

APRENDIZAGEM LÚDICA

Gislaine dos Santos

Resumo:

O processo ensino aprendizagem atualmente desafia os profissionais da educação a inovarem sua prática metodológica para mediar o aprendizado dos seus alunos com eficiência, pois conforme presenciamos, o ensino hoje, desafia o educador à dinâmica, investigação e acima de tudo, um pesquisador incessante. Pois para o educador propor um ensino significativo, este deve partir do compromisso de mediar uma ação inovadora, que através desta, desenvolva no aluno, o estímulo à construir ações que priorize sua criação. Contudo, que o professor elabore as atividades, conforme as necessidades dos alunos, para que os mesmos possam desenvolver suas habilidades (físicas, intelectuais e sociais). Sendo que, o objetivo deste ensino significativo é contribuir à formação de cidadãos histórico-críticos, para que possam se posicionar conscientemente perante a sociedade que se encontra inserido. Porém, é muito importante, a adesão dos profissionais da educação a este objetivo, a fim de possibilitar a superação dos condicionantes (sócio-culturais, econômicos e políticos), que detém o cidadão alienado a estas questões, pelo fato de ser convenientes a determinadas camadas sociais, sendo que estes permanecem na inércia. Enfim, o educador tem o compromisso de buscar inovações à sua formação para contribuir às futuras mudanças. Conforme recentes pesquisas, a “ludicidade” é uma ferramenta que contribui eficazmente ao processo. De acordo com (FROBEL, 1852: 23):

“A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças”.

Introdução

A partir de experiências vivenciadas durante o Estágio Supervisionado no CMEI “Dep. Celcita Pinheiro” executou-se uma ação, referenciada mediante teorias da Educação Lúdica, que propõe ao educador introduzir na sua prática as diversas possibilidades de interação entre os alunos e levá-los a construir a socialização, com o propósito de instigá-los a participar, propiciá-los o desenvolvimento das múltiplas habilidades no âmbito físicas, intelectuais e sociais.

Sabemos que hoje, pelas circunstâncias do mundo “eletrizado” em que vivem as crianças e jovens, não se pode querer orientá-los se não houver preparo para isso, de nada adianta criticar as brincadeiras, os jogos, mas sim associá-los ao ensino, de maneira que contribua ao aprendizado dos alunos, propiciando interação aos mesmos.

Portanto, a finalidade de trabalhar a partir da ludicidade é buscar subsídios para organizar atividades, valorizando o interesse da criança conforme sua realidade, preservando a sua essência, que segundo (SNYDERS, 1974.p:44)⁴

“A educação deve apoiar-se na experiência profícua dos alunos para impedir precisamente que perca em seus “devaneios”, o que se ensina à criança permite-lhe notar e viver uma ultrapassagem da contradição. Essa ultrapassagem corresponde a seu desejo; ou melhor, permite o seu desejo encontrar uma resposta... O aluno não perde contato com sua experiência, com sua vida, visto que as observações e as pulsações que haviam escalonado seu itinerário permanecem presentes, visíveis como degraus a um tempo mantido e superado.”

Pois ao contrário das escolas mecanizadas, que detém a criança a uma abordagem alienada, desenvolvendo as atividades dentro de uma avaliação idealizada por um modelo pronto, ao qual o professor acaba por rotular as capacidades dos alunos, bloqueando as habilidades internalizadas nas crianças e quando estas são estimuladas, devidamente orientadas, o resultado certamente será satisfatório a ambos.

Portanto, educar ludicamente, proporciona muitas opções para o professor desenvolver funções cognitivas e sociais, mediante um tema que seja bem elaborado, este poderá desencadear inúmeras atividades relacionadas à “construção” do conhecimento, podendo abranger linguagem, conhecimentos Naturais, raciocínio lógico matemático, artes, enfim é uma proposta que qualifica a formação crítica do educando, pois é muito importante que o tema consista na vivência da criança, para que ela possa familiarizar com o assunto e sentir estimulada em querer aprender.

Com esta conclusão sobre a valorização do conhecimento prévio da criança, os: “jogos e as brincadeiras”, são ferramentas que estimulam o desenvolvimento integral das crianças. Segundo VYGOTSKY:(1978:22)⁵

“O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.”

Através dos jogos podemos trabalhar, fazendo que esta aprendizagem a ser adquirida pelos alunos de forma prazerosa, interessante, com isso a aprendizagem será significativa.

Froebel nos diz que a melhor forma de conduzir a criança à atividade, a autonomia e a socialização seria por meio dos jogos, tal teoria, realmente determinou os jogos como fatores decisivos na educação das crianças.

Porém, existem duas definições acerca do objetivo do jogo, segundo Kishimoto, (2003: p.1-2)⁶.

“o jogo como função lúdica, propicia diversão, o prazer e até o desprazer, quando escolhido voluntariamente e como função educativa, ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.”

Contudo, os jogos e as brincadeiras são instrumentos essenciais para o ensino-aprendizagem, pois a criança para desenvolver atividades, precisa usar sua energia, portanto necessita de espaço para desempenhar suas ações (físico, cognitiva e social), estas interações contribuem para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Segundo, Helida Paula⁷ o RCNEI dos Movimentos compreende uma importante dimensão do desenvolvimento e da cultura humana. As crianças se movimentam desde que nascem, adquirindo cada vez mais, o maior controle sobre seu próprio corpo, engatinham, caminham, manuseiam objetos, correm, saltam, brincam, etc.

O movimento humano é, portanto o mais simples deslocamento do corpo no espaço. Esses movimentos resultam das interações sociais do homem com o meio, propiciando um amplo aspecto da motricidade das crianças, abrangendo posturas corporais bem como outras atividades cotidianas.

Portanto, é muito importante que o professor perceba os diversos significados que pode ter a atividade motora para as crianças, contribuindo para que elas tenham uma percepção adequada de seus recursos corporais, podendo ele propor atividades em que a criança de forma mais sistemática, descubra ainda mais seus sinais vitais.

Utilizando como recursos, os jogos, os brinquedos, a dança e as práticas esportivas, influenciando assim, a questão motora da criança e organizando o ambiente, dos materiais e do tempo que devem ser amplos o suficiente para acolherem as manifestações da motricidade infantil.

Considerações Finais:

O trabalho executado nos proporcionou um passo significativo à nossa formação e acreditamos que concluímos a proposta com êxito e temos a esperança de ter contribuído às futuras mudanças,

pois esta só se torna realidade a partir de uma reconstrução de idéias, para inovar o sentido de educar.

(MONTESSORI,1952,p:19)⁸

“A criança, um ser em criação. Cada ato é para ela uma ocasião de explorar e de tomar posse de si mesma; ou, para melhor dizer, a cada extensão a ampliação de si mesma.

E esta operação, executa-a com veemência, com fé: um jogo contínuo. A importância decorre de conquista, uma vibração incessante”.

⁴ SNYDERS, G. 1974 *apud* ALMEIDA, P.N. Educação Lúdica, técnicas e jogos pedagógicos. SP, Loyola, 2003.

⁵ VYGOTSKY, L. L. – Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. SP, Ícone, 1998.

⁶ KISHINOTO, T. M. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2003.

⁷ PAULA, H. RCNEI: eixo desenvolvimento. Disponível em: <http://helidapaula.blogspot.com>. Acesso em: 27 de Novembro de 2007.

⁸ MONTESSORI, M. 1937 *apud* ALMEIDA, P.N. Educação Lúdica, técnicas e jogos pedagógicos. SP, Loyola, 2003.

Referencial bibliográfico:

ALMEIDA, PAULO NUNES. Educação Lúdica. Técnicas e Jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1974.

KISHIMOTO, TIZUKO MORCHIDA. O jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira. Thonson Learning, 2003.

CARVALHO, ADEMAR DE LIMA. Os Caminhos Perversos da Educação: a luta pela apropriação do conhecimento no cotidiano da sala de aula. Cuiabá: EdUFMT, 2005.