

O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Marlene da Aparecida Castilho¹; Loraci Hofmann Tonus²

1 - Professora de Artes e Língua Portuguesa em Cantagalo – PR. Especialista em Língua Portuguesa e Comunicação pela Universidade do Contestado. Aluna do Curso de Especialização em PROEJA, pela UTFPR de Pato Branco-PR. e-mail: mcdcastilho@gmail.com ; 2 - Graduação em Letras-Inglês. Mestre em educação, pela UNESP de Marília-SP. Docente da UTFPR Campus Pato Branco. Docente do Curso de Especialização em PROEJA da UTFPR campus Pato Branco. Endereço: Via do Conhecimento, km 1, Pato Branco – PR, CEP 85503390.

Resumo - Este artigo se constitui de parte do estudo já realizado para o trabalho monográfico de conclusão da Especialização em PROEJA pela UTFPR de Pato Branco. O foco do estudo é repensar a prática pedagógica a partir do lúdico, buscando a valorização do aluno da educação de jovens e adultos. Inicialmente faz-se uma retomada da trajetória do lúdico desde os povos primitivos até os dias atuais. Mencionando a importância dos jogos na educação escolar para o processo ensino e aprendizagem. Por fim, salienta que atividades lúdicas na EJA contribuem para um pensamento crítico para a construção de conhecimento, haja visto que os adultos devem também ser estimulados a serem criativos e participativos dentro e fora do ambiente escolar.

Palavras-Chave: EJA. Lúdico. Aprendizagem.

THE PLAYFUL AND ITS IMPORTANCE IN ADULT AND YOUTH EDUCATION

Abstract - This article is part of the study already performed for the monographic work of completion of the Specialization in PROEJA UTFPR of Pato Branco. The focus of the study is to rethink the teaching from the play, trying to enhance the education of young students and adults. Initially there is a resumption of play of the trajectory of primitive peoples to the present day. Indicating the importance of games in school education to the teaching and learning. Finally, notes that playing in EJA contribute to critical thinking for the construction of knowledge, have seen that adults should also be encouraged to be creative and participatory within and outside the school environment.

Keywords: EJA. Playful. Learning.

1. INTRODUÇÃO

A principal razão deste artigo é inovar a prática pedagógica a partir do lúdico buscando a valorização do aluno e a formação de sua cidadania. Tendo em vista a temática do presente estudo, esta pesquisa espera contribuir com a reflexão sobre o papel construtivo que os jogos e a recreação têm no desenvolvimento do educando. Esse papel é, sem dúvida, fundamental para a aprendizagem permitindo o desenvolvimento da iniciativa, da imaginação, da criatividade e do

interesse.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo do educando em prol do conhecimento formalizado, expulsa a ludicidade do espaço de liberdade e exigências da cidadania, ignorando-se as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma de dinâmica particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva dos alunos. O propósito geral seria conceber o lúdico no processo de construção do conhecimento de jovens e adultos, além de contribuir com uma

possível alternativa pedagógica que inter-relacione corpo, movimento e ludicidade.

Além disso, todos os tipos de jogos dão aos seres humanos a possibilidade de integração, quando estes são cooperativos, e a possibilidade também de ser usado como ferramenta auxiliar do processo do desenvolvimento e cognitivo dos educandos.

O jogo é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por isso, partimos do pressuposto de que as brincadeiras lúdicas podem e devem ser utilizadas em todas as fases da vida escolar, inclusive na educação de jovens e adultos, pois estes também aprendem jogando e desenvolvendo atividades recreativas. Assim, contribui-se para que o aluno ordene o mundo a sua volta, assimile experiências e informações e, sobretudo, incorpore atitudes e valores. Visando apresentar o assunto de forma sintética, inicialmente, comentaremos o movimento e o jogo, abordando as classificações destes nas concepções de Vygotsky, Piaget, Ausubel e outros, pela importância e significado que esses teóricos atribuem ao tema.

Posteriormente, o artigo buscará clarificar a compreensão do lúdico no cotidiano de cada um e, também, confirmar a influência da ludicidade no processo ensino-aprendizagem como forma de aquisição de conhecimento.

2. LÚDICO

O Lúdico é um recurso indispensável para qualquer fase da educação escolar, assim é preciso considerar todas as atividades que contribuem para o desenvolvimento do educando e fazer dessa ferramenta pedagógica um elo de ligação entre ensino e aprendizagem.

Os divertimentos lúdicos, para muitos filósofos, psicólogos e educadores é o berço obrigatório das atividades intelectuais e do desenvolvimento das funções superiores, por isso é indispensável à prática educativa.

Os historiadores nos mostram que a ludicidade estava presente nos povos primitivos onde o corpo e o meio, a infância e a fase adulta, era parte de um só, e por isso constituíram para um desenvolvimento inerente ao ser humano.

Para Platão os jogos deveriam ser aplicados como forma educativa já nos primeiros anos da criança. Este filósofo tinha uma concepção especial sobre jogos onde entre outras coisas ressaltava "jogo é tudo aquilo que pode ser apreciado pelo prazer que provoca".

Egípcios e Romanos consideraram os jogos como meio para jovens aprenderem com os mais velhos, valores e conhecimentos, bem como normas e padrões da vida social.

O jogo é um fenômeno eminentemente cultural, é uma atividade espontânea do ser humano. A

essência é o elemento lúdico, ou seja, o prazer proporcionado durante a atividade, e segundo Piaget (1978, p. 97),

...os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar as energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Os jogos e as brincadeiras são as primeiras formas de aprendizagem conhecidas. Nas primeiras fases da infância a criança não consegue abstrair, por isso seus pensamentos se refletem em forma de ação. A criança que domina o mundo ao seu redor é a criança que se esforça para atuar neste mundo. E segundo Piaget (1978, p. 93),

...a criança tenta usar livremente seus poderes individuais, reproduzir suas próprias ações pelo prazer de ver-se desempenhá-las, numa palavra, para expressar-se e para assimilar, sem sofrer o empecilho da necessidade de acomodar-se ao mesmo tempo.

As apresentações lúdicas desenvolvem na criança vários aspectos positivos, entre eles o ato de questionar, buscar soluções resolver seus próprios problemas tornando-a mais independente. Conciliar as brincadeiras, que também são atividades lúdicas, próprias da infância, ao processo ensino-aprendizagem deve ser uma relação natural e indispensável na hora da aula.

No regime educacional vigente costuma-se desvincular o brincar do aprender, enquanto que ambos devem fazer parte do mesmo objetivo à construção do conhecimento e segundo Piaget (1978, p. 98),

Se a criança começa a arrumar cubos de acordo com o seu tamanho e forma, por exemplo, está passando do mero jogo à construção do conhecimento, passo intermediário entre o brincar e o trabalho adaptado (conhecimento matemático).

O uso do lúdico como parte de uma metodologia educacional possibilita o desenvolvimento educacional de potencialidades de forma harmoniosa respeitando os aspectos biológicos e psicológicos em cada fase da escolaridade.

Tratando-se da Educação de Jovens e Adultos apoiada em atividades lúdicas é muito importante que esses alunos tenham esses momentos de aprendizagem com descontração, pois embora não sendo mais criança, um dia já foram e já aprenderam muito com isso.

O papel do professor durante a aplicação dos jogos e atividades lúdicas deve ser o de provocar a participação coletiva e desafiar o aluno na busca de

encaminhamento e resolução dos problemas, pois é através do jogo que podemos despertar e incentivar o espírito de companheirismo e de cooperação, quando gradativamente vai assumindo e compreendendo sua posição como membro de um grupo social. Segundo Vigotski (1991, p. 32),

...o poder do adulto deve ser reduzido porque a criança só pode constituir regras morais e conhecimentos quando está livre para chegar às suas próprias conclusões de forma autônoma.

Para que os jogos se mostrem produtivos, o professor deve buscar neles um instrumento, um facilitador de aprendizagem. O jogo é uma técnica muito propícia para a compreensão de muitas estruturas e de muitos conteúdos.

Piaget (1978, p.19) afirma que:

para os jogos contribuírem pedagogicamente com o processo de construção do conhecimento é preciso: diminuir o autoritarismo (poder de mando) do professor, criar situações para o desenvolvimento da autonomia, incrementar as ações que favoreçam a troca de opiniões e sugestões sobre as questões surgidas durante a atividade.

É preciso incentivar e desafiar o aluno, criando um ambiente propício para o desenvolvimento do pensamento crítico e a tomada de decisões a respeito de seu grupo social. É fundamental que os alunos participem dos jogos, da discussão das regras de jogar, da sua participação como elemento do conjunto de jogadores.

Mas o importante mesmo é a participação e não a eliminação. O fundamental é jogar do início ao fim. Só existe jogo se houver a participação, tanto dos perdedores como dos vencedores. E segundo Kishimoto (1994, p. 24)

[...] o jogo, por ser uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa nem um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que as crianças se impõem.

Dentro desses princípios, a espontaneidade do aluno, bem como as atividades culturais, que não são denominados de jogos tradicionais, podem contribuir para a construção do conhecimento. Deve-se ter cuidado para não transformar uma atividade lúdica em uma atividade mecânica, repetitiva, que visa principalmente atingir os objetivos da educação formal.

Quando buscam-se apenas os conteúdos escolares, há uma transformação em atividades didáticas que têm como finalidade o produto e não o processo. No conceito de jogo o mais importante é o processo.

Neste processo estão a busca, as descobertas e a apropriação do mundo onde os seres humanos inventam e reinventam palavras, ações, objetos, leis e normas.

Os jogos, historicamente, são criados e recriados pelo homem. A criança, que é um ser em pleno processo de apropriação da cultura elaborada historicamente, precisa participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa. Só assim elas serão curiosas, críticas, confiantes e participativas na resolução de problemas relacionados ao conhecimento necessário para a apropriação do mundo da cultura.

A imaginação é um processo psicológico, representa uma forma especificamente humana de atitudes conscientes, ela surge originalmente da ação. A imaginação nos adolescentes e nas crianças em pré-escolar é o brincar em ação. Quando o desejo da criança não é imediato satisfeito, ela imagina, faz de conta que está vivendo este desejo, entende as motivações que dão origem ao jogo. Com os jovens e adultos, não é diferente, eles devem ser estimulados a serem criativos e participativos, mediante comportamentos que os possibilite.

Como todo o brincar é a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, então os elementos das situações imaginárias constituíram uma parte da atmosfera emocional do próprio brincar. Para Piaget (1978, p. 94), "estritamente ligada ao jogo está a brincadeira em que a emoção é manifestada em uma progressão gradual, até que se torne suportável".

A situação imaginária de qualquer forma de brincar e jogo já contém regras de comportamento. Ao analisar o brincar e o jogo o pesquisador tem demonstrado que os jogos puros com regras são jogos com situações imaginárias. Nessas formas de jogo, como assinala Piaget (1978, p. 95),

... a criança amplia sua consciência através de novas experiências ou se vingando da realidade pelas que lhe são agradáveis. Pode inclusive antever os resultados de suas ações e projetar, em sua imaginação, as conseqüências que adviriam se desobedece às instruções ou se envolvessem problemas.

Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Vigotski (1989, p. 38) conclui a discussão sobre o brincar e o jogo mostrando que são fatores importantes no desenvolvimento da criança; demonstra o significado de uma predominância de situações imaginárias para a de regras; as

transformações internas no desenvolvimento da criança que surgem em consequência do brincar. A essência do jogo é a criação de uma nova relação entre o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais. Somente uma análise interna profunda torna possível determinar o seu curso de mudanças e seu papel no desenvolvimento.

Assim as atividades lúdicas, podem ser trabalhadas de diversas formas e em qualquer idade. É preciso que o professor seja criativo e estimule o pensamento dos educandos com jogos, recreações e atividades prazerosas que envolvam conteúdo, disciplina e aprendizagem.

3. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

As atividades lúdicas estão em processo de aplicação.

Espera desses educandos um desenvolvimento educacional com potencialidades de forma harmoniosa respeitando os aspectos biológicos e psicológicos em cada fase da escolaridade.

Sendo assim o lúdico pode contribuir no ensino-aprendizagem e para a melhoria na educação, especialmente de Jovens e Adultos.

REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, D. P. et al. **Psicologia educacional**. 2. ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1982.
- BORGES, P. A. **Matemática 5ª série: melhoria do ensino de ciências e matemática**. Séries textos didáticos. 18. ed. São Paulo: Injuí, 1987.
- BRANDÃO, C. R. **Pesquisa participante**. São Paulo: Brasiliense, 1981. Cap.1-3.
- KAMII, C. **A criança e o número**. São Paulo: Papyrus, 1991.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- PIAGET, J. (1945). **A formação do símbolo na criança-imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança-imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Falar Editores, 1978.
- VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.