

... Cadernos :: edição: 2005 - Nº 27 > Editorial > Índice > Resumo > Artigo

O lúdico na Aprendizagem Infantil

Vantoir Roberto Brancher
Neocleisa Chenet
Valeska Fortes de Oliveira

O artigo que aqui apresentamos remete-se à discussões e vivências pedagógicas desenvolvidas por um grupo de pesquisa da Universidade Federal de Santa Maria, GEPEIS (Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação e Imaginário Social), cujo foco primordial foram as práticas e temáticas lúdicas. Nossas discussões não se limitaram ao âmbito da universidade, se estenderam as redes municipais e estaduais de ensino. Tais vivências proporcionaram-nos momentos prazerosos, reflexivos e de dinamicidade dos quais são resultantes estas constatações que passaremos a apresentar.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Saberes.

Introdução

Os educadores que tentam desenvolver uma proposta lúdica no trabalho com crianças, podem pensar que tal tarefa acontecerá de forma simples e harmoniosa. Porém ao buscarmos colocar tal metodologia no cotidiano escolar percebemos o quão difícil e laborioso é este trabalho.

Ainda hoje, em algumas escolas, nos deparamos com vários processos de ensino sendo que, alguns deles, estão enraizados em propostas pouco flexíveis, duras, e que acreditam ser com gritos e escrevendo no quadro preto a única forma de produzirmos o conhecimento.

Quando os corpos docentes das escolas aceitam, mesmo que parcialmente, as atividades lúdicas e criativas, ainda continuamos com alunos que também acreditam que, brincar não é aula, brincar não é ensino, que um jogo não proporciona a aquisição do conhecimento, que o professor antigo, titular ou do ano passado, é que sabia ensinar, porque este professor mantinha a sala em "ordem". É somente no mais completo silêncio que o conhecimento é produzido?

Educadores conscientes, ao realizarem superficialmente a leitura deste texto, se perguntam: os autores do mesmo estão defendendo realmente uma proposta lúdica ou estão nos colocando as dificuldades de tentarmos colocá-la em prática?

A resposta para tal questionamento pode parecer um tanto confusa. Todavia, não tentamos estabelecer com esta escrita um processo onde imediatamente mudemos as práticas de sala de aula. Ou onde criemos educadores mais qualificados para uma sala de aula com fracasso escolar praticamente neutro, até por que acreditamos que estas, se podem ser encontradas, são bastante raras.

O que queremos aqui, é discutir, repensar, analisar, algumas práticas que, corriqueiramente, podemos encontrar em muitas escolas, sejam elas públicas ou privadas, em pleno século XXI. Neste texto, a luz de algumas reflexões teóricas, gostaríamos de desenvolver discussões que, se não servirem de aporte teórico para práticas lúdicas e construtivas, servirão para pensar e repensar, as práticas embasadas nas teorias e metodologias poucas criativas.

Um trabalho que procure adotar uma proposta lúdica nos anos iniciais deve partir de uma perspectiva extensiva, onde as trocas entre professores aconteçam constantemente. Na individualidade, o lúdico pode acontecer, contudo, quando nos unimos a uma prática com jogos esta, torna-se integrada, significativa, contagiante e os indivíduos diariamente começam a perceber a diferença dos educandos provenientes de tal proposta.

Creemos que, quando os professores se derem conta de que somente conseguirão brincar em sala de aula, jogar com seus alunos, quando eles mesmos começarem a brincar, a jogar e a interagir coletivamente. A aprovação e a afirmação da importância do jogo é fundamental, mas a exemplificação do gostar do jogo, do gostar das brincadeiras, atingirá com certeza os discentes.

Tal prática, onde professores não só joguem, mas também vivenciem e se apaixonem pela prática do jogo, recorda-me uma fábula que constantemente ouvia nas discussões nos tempos de criança. Numa dessas discussões ouvi alguém dizer "você parece aquele professor que quer ensinar a rir sem querer mostrar os dentes". Essa pequena frase extraída da fala cotidiana vem ilustrar nossas falas. Nada adianta, um educador se dizer um amante dos jogos, se ele, na sua prática, no seu fazer cotidiano de sala de aula, não brincar e não gostar de brincar com seus alunos.

O lúdico leva-nos a concepções diferenciadas a respeito do termo educação. Esse surte resultados efetivos e, as vezes, imediatos com educadores e educandos e em sua atuação no contexto escolar.

O lúdico é uma atividade inerente ao ser humano e através da qual pode-se construir uma aprendizagem significativa, onde o educando desenvolve o interesse pelas atividades propostas. A coletividade na execução dessas, proporciona crescimento intelectual e desenvolvimento físico o que leva a construção da autonomia do ser humano.

O entendimento do lúdico abarca idéias distintas, de acordo com a individualidade dos sujeitos. Nas palavras de Joseti, (1997, p.14), temos uma conceituação de recreação:

A palavra recreação vem do latim, *recreare*, cujo significado é recrear. Portanto as atividades recreativas devem ser espontâneas, criativas e nos trazer prazer. Devem ser praticadas de maneira despreocupada, diminuindo as nossas tensões e preocupações.

Assim, a recreação e o lúdico apresentam-se como formas de incentivar o aprendizado de crianças e adultos, além de ser uma forma alternativa de liberar as tensões do cotidiano.

Um ambiente onde prevalece a ludicidade, a beleza, o bom humor, proporciona a criação de um clima harmônico onde a confiança e as tentativas de acerto se intensifiquem.

A atenção mantida pelos alunos em sala de aula se associa a seus interesses, a atividades dinâmicas e motivadoras, que facilitam a interação entre todos os participantes, faz com que o divertimento e o jogo tem papel fundamental no processo educativo e no desenvolvimento afetivo e cognitivo dos que dele participam.

O jogo contribui na melhoria do ensino, na qualificação e também na formação crítica do educando. Além disso, essa perspectiva cria possibilidades de diminuir a evasão escolar, haja vista que as práticas lúdicas geram situações de harmonia no ambiente escolar. Segundo Almeida, (1990 p.11) "Ninguém é mais livre nesse mundo, do que aquele que consegue viver a alegria na liberdade, a liberdade na alegria e a liberdade e a alegria no viver".

A ludicidade tem sido objeto de interesse dos educadores que tentam articular suas práticas com novas maneiras de trabalhar os conteúdos programáticos em sala de aula. Essa metodologia vem ao encontro de práticas dinâmicas e motivadoras, despertando o interesse dos educandos e seu conseqüente aprendizado.

O caminho que construímos ao educar deve ser permeado pelas constantes interações, criando e recriando formas de ser, agir e pensar a educação e a prática educativa, transitando o mundo subjetivo e o mundo objetivo com vistas ao inacabamento, (Freire, 1996) do ser humano.

A construção de vivências pedagógicas leva os educadores a perceberem o conjunto de criações que podem subsidiar o trabalho a ser desenvolvido e servir de referência para atuar na formação do educando. Desse modo, o educador deve permanecer em constante formação, buscando metodologias dinâmicas, um pensar reflexivo da prática docente, estimulando o intelecto de uma forma criativa e integrada na vida social com desenvolvimento autônomo. Para Castoriadis (1992, p. 89)

(...) a imaginação não é apenas a capacidade de combinar elementos já dados para produzir um outro. A imaginação é capacidade de combinar elementos já dados para produzir um outro. A imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentamos uma coisa, da qual sem imaginação não poderíamos nada dizer e, sem a qual não poderíamos nada saber.

A imaginação é o caminho que concebe a ação educacional para a construção de jogos e brincadeiras, motivando os educandos a construírem o conhecimento de maneira prazerosa. Outro fator que nos motiva a busca de um trabalho lúdico é a negação da pesquisa simplesmente pela pesquisa, sem dar-lhe o sentido prático e prazeroso que essa deveria abarcar. De acordo com Zonlorenzi (1999 p.27),

Nas sociedades modernas, a seriedade inerente ao trabalho a que somos obrigados assumir na vida adulta (a muitas vezes, até, na infância) é contingência da visão de mundo capitalista, que mede tudo em função da produtividade, da eficiência e de precisão. A atividade produtiva do homem passa a ser encarada do ponto de vista do seu valor enquanto mercadoria, na qual esta incorporada o tempo de trabalho socialmente necessário para que seja produzida. Impossível, portanto, imaginar uma fábrica onde os trabalhadores pudessem estabelecer relações lúdicas entre si e com as máquinas que operam (só se fosse uma fábrica de loucos!).

A criança na interação físico-lúdico-social tem a possibilidade do conhecimento da cultura, da sociedade, bem como as leis da natureza. Além de desenvolver a percepção sensorial, a memória, o espírito coletivo, as habilidades motoras e a musicalidade.

Embora a idéia que buscamos discutir seja a prática socializadora, muitos ainda acreditam que o

lúdico abarque momentos de competitividade durante o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras. Entretanto, nas palavras de Leão (1995 p.15),

Somos o produto de uma interação permanente com o meio. A pulsão rebate sempre no meio e retorna à fonte. É nessa dinâmica que o sujeito do inconsciente é relevado. O jogo implica sempre numa parceria. O outro está sempre implícito no brincar. O outro é cena básica da fantasia.

Nesta ótica, entendemos que nada se constrói sozinho, é na interação com o outro que os melhores resultados são obtidos. O campo educacional por si só tem esta característica de funcionamento coletivo, oportunizando discussões e debates sobre assuntos e atividades pertinentes à sala de aula.

As brincadeiras são importantes nas atividades infantis, devendo ser vistas não somente como forma de busca do prazer, mas também como meio através do qual a criança se desenvolve social, emocional e intelectualmente.

O jogo como atividade presente no cotidiano infantil, proporciona uma ligação entre as crianças e o mundo, ajudando-as na construção de saberes, o que irá incentivar a criança na construção de algum tipo de conhecimento, alguma relação ou desenvolvimento de habilidades.

Todas as experiências vivenciadas com o lúdico demonstram que quando as crianças brincam, aprendem. A espontaneidade dos seus atos e a oportunidade de demonstrá-los, propicia situações em que os mesmos não se sintam com medo de errar ou pressionados a realizar tarefas obrigatórias.

O jogo tem função lúdica e educativa, onde a finalidade do divertimento é o desenvolvimento afetivo, físico, social e moral. Quando destacamos os jogos, as brincadeiras no ambiente escolar, consideramos importante ressaltar que eles fazem parte de todas as classes sociais, propiciando a cada uma delas, o crescimento dos envolvidos, que vão desenvolvendo sua imaginação, além de outras atividades mentais e físicas.

Os jogos são criados e recriados pelo homem. A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa. Assim elas desenvolveram a curiosidade, a criticidade, a confiança e participarão na resolução de problemas relacionados ao conhecimento, necessário para a apropriação do mundo da cultura. Para Almeida(1990 p. 26-27),

O mundo do brinquedo é o mundo composto, que representa o apego, a imitação e não aparece simplesmente como uma exigência indevida, mas faz parte da vontade de crescer e se desenvolver (...). O brinquedo, portanto, conota sempre uma concepção "política" pois a sociedade oferece para a criança, hoje, aquilo que ela deseja amanhã.

Quando abordamos em nosso trabalho a formação de professores, temos como proposta primordial a formação continuada onde a mesma se destaca como uma busca constante pelo conhecimento de forma crítica, construtiva-reflexiva sobre suas próprias práticas.

Os professores devem estar conscientes do papel fundamental desempenhado por eles, de não apenas transmitir conhecimentos e sim, realizar um trabalho coletivo construtivo. Werneck, (1992, p.71) nos aponta que, "ser professor é coisa muito séria. Não podemos confundir esclarecer com fazer a cabeça no sentido que nos interessa, não nos cabe como mestres direcionar os pensamentos, EDUCAR não pode ter a conotação de domesticar". Neste sentido, o ambiente escolar a ser enfatizado no trabalho deve primar por relações harmônicas de trocas experienciais e de construção mútua.

A perspectiva de formação continuada, abordada neste artigo, não se baseia na acumulação de técnicas, mas sim em um trabalho crítico e reflexivo sobre suas práticas educativas, contribuindo de forma positiva e diferenciada para a vida e a profissão desses docentes.

Ao propormos um "resgate" de forma lúdica das histórias autobiográficas dos professores, "pensamos que no momento da reflexão sobre o processo transcorrido, a própria pessoa se forma e forma-se à medida que elabora uma compreensão sobre o percurso de vida". (Nóvoa e Finger, 1988 p.117).

Práticas profissionais que se baseiam em fundamentos lúdicos devem estar relacionadas com as disposições horárias dos docentes, é necessário a valorização das posturas desses professores, perpassando pela valorização desses profissionais. Um mínimo de recursos para instauração de um ambiente saudável de ensino, salários justos e incentivos à formação continuada, também são imprescindíveis para um ensino de qualidade tanto no lócus das Universidades como nas escolas de modo geral.

Referências

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1990.
- CASTORIADIS, Cornelius. A criação histórica. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1992.
- FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática docente. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- LEÃO, Sonia Carneiro. Brincar é coisa séria. Rio de Janeiro, 1996.
- NOVOA, Antonio. A formação tem de passar por aqui: as histórias de vida no projecto Prosalus. In Nóvoa Antonio Et al. (Org.) O método (auto) biográfico e a formação. Lisboa: Ministério da Saúde, p. 107-129.
- SILVA, Tomas Tadeu da. Liberdades reguladas: a pedagogia construtivista e outras formas de governo do eu. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- WERNECK, Hamiltom. Se você finge que ensino eu finjo que aprendo. Petrópolis: Vozes, 1992.
- ZONLORENZI, Elisabeth. Você quer brincar? São Paulo: Comunicarte, 1989.

Correspondência

Valtoir Roberto Brancher - RST 287 Faixa Nova de Camobi 7085, Apt. 203 Camobi - Santa Maria/RS.
E-mail: vantobr@yahoo.com.br - gepeis@ww.ufsm.br

Valeska Fortes de Oliveira - Rua Guilherme Cassel Sobrinho, 54 - Bairro: Nossa Senhora de Lourdes -
Cep: 97050-270.
E-mail: guiza@terra.com.br

[Edição anterior](#)

[Página inicial](#)

[Próxima edição](#)

Cadernos :: edição: 2005 - Nº 27 > Editorial > Índice > Resumo > **Artigo**