

Aprendizagem no momento com o brincar

Durcelina Ereni Pimenta Arruda
Universidade Federal de Uberlândia – UFU/MG

durcelina@gmail.com

Mestranda em Educação

Sandra Núbia de Oliveira Borges
Universidade de Uberaba – UNIUBE/MG
Graduanda em Pedagogia

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar as relações no espaço escolar, mediadas pela afetividade, pois é a partir da afetividade que as crianças começam a se comunicar, interagir com o mundo e com o outro. Durante esse artigo iremos tratar das formas de comunicação realizadas pela criança na escola por meio de atividades ludocriativas. Os espaços como ludotecas, quadras, jogos, são todos ambientes que possibilitam e permitem as crianças manter contato interpessoal com o colega ao lado, com o espaço da sala de aula, com a professora por meio das brincadeiras.

Sendo assim tem se que as relações no espaço escolar, mediadas pela afetividade traz a função de comunicação nos primeiros meses de vida, manifestando-se através de impulsos emocionais, estabelecendo os primeiros contatos da criança com o mundo. Por meio desta interação com o meio humano, a criança estabelece uma relação com o outro, elemento essencial na construção da identidade. É ainda através da afetividade que o indivíduo acessa o mundo simbólico, originando a atividade cognitiva e possibilitando seu avanço. Leite e Tassoni (2002,p.5).

Podemos perceber que o conhecimento do mundo pela criança ocorre pelas oportunidades que são dadas, a partir disso, as crianças são motivadas, interessadas, pois se sentem motivadas a estabelecer uma relação com o outro, com o objeto de maneira instintiva. Diante disso, fazemos uma reflexão sobre a necessidade desses espaços para interação das crianças de modo a contribuir para sua formação de personalidade bem como com a sua aprendizagem. Por fim o trabalho procurou estabelecer uma relação primeiro com a Ludicidade , Arte e a Aprendizagem, no segundo momento com o brincar no desenvolvimento infantil e para finalizar dialogamos com as Ludotecas, para trabalhar essas relações da criança com o mundo simbólico.

Palavras chaves: Ludicidade, Ludotecas, Aprendizagem, Interação

Ludicidade na educação infantil: Arte e Aprendizagem

A aprendizagem e a afetividade na relação entre criança e professor devem caminhar juntas, pois é a partir da afetividade que a criança passa a ter confiança no professor e com isso algumas barreiras são superadas como por exemplo a dificuldade da criança em aprender determinado conteúdo, bem como desenvolver determinada atividade. É com diálogo, carinho que o professor constrói caminhos para chegar ao universo da criança a fim de ajudá-la a superar suas dificuldades.

Sendo assim tem se que as relações no espaço escolar, mediadas pela afetividade traz a função de comunicação nos primeiros meses de vida, manifestando-se através de impulsos emocionais, estabelecendo os primeiros contatos da criança com o mundo. Por meio desta interação com o meio humano, a criança estabelece uma relação com o outro, elemento essencial na construção da identidade. É ainda através da afetividade que o indivíduo acessa o mundo simbólico, originando a atividade cognitiva e possibilitando seu avanço. Leite e Tassoni (2002,p.5).

Neste sentido, o conhecimento do mundo pela criança ocorre pelas oportunidades que são dadas, a partir disso, as crianças são motivadas, interessadas, pois se sentem motivadas a estabelecer uma relação com o outro, com o objeto de maneira instintiva.



Fonte: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/0-a-3-anos/desafios-corporais-atividades-atelie-584289.shtml> acessado dia 10/02/2011

Além disso, muitas vezes consideramos que a criança aprende tudo de uma única vez e por isso não oferecemos a elas oportunidades mínimas, essa concepção perde o sentido quando se pensa, por exemplo, nos ciclos básicos de alfabetização, pois os mesmos pressupõem que a aprendizagem ocorre por meio de estágios é construída em processo de maneira linear, e elaborada sem interrupções, de modo que a criança passe por cada etapa de modo sucessivo.

Diante disso, durante este trabalho vislumbramos apresentar situações empíricas que caracterizam as ações pedagógicas do professor, especificamente da educação infantil, a partir dos usos e apropriações da Ludicidade, por meio de espaços de brincadeiras e expressão artística de modo a contribuir para a aprendizagem de seu aluno

Para DINELLO(2007,p.45)

A animação de ludotecas e dos espaços de aventuras lúdicas, remete-nos aos fundamentos de jogos e diversões como elemento central. Os jogos são um meio de crescimento durante a primeira infância: a criança constrói suas relações com o meio ambiente, assim como também se descobre a si mesma; ela assegura a estimulação do funcionamento fisiológico tanto quanto do desenvolvimento de um ser inteligente. Daí se desprende o valor da animação lúdica em cidades tão cheias de cimento armado.

Atualmente, são várias as questões que surgem diante da possibilidade de utilização da ludicidade para o desenvolvimento do processo educacional/formativo da criança, pois de acordo com DINELLO(2007, p.43-44).

O meio ambiente está tão repleto de discursos que se incrementa a descrença, caracterizando uma decadência geral, na qual se torna ousado propor a organização de espaços de jogos e aventuras ludocriativas. Igualmente resulta desafiante o fato de estudar as linhas pedagógicas de animação de ludotecas. Nada impede que, olhando desde outro ângulo, nos encontremo-nos, atualmente, ante o imperativo de instaura novas formas de educação: estamos na alvorada da animação lúdica. Muito acomodados na administração da vida sedentária, é hora de perguntar-nos de que maneira os jogos podem encontrar um lugar primordial em nossa vida cotidiana.

Uma das principais atribuições do educador infantil é acompanhar, orientar e oferecer às crianças oportunidades de contato com esse espaço lúdico, criando situações de

descontração, de brincadeiras de ludicidade, as quais possibilitam as crianças desenvolverem a linguagem, a escrita, o gestual.

No entanto, isso é possível se o professor possuir habilidade didática pedagógica de maneira a fazer com que a criança sinta vontade, desejo, sentido e necessidade de participar ativamente do momento lúdico.

Diante disso, de que maneira podemos entender o que seja habilidade didático pedagógico lúdico do professor? De que maneira podemos visualizar e compreender melhor esses vínculos afetivos por meio das ações lúdicas?

Como objetivo deste trabalho tem-se o intuito de refletir sobre tais questões por meio do que diz respeito às ações lúdicas e as habilidades dos professores para lidarem com brincadeiras de faz de conta e outras tantas como declamar poesias, contar histórias, brincar de esconder.



Fonte: <http://dannypedagoga.blogspot.com/2010/06/ludicidade-e-aprendizagem.html> acessado 15/03/2011

Para DINELLO(2007, p.45)

Devemos pensar naquilo que a criança espera de nós e também reconhecer aquilo que a criança traz. Atualmente, em crise de “desemprego”, chegamos muitas vezes a situações aberrantes onde a criança é o cliente que justifica postos de trabalho e esquecemos assim de organizar a atividade em função das necessidades da criança. Em vez de pensar na sua expectativa para se desenvolver brincando, administra-se sua presença no nosso estabelecimento, de maneira que se cuida mais do que se educa.

Não é simplesmente pensando em presença e dar notas que iremos educar as crianças é preciso saber ouvi-las e principalmente mudarmos nossa concepção de aluno. Há séculos foi criado um modelo de aluno, no qual o bom aluno é um sujeito quietinho e parado que faz tudo que o professor pede.

No entanto, aquele que não consegue desenvolver a atividade proposta pelo professor porque conversa muito, é visto como um ser desprezível, que deve ser encaminhado para a direção da escola. Mas não estamos aqui para falar quem é bom ou ruim.

Pois independente dos nossos alunos participarem muito ou não, enquanto professores somos responsáveis por sua aprendizagem, diante disso, é preciso pensarmos em estratégias para envolver todos os alunos.

Podemos dizer que a animação lúdica por meio das ludotecas é uma das formas de mudarmos essa concepção de criança difícil ou fácil de lidar, pois ela ultrapassa criativamente essa antinomia, uma vez que, convida as crianças a ocupar um espaço na escola de maneira atuante e também oferece aos professores instrumentos pedagógicos para trabalhar com a criança.

Essa dinâmica de relação entre aluno e professor por meio de ações lúdicas (ludoteca) visa permitir a criança ser sujeito ativo do processo de ensino e aprendizagem e não mero espectador, além disso, permite ao professor conhecer as habilidades e dificuldades das suas crianças, situação quase impossível de ser percebida com crianças enfileiradas e inertes nas cadeiras.

Para Davydov in Leontiev (1981; p.39)

a brincadeira é a atividade principal de crianças em idade pré-escolar. Mas, as crianças também encontram elementos de estudo e trabalho no período pré-escolar de suas vidas. Porém, estes elementos não determinam a natureza das mudanças psicológicas básicas em uma determinada idade: os diferentes aspectos destas mudanças psicológicas dependem mais do que nunca da natureza da brincadeira. Neste momento é muito importante lembrar que a brincadeira é também característica de crianças de outros períodos de desenvolvimento. No entanto, a brincadeira em outras faixas etárias não é o principal e determinante tipo de atividade. Por exemplo, em jovens com idade escolar, a atividade principal já é a aprendizagem.

Diante disso, podemos observar que as brincadeiras desenvolvidas nos espaços Lúdicos da escola permitem as crianças se expressarem, mover, manipular os brinquedos, tocar

no coleguinha, observar o outro em relação ao desenvolvimento de determinada atividade, ou seja, nestes espaços valorizam-se ações de cooperação e solidariedade, o que de certa forma permite que a criança tenha a cultura de cooperação, colaboração e compartilhamento com o coleguinha.

Além disso, não podemos deixar de pensar que é no brincar atividade principal da criança que a mesma também atua sobre o mundo.



Fonte: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/0-a-3-anos/desafios-corporais-atividades-atelie-584289.shtml> acessado 15/03/2011

Diante disso, é preciso que os professores criem momentos de ludicidade, no entanto que envolvam criança/sociedade, como por exemplo pensar em atividades que tenham regras de convivência tanto em grupo como individual e que possam ser usada também na sociedade, pois além de estarmos educando a criança no adquirir conhecimento estamos também contribuindo para que ela aprenda a conviver em sociedade.

O Brincar no desenvolvimento Infantil

A palavra interação assume uma grande importância no contexto das relações infantis com o brincar e com a aprendizagem. Pois esta tem uma função essencial, como diz Vigotsky ao enfatizar a interação social como processo fundamental para a interiorização do conhecimento.

Para que a criança venha a se desenvolver socialmente através da interação com o meio, e com o outro, o professor deve-se encontrar como um mediador, disponibilizando um ambiente seguro e rico em brinquedos e objetos que venham estimular e engrandecer a interação entre as crianças e, promover atividades tanto individual como em grupo, lembrando que se deve levar em consideração as características de cada criança no momento de agrupá-las e elaborar as atividades.

Graças ao jogo e às brincadeiras, a criança se torna menos subjetiva, reconhece objetivamente o exterior, facilitando uma evolução muito importante para o futuro. Muitas dificuldades provêm de que um grande número de pessoas confunde suas idéias consigo mesma e suas afirmações com sua identidade pessoal. (DINELLO, 2007, p.23)

É nesse processo de interação, que vai surgindo na criança o sentimento de cooperação, onde todos se unem para realização de uma atividade em comum, e também ações com iniciativa e autonomia quando executadas funções atribuídas a cada criança.

Para DINELLO (2007, p.12) afirma que a atividade lúdica da criança contém as máximas possibilidades de expressão criativa e comunicativa, como a)É a base das aprendizagens;b)É a base da construção da inteligência;c)É a base da construção da personalidade total;d)Permite a liberdade de sermos criativos;e)É um meio de crescimento durante a primeira infância;f)Permite que a criança construa suas relações com o meio ambiente;g)Permite que a criança descubra a si mesma;h)Assegura a estimulação do funcionamento fisiológico.

Portanto, a brincadeira é um espaço de socialização, de construção que desenvolve todos os sentidos da criança. O ato de brincar não é apenas para o desenvolvimento escolar da criança, mas sim para que possa adquirir experiências de elaboração das vivências da realidade na construção do ser.

A brincadeira implica para a criança muito mais do que um simples ato de brincar, pois através da brincadeira ela está se comunicando com o mundo e também se expressando livremente, “é uma atividade livre; vivida como fictícia, ou que quer dizer que está situada fora da realidade objetiva, possuindo um valor pessoal para quem exerce” DINELLO(2007).

Diante disso, brincar é uma necessidade do ser humano, quando brinca ele pode aprender de uma maneira prazerosa e profunda, podendo relacionar pensamentos, criar e

recriar seu tempo e espaço, adaptando-se melhor as modificações na vida real. No momento da brincadeira a criança pode pensar livremente, pode ousar, imaginar, não tendo medo de errar.

Neste sentido é competência da educação infantil proporcionar aos seus educandos um ambiente rico em atividades lúdicas, já que a maioria das crianças de hoje passam grande parte de seu tempo em instituições que atendam crianças de 0 a 6 anos, permitindo assim que elas vivam, sonhem, criem e aprendam a ser crianças.

Isso ocorre uma vez que de acordo com DINELLO (2007, p.61),

O educador professor, que quer oferecer essa atenção global, receberá, afetivamente, a criança, possibilitando a ampliação de sua linguagem cognitiva; incluindo a música, promovendo a criatividade em artes plásticas e trabalhando com material de sucata. E ainda orientará as crianças tanto nas artes dramáticas e de expressão corporal, como na diversão com jogos recreativos.

Enfim, o professor deve criar desafios constantes e buscar estimular todos os potenciais criativos inerentes as crianças, sempre levando em conta o meio ambiente e o local que as rodeia, pois é a partir do ambiente em que vivem, seja familiar, escolar ou social é que as crianças constituem suas brincadeiras, satisfazendo seus desejos e anseios no ato de brincar.

Ludotecas – Educação não formal

As ludotecas constituem-se num espaço de educação não formal, que utiliza de metodologias lúdica criativa. Podem ser aplicadas na escola e fora dela, sendo um espaço que permite que a criança se expresse livremente a seu belo prazer, contribuindo para o desenvolvimento educativo, cultura e social dos que participam.

As ludotecas são um espaço lúdico, um mundo real transformado cada dia, pela imaginação de todos aqueles que estão jogando. As ludotecas podem oferecer todos os tipos de brinquedos, desde que estejam inseridos num ambiente de liberdade lúdica e criativa, inclusive não favorecer brinquedos, o essencial é que os sujeitos possam se expressar ludicamente. (DINELLO, 2007, p.64)

Portanto, as ludotecas desenvolvem atividades de jogos recreativos, danças folclóricas, teatro, artes plásticas, artes musicais narrativas, lendas, utilizando vários objetos como: caixas, potes, roupas velhas, tecidos e principalmente materiais recicláveis, já com o

intuito de iniciar uma conscientização de educação ecológica e relação com o meio ambiente.

Diante disso é um momento de liberdade, onde cada um pode instalar-se livremente, organizando os objetos de sua maneira, ouvir músicas, cantar, brincar, jogar, expressar com fantoches, fantasiar-se para fazer de conta, construir brinquedo, tudo em permanente diálogo com o sujeito e o objeto, estimulado a afetividade na alegria de brincar.

A ludoteca é um espaço livre aberto a todos, permitindo usufruir livremente dos espaços de jogos e das diferentes atividades desenvolvidas que promovem a participação, a livre expressão e autonomia. As ludotecas são um espaço para favorecer a expressão de cada participante ou de grupos, onde através das múltiplas atividades, crianças e adultos se divertem e se co-educam com espontaneidade, descobrem-se e se estruturam como pessoas, elas são um espaço de socialização criativa. (Dinello, 2007, p.65)

Nesse espaço deve existir um convite para que a criança encontre práticas alegres, instrumentalizando-as sem ser condicionadas por sugestões. A criança pode experimentar-se como sujeito de suas próprios objetos lúdicos, de maneira que quando a criança entra e uma ludoteca, a alegria, o afeto, a magia devem estar presentes, ao alcance dela. Se o ambiente não for acolhedor, encantador, não será uma ludoteca, apenas um lugar cheio de brinquedo e sem a intenção de impulsionar a imaginação.



Fonte: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/0-a-3-anos/desafios-corporais-atividades-atelie-584289.shtml>

Pode-se também ter efeitos positivos para o processo de aprendizagem, pois através de jogos, brinquedos e brincadeiras que estimulem o desenvolvimento das habilidades e aquisição de novos conhecimentos.

Cada ludoteca tem sua forma original de funcionamento, com seu programa de atividades, algumas organizadas periodicamente, outras respondendo ao humor e ao entusiasmo dos participantes presentes. (DINELLO, 2007, p.66)

A partir das reflexões acima tem-se que as ludotecas podem pertencer a administrações locais, dentro de centros cívicos, bibliotecas, casas de cultura, escolas, hospitais, instituições sociais, sendo que todas com a mesma intencionalidade de integrar a criança com atividades lúdicas, existem também projetos destinados para as pessoas adultas. Dinello(2007) A criança que sempre joga com o mesmo brinquedo entra numa rotina, essa atividade já não lhe oferece mais perspectivas interessantes.

Neste sentido as atividades lúdicas têm seu infinito valor para o desenvolvimento infantil na interação de comunicação, de expressão e criatividade. Com isso é necessário que cada ludoteca tenha seu próprio projeto para ser desenvolvido sempre inovado, com elementos e situações novas estimulantes, atendendo a diversidade daqueles que venham a frequentar e para que não caia na rotina, desenvolvendo na criança o desinteresse de participar efetivamente.

Considerações Finais

Podemos dizer que o lúdico é um grande laboratório que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é através dele que se desenvolvem o afetivo, cognitivo e emocional, pois a partir das brincadeiras é que a criança descobre a si mesmo e do outro e com isso passa a ter mais confiança em si e no outro.

Diante disso, enquanto educadores é preciso que fiquemos atentos ao organizar nossas atividades de aprendizagem, no intuito de pensar e proporcionar as crianças esses momentos de ludicidade, uma vez que, uma atividade lúdica permite a criança desenvolver-se.

Entretanto, o professor ao propor uma atividade lúdica para seus alunos precisa pensar qual o objetivo da atividade? Ela permite desenvolver o que na criança? A interação, o movimento, a compreensão do que seja lado direito ou lado esquerdo etc.

Como dito anteriormente as atividades lúdicas sem dúvida permitem a criança inúmeras oportunidades para a construção do saber, através da sua ação e reflexão. Portanto o uso do lúdico em situações de aprendizagem vem a ser uma prazerosa alternativa para o

educar mediar na construção de saberes da criança. Diante disso, cabe então, a nós futuros educadores criarmos mecanismos para que nossos alunos contribuam para a construção de um mundo melhor, com ética e inteligência, pois assim, estaremos contribuindo cada vez mais para construção de sujeitos desenvolvedores.

Referências

DINELLO, Raimundo. **Expressão Ludocriativa**. Tradução Luciana Faleiros C. Salomão. Ed. Rev. Uberaba Universidade de Uberaba, 2007.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Nazaré. **Psicologia e Trabalho Pedagógico**. São Paulo: Atual, 1977.

LEITE, S. A. S.; TASSONI, E. C. M. A afetividade em sala de aula: as condições de ensino e a mediação do professor. In: AZZI, R. G.; SADALLA, A. M. F. A. (Org.). **Psicologia e formação docente: desafios e conversas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.,p.5).

NUNES. Iolanda Rodrigues. OLIVEIRA, Giovanni de Paula. **Orientações sobre o TCC- Trabalho de Conclusão de Curso**. Curso de Letras a Distância. Universidade de Uberaba. 2008.

NÚÑEZ, ISAURO BELTRÁN. A formação de conceitos na perspectiva teórica de L. S. Vygotsky: aprendizagem e desenvolvimento. In. **Vigotsky, Leontiev e Galperin: formação de conceitos e princípios dialéticos**. Brasília: Liber Livros, 2009.

SALOMÃO, MENDES, MAÇÃS, CHAVES, DAHEIR, ISOBE, FERREIRA. **Ludicidade, arte e educação: o espaço pedagógico**. São Paulo; 2010.

TOSTA, Cíntia Gomide, in. **Criança e desenvolvimento**, II/ Necessidades educativas e educação inclusiva – São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.