

Escola de Formação dos Profissionais da Educação do Jaboatão dos Guararapes

SISTEMA DA ESCOLA DE FORMAÇÃO
<http://jaboatao.escoladeformacao.com>

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: UM CAMINHO DE LUDICIDADE, ACOLHIMENTO E DESCOBERTAS NO ESPAÇO ESCOLAR. MÓDULO II : LUDICIDADE: despertando a criança interior.



Carga Horária Total:	15 horas	Modalidade:	À distância		
Público alvo:	Professores da Ed. Infantil e Anos Iniciais.				
Formadora:	Drica Shinohara				



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ESCOLA DE FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO

A palavra Lúdico vem do latim LUDUS que significa, brincadeira, jogo.

De acordo com Luckesi (2000) o que caracteriza o lúdico é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia em seus atos. A ludicidade, então, é um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que se faz com prazer, podendo estar presente em diferentes situações de nossas vidas. A atividade lúdica é aquela que propicia a plenitude da experiência.



LUDICIDADE

A Ludicidade, como ciência, fundamenta-se em quatro eixos: o sociológico, o psicológico, o pedagógico e o epistemológico.(NEGRINI)

SOCIOLÓGICO- porque a atividade de cunho lúdico engloba demanda social e cultural.

PSICOLÓGICO – porque se relaciona com o processo de desenvolvimento e de aprendizagem do ser humano em qualquer idade em que se encontre.

PEDAGÓGICO – porque se serve tanto da fundamentação teórica existente como das experiências educativas provenientes da prática docente.

EPISTEMOLÓGICO - porque tem fontes de conhecimentos científicos que sustentam o jogo como fator de desenvolvimento.

Quando o ser humano age ludicamente vivencia uma experiência plena e a humanidade busca sempre satisfação plena em qualquer fase de sua vida, independente de sua cultura, de suas características étnicas, de sua classe social ou de seu nível de escolaridade.

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo.





A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando com olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza não estaremos vivenciando ludicamente esse momento.

A CRIANÇA E O BRINCAR

Em termos de desenvolvimento, o brincar possibilita a continuidade de desenvolvimento emocional que no primeiro ano de vida lança as bases da saúde mental do indivíduo e o alcance de seu potencial criativo se estendendo para um viver criativo na vida adulta, sob a forma das artes, da religião, da criatividade e dos interesses culturais. Para Winnicott (1975) brincar é a oportunidade que deve ser dada a criança desde o nascimento, para que a mesma se torne criativa.



“A criança sem a fantasia do brincar jamais terá o encanto, o mistério e a ousadia dos sonhadores, que só a emoção proporciona.”

Santa Marli Pires dos Santos





Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento.

Enquanto a criança brinca, ela, ao mesmo tempo, expressa e libera os conteúdos do inconsciente, procurando a restauração de suas possibilidades de vida saudável, livre dos bloqueios impeditivos.



**Assim como para as crianças o ato de brincar é catártico,
ou seja, liberador, para os adultos as atividades lúdicas podem ser liberadoras de fixações do passado e construtoras das alegrias do presente e futuro, contribuindo para a criação de uma individualidade mais saudável.**



ATIVIDADES LÚDICAS

As atividades lúdicas, por serem atividades que conduzem a experiências plenas e, conseqüentemente, primordiais, possibilitam acesso aos sentimentos mais indiferenciados e profundos, o que por sua vez possibilita o contato com forças criativas e restauradoras muito profundas que existem em nosso ser. A vivência dessas experiências, vagarosamente, possibilita a restauração das pontes entre as partes do corpo, assim como a restauração do equilíbrio entre os componentes psíquicos-corporais do nosso ser. Na atividade lúdica, o ser humano, criança, adolescente ou adulto, não pensa, nem age, nem sente, separadamente, ele vivencia ao mesmo tempo, o sentir, o pensar e o agir.



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ESCOLA DE FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO

“A expressão lúdica tem a capacidade de unir razão e emoção, conhecimento e sonho, formando um ser humano mais completo e pleno.”

Santa Marli Pires



LUDICIDADE E EDUCAÇÃO

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade.

É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida!

Nesta abordagem do processo educativo a afetividade ganha destaque, pois a interação afetiva ajuda mais a compreender as pessoas do que um raciocínio brilhante repassado mecanicamente.



A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, expressão e construção do conhecimento.



A FORMAÇÃO LÚDICA DO EDUCADOR

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores, vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. Por isso a importância de que na formação do educador estejam presentes os três pilares: a formação teórica, a formação pedagógica e a formação lúdica.

Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa.

É preciso despertar a Ludicidade interior do educador, suas potencialidades sensíveis, posto que o prazer é o dinamizador do conhecimento, algo necessário na sua formação pessoal e na sua prática educativa.



A formação lúdica deve possibilitar ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.



O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, apenas ele convive, revive e resgata com prazer, a alegria de brincar, por isso é importante o resgate dessa ludicidade a fim de que se possa transpor esta experiência para o campo da educação.



Na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem vivencia, momento de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de cuidar de si e olhar para o outro.

Uma aula com características lúdicas não precisa necessariamente ter jogos ou brinquedos, o que traz a ludicidade para a sala de aula é muito mais uma atitude lúdica do educador e dos alunos. Assumir essa postura lúdica implica sensibilidade, envolvimento e mudança interna.





As instituições de ensino devem trabalhar no sentido de criar uma cultura lúdica.

A educação voltada para a criação de uma cultura lúdica deve promover:

- **Atividades recreativas de cunho social e ético;**
- **Uma educação não discriminatória, orientada para igualdade das pessoas e para suas possibilidades de realização;**
- **Atividades cooperativas em detrimento das competitivas.**

REFLEXÕES

- **Você faz alguma atividade lúdica da forma sistemática? Isto é, como rotina semanal?**
- **Que tempo disponibiliza para realizar estas atividades?**
- **Quais as atividades que você realiza que lhe dão muito prazer?**



- **Você gosta de realizar alguma atividade lúdica individual? Qual?**
- **Quais as atividades lúdicas que você gosta de realizar coletivamente? Por que?**



“A cultura lúdica é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permitem tornar a brincadeira possível.”

Giles Brougere



"É BRINCANDO E SOMENTE BRINCANDO QUE O INDIVÍDUO, CRIANÇA OU ADULTO, É CAPAZ DE SER CRIATIVO E USAR COMPLETAMENTE SUA PERSONALIDADE", WINNICOTT.



REFERÊNCIAS:

- CAMPOS, D. M. S. *Psicologia da Aprendizagem*, 19ª ed., Petrópolis: Vozes, 1986.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. *Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade*. In: *Interfaces da Educação, Cadernos de Pesquisa – UFBA*, vol. 2, 1998, pág. 09-25.
- NEGRINI, Airton. *Ludicidade como ciência*. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.) *A ludicidade como ciência*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001, p. 23-43.
- SANTOS, Santa Marli Pires (Org.) *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- _____, *O lúdico na formação do educador*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- _____, *A ludicidade como ciência*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.
- <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>