abstratos vinculados a situações cotidianas dos educandos. A aprendizagem tem como objetivo a linguagem corporal, além da linguagem oral.

No jogo, o educando desenvolve a iniciativa, a ação e a reação, a pergunta e a dúvida, a busca do entendimento dos conteúdos para além da escola. São fatores considerados nas atitudes pedagógicas do educador na prática do jogo: Definição dos objetivos, escolha de jogos adequados ao momento educativo. Na ludicidade, o educando se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento. Assim na tentativa de se revelar a aprendizagem de educando com os jogos, as brincadeiras e a exploração de brinquedos, é preciso ficar atento á observação do contexto que envolve a ação das crianças durante a prática pedagógica da ludicidade.

Essa observação envolve a duração e o envolvimento das crianças nos jogos e evoca a possibilidade de estimular suas potencialidades, como a criatividade, a autonomia, a criatividade e a expressão ao desenvolver diferentes formas de linguagem e também os aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

Novo Olhar da Ludicidade para a formação do Educador.

Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia transposição dos conteúdos para o mundo do educando. Nesse sentido, a ludicidade, como elemento da educação, Também é passível de demonstrar a evolução humana com base em suas interações sociais, culturais e motoras, pois o homem sempre teve em seu repertório as linguagens do brincar.

Assim, a ludicidade na educação dá sequência aos estudos teóricos sobre esse tema, Enfocando como este pode fazer parte do currículo escolar, a partir da conceituação sobre o jogo, o brinquedo e a brincadeira. O seu olhar para essa abordagem deve ser o de alguém que se insere no ato de brincar, procurando perceber, identificar e ampliar seus conhecimentos práticos, teóricos e táticos sobre o tema. Entre as questões que se adaptam os educadores, encontra-se a organização de propostas para a formação profissional fundadas na articulação entre teoria e prática. Pesquisas apontam que, atualmente, há uma constante necessidade de a escola trabalhar conteúdos programáticos com a aplicabilidade prática, correspondendo aos anseios de um aluno que hoje é mais questionador. Assim, os professores não tem poupado esforços para buscar metodologias que sejam significativas e atendam aos interesses e às necessidades não apenas de seus alunos, mas também de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

No entanto, estudos revelam que, desde há muito, ocorrem problemas na formação desses professores, no sentido de identificar a relação dialética existente entre os aspectos acadêmicos que possibilitam uma relação de interação entre a prática que a cada professor irá desenvolver baseando-se na realidade educacional em que for atuar e a teoria, que se funda na concepção de educação, de criança e de sociedade da própria instituição educacional.

A Ludicidade na Educação

A palavra Lúdico vem do latim Ludus e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras. O jogo possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdos do cotidiano, como as regras, as interações com objetivos e o meio e a diversidade de linguagens envolvidas em sua prática.

Desse modo, com base na suposição de que a prática pedagógica possa proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando-se o aprender por meio do jogo e, com isso aprender brincando.

O entendimento do Jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que a função educacional da escola é ensinar e que por isso esta tem objetivos educacionais a atingir. O aluno faz parte da elaboração, e orientação rumo a estes objetivos. Para chegar á construção de seu próprio conhecimento. Assim, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas. Portanto a, ludicidade como recurso pedagógico tem objetivos educacionais a atingir.

A função Lúdica e educacional do jogo

O significado atual do jogo na educação, sinaliza a existência de divergências em torno do jogo educativo, que estaria relacionado concomitantemente a duas funções. A primeira seria a função lúdica de jogo, expressa na ideia de que sua vivência propicia, o prazer, quando escolhido voluntariamente pela criança. A segunda seria a função educativa, quando a prática do jogo leva o sujeito desenvolver seus saberes, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo. O equilíbrio entre as duas funções seria então o objetivo do jogo educativo.

Nessa perspectiva, a organização do espaço, a seleção dos brinquedos e a interação entre os educandos refletem na ação voluntaria da criança e a ação pedagógica do professor.

A ludicidade utilizada como recurso pedagógico em ambiente de ensino traz o prazer como um referencial das ações dos educandos. A aprendizagem requer a significação das informações para que se torne conhecimento. Assim, sempre que se aprende algo novo há um universo de significações que passam pela área cognitiva, afetiva, motora e social. Assim como toda

aprendizagem, o jogo também evoca problemas e a necessidade de sua superação.

Nem sempre estarão todos preparados para jogar haverá dificuldades cognitivas, motoras afetivas e sociais. Nessas condições em se tratando da utilização da ludicidade como recurso pedagógico, é importante refletir sobre quais dificuldades podem ser enfrentadas quando se desenvolve algum tipo de jogo com os alunos em sala de aula. Com efeito, nos últimos anos vem havendo significativo aumento do número de autores que recomendam a adoção do jogo na escola, considerando as funções lúdica e educativa.

É necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode constituir-se em um caminho possível que vá ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento às necessidades. Ao se pensar em atividades significativas que respondam às necessidades das crianças de forma integrada, articula-se a realidade sociocultural do educando ao processo de construção de conhecimento, valorizando-se o acesso aos conhecimentos do mundo físico e social.

Ao destacar a importância do papel da educação em relação à sociedade, muitas vezes atividades desenvolvidas na escola acontecem de forma fragmentada. Uma hora para o trabalho com a coordenação motora, outra para a expressão plástica, outra para a expressão plástica, outra para o brincar orientado pelo professor e assim por diante.

O enfoque atual ofertado aos jogos infantis incentiva educadores e pesquisadores da educação a valerem-se desses instrumentos em sua prática como recurso pedagógico para promover a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

A atitude pedagógica do professor na utilização da ludicidade como recurso pedagógico

Brincar propicia o trabalho com diferentes tipos de linguagens, o que facilita a transposição e a representação de conceitos elaborados pelo adulto para os educandos. Educar, nessa perspectiva, é ir além da transmissão de informação ou de colocar à disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolha ao seu próprio conhecimento.

Pensar na ludicidade como recurso pedagógico envolve questões sobre as quais os temas trabalhados na disciplinas acadêmicas e pedagógicas possibilita a articulação entre a teoria e a prática. Nesse sentido aponta para a ligação existente entre o ensino, a formação acadêmica e a formação pedagógica do educador. A prática na aula pode ser esclarecida pelos princípios teóricos e melhorada pelos resultados da investigação. A teoria pedagógica só pode ergue-se a partir de uma prática conhecida e refletida. Desse ponto de vista, cabe ao educador conhecer a possibilidade da utilização de diferentes recursos pedagógicos em consonância com a orientação metodologia do seu trabalho.

O lugar da práxis pedagógica na escola de educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental reflete a relevância do conhecimento teórico e prático do professor que atua em sala de aula como forma de sistematizar o conhecimento no processo de ensino-aprendizagem do educado.

Nesse perspectiva, é fundamental que o professor estabeleça uma ponte entre a sua própria concepção de ludicidade, com base em suas vivências, e o conhecimento construído a partir de um sólido referencial teórico. O professor, ao utilizar o lúdico, deve ter domínio sobre o assunto. A reflexão sobre a prática lúdica refletida e sistematizada requer a atitude do professor em relação à pesquisa. A educação e a escola, Atualmente, vêm refletindo as mudanças sociais.

É fácil perceber como os educandos, desde cedo, no berçário, até os anos iniciais, demonstram em suas atitudes, pensamentos e interações modos que refletem como a juventude esta colocada na sociedade. Essas crianças e adolescentes são frutos das diversas condições sociais e econômicas e que nem sempre foram agradáveis de se conviver. Nesse sentido, por terem de lidar com conflitos afetivos, diferenças de valores sociais, entre outros aspectos, percebe-se que apresentam dificuldades nas relações com o outro.

Nesse contexto, a escola também não consegue realizar a sua função de ensinar porque, muitas vezes, fragmentada em seus saberes, ainda com uma visão de educação compensatória agora também em relação às privações que sofrem seus educandos. Não dá conta de significar suas experiências, problematizar e estimular seus alunos á pesquisa, á autonomia e á solução de problemas. A sistematização dos conteúdos feita pelos professores em sala de aula não reflete o conhecimento de mundo trazido pelos educandos, continuando assim com metodologias focadas no resultado final, na nota, que leva á aprovação ou á reprovação.

A questão que mais envolve a problemática do processo de ensino-aprendizagem hoje na visão dos professores passa por como ensinar essa geração que se encontra tão envolta em necessidades afetivas, sociais motoras e linguísticas e ao mesmo tempo vazia em habilidades que promovam a reflexão e a construção do conhecimento. O educador que optar por utilizar, os jogos e as brincadeiras como recurso pedagógico pode partir da reflexão sobre como o lúdico esta presente no cotidiano infantil.

Assim, é preciso que delimitemos esforços para garantir á criança um espaço que possibilite a ação lúdica, ou seja um ambiente no qual ela tenha a oportunidade de escolher os jogos, os jogos os materiais e o modo de explorar e criar suas brincadeiras. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Tais discussões estão presentes na percepção de muitos educadores preocupados em organizar o trabalho pedagógico na sala de aula, de modo atraente e problematizado.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira na educação

É comum relacionarmos os termos jogo, brinquedo e brincadeira a alguns termos como regras, objetos, imaginação etc. Para a compreensão sobre os jogos na educação. Inicialmente, é necessário entender que o termo lúdico remete às ações do brincar que se manifestam por toda a existência humana, apresentando então características de lazer e manifestando-se como uma forma de expressão da evolução humana. Isso porque os jogos e as brincadeiras se modificam de geração para geração, refletindo as transformações sociais. Acrescentemos que o lúdico se manifesta por meio do jogo, do brinquedo e da brincadeira, termos que, conceitualmente, apresentam diferenças. No que diz respeito à definição de jogo, os estudos, o definem como "uma ação voluntária da criança, um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe.

No jogo, as situações se caracterizam por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é modificado por um novo, colocando a imaginação em ação, há o prazer e a alegria, as crianças estão mais dispostas a buscar novas combinações de ideais e de comportamento em situações de jogo do que em outras atividades não recreativa. O jogo só pode ser jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança, caso contrario, é trabalho ou ensino.

Historicamente, o brinquedo não pertence a uma categoria única, apresentando várias manifestações, como a confecção com materiais perecíveis, esquecidos, como raminhos, raízes, vegetais, e também objetos do mundo doméstico, que passam a ter sentido de brinquedo quando incide sobre eles a função lúdica. O brinquedo é suporte da brincadeira quando serve a uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial que se desenvolve de acordo com a imaginação, a uma prática lúdica que possui um sistema de regras que ordenam as ações.

Ao observar os objetos pelas crianças, como brinquedos percebemos que elas manifestam suas preferencias. Por exemplo: Um bebê explora todo e qualquer objeto, primeiro levando-o à boca, produzindo sons, tentando encaixar, formando torres, entre outras ações. Na idade inicial da criança, é relevante que o adulto a ajude nessa exploração, pois, assim, ela perceberá mais facilmente texturas, formas, cores e tamanhos. A Brincadeira por sua vez ela constrói uma

ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas.

Nessa perspectiva, a brincadeira infantil possibilita à criança a imitação de diferentes papéis, comumente de seu cotidiano, ação que facilita a expressão de sentimentos e relações que estabelece com as pessoas do seu meio. A imitação também é um elemento que garante à criança experimentar atitudes que, se fossem realizadas de forma verdadeira de cozinhar, dirigir, consertar móveis e aparelhos eletrônicos. Quando brinca de faz de conta, a criança age e enfrenta desafios, organiza o pensamento e elabora suas regras, o que facilita a transposição do mundo adulto para o seu universo.

Nesse sentido, a brincadeira educativa aborda a integração das áreas de desenvolvimento e aprendizagem, o que se acredita ser importante para o futuro educador saber. Mesmo quando o professor organiza seus objetivos priorizando uma determinada área estão interligadas nesse sentido, Attingir os objetivos propostos significa observar a criança em sua totalidade. As brincadeiras tradicionais, são elementos que perpetuam a manifestação livre e espontânea da cultura popular e o prazer de brincar.

A perspectiva desses tipos de brincadeiras remonta à ideia do brincar por prazer, do brincar afetivo que constitui as relações de amizade, de família, mesmo em grupos em que as crianças tenham culturas e costumes diferentes. A brincadeira socializa por colocar em questão a diversidade cultural e social, por trazer símbolos e concepções de maneiras distintas, mas que dialogam entre si e, assim, torna-se significativas aos olhos de quem delas participa.

As experiências lúdicas do educando, inseridas no seu cotidiano, fazem parte de seu desenvolvimento integral no que concerne à necessidade de movimento, de criação e recriação, de percepção do meio ao explorar objetos e representar papéis. Todas essas vivências identificam as áreas sensório-motora, afetiva, cognitiva e social.

Esses aspectos são ampliados nas brincadeiras de construção, esses jogos são importantes por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança. Os jogos de construção fazem parte das brincadeiras há décadas, na forma de tijolinhos, que são montados e desmontados continuamente e assim, abordam o desenvolvimento afetivo e intelectual.

A função educacional da ludicidade

Os profissionais que buscam metodologias criativas para desenvolver seu trabalho na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental vêm observando que as crianças aprendem quando brincam, pois a ludicidade envolve as habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida.

A abordagem feita sobre a ludicidade na educação até aqui aponta essa ferramenta como recurso pedagógico que pode ocupar um espaço na educação básica, atendendo a necessidades e interesses do educando e do educador

No processo de ensino-aprendizagem.

Assim, fica evidente o papel das interações desenvolvidas no ensino das diferentes áreas de conhecimento, fato que se soma à ideia de que qualquer atividade para a criança tem um sentido educativo. Por exemplo: o olhar estabelece confiança, manifesta carinho e compreensão. O toque da mão do adulto pode dar segurança ou medo e esses elementos não são desvinculados dos conteúdos da proposta pedagógica, que por sua vez, não são conhecimentos abstratos, desvinculados de situações de vida, e não são elaborados pela criança unicamente com base em sua transmissão oral no contexto do ensino formal. São interiorizados pela criança em um processo interativo, no qual entram em jogo a iniciativa, a ação e a reação, a pergunta e a dúvida, a busca de atendimento.

Na tentativa de se revelar a aprendizagem do educando com jogos, as brincadeiras e a exploração de brinquedos, é preciso ficar atento à observação do contexto que envolve a ação das crianças durante a prática pedagógica da ludicidade.

Essa observação envolve a duração e o envolvimento das crianças nos jogos e evoca a possibilidade de estimular suas potencialidades, como a criatividade, a autonomia a criticidade e a expressão ao desenvolvimento diferentes formas de linguagem e também os aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

É necessário ressaltarmos dois importantes aspectos. O primeiro é o conhecimento teórico sobre o lúdico, que diz respeito ao atendimento sobre as concepções dos autores, á estrutura e á classificação dos jogos, ao papel do educador e á organização dos espaços e dos materiais. O segundo refere-se ao lúdico na educação, envolvendo questões relativas ao desenvolvimento e á aprendizagem infantil com base na ação lúdica da criança e da prática como expressão da teoria.