**RELATO DE EXPERIÊNCIA: O PLANEJAMENTO COMO ORIENTADOR DE UMA LUDICIDADE ASSERTIVA**

Thayse de Sá da Silva – Pós Graduada em Letramento e Alfabetização e Psicopedagogia Institucional e Clínica pela AVM Educacional.

**Resumo**

Falar sobre a importância do planejamento lúdico e criativo, trazendo a reflexão as professoras e professores que estão em sala de aula. Planejar está muito além de registrar e guardar na gaveta. Planejar é ser assertivo e intencional na sua prática pedagógica. A ludicidade se une a criatividade para trazer de forma prática o como fazer em sala de aula, trazendo os alunos para uma aprendizagem mais significativa. Ensinar como fazer através da minha prática é o que tem movido meu trabalho no digital. Mostrar que é possível e que há aprendizagem.

Palavras Chaves: Planejamento, Ludicidade, Intencionalidade e Criatividade

**Introdução**

O presente trabalho busca mostrar a importância de um planejamento assertivo e intencional usando a ludicidade como farol para a aprendizagem significativa dos alunos da educação básica. É através da ludicidade que acontece a primeira experimentação da criança, pois o brincar faz parte do seu repertório. Com o conhecimento que já possui a criança consegue explorar as brincadeiras, adquirindo ainda mais conhecimentos e desenvolvendo sua criatividade. Sabe-se que só há a verdadeira possibilidade de construção e desenvolvimento a partir de um planejamento estruturado e que se propõe a ter um aluno como ser pensante e fazedor, em que não há respostas prontas, mas momentos para experimentar e construir.

**O fazer pedagógico para além da sala de aula: uma professora formando outras no digital**

A sala de aula sempre foi o local de colocar em prática os pensamentos criativos que tinha. Com o tempo percebi que para além de pensamentos era necessário planejamento. Mas não qualquer planejamento, não um planejamento para colocar na gaveta.

Ele precisava ser intencional para ser assertivo e conseguir alcançar os objetivos traçados. Segundo Gandin “Planejamento inclui a execução, portanto um plano só tem sentido se for para pô-lo em prática”. Desenvolver habilidades, produzir currículo.

E é a prática do fazer que nos coloca próximos ao alcance dos objetivos. Para chegar a essa conclusão sobre a importância do planejamento foi preciso muito estudo e muita prática também.

Iniciei meu Instagram, com a intenção de montar um portfólio com as minhas atividades. Com o que era produzido em minha sala de aula para meus alunos. Minhas ideias e minhas atividades.

Em pouco tempo percebi na ferramenta que, para além de auxiliar a mostrar o que era feito para além do que os muros da escola permitiam, era possível ensinar outras professoras como fazer.

Com o passar do tempo e compreendendo a dificuldade de muitas professoras em levar a ludicidade com planejamento intencional e assertivo para suas salas de aula, mudei o foco.

Compartilhar o passo a passo é muito importância, pois o óbvio precisa ser dito e muito que fazemos em nossa prática não nos é ensinado. A prática se constrói na prática do fazer, do se debruçar para ouvir e aprender com nossos pares e no fazer pedagógico com nossos estudantes diariamente.

É através das tessituras do conhecimento que a ludicidade se transforma e vira conhecimento para nossos estudantes no fazer aprendendo que a vida proporciona.

Começar a compartilhar com mais intencionalidade o que é feito e como outras professoras em qualquer outra escola, podem levar para suas salas de aula, independente do ano de escolaridade para o qual lecionam.

“**Se aprender é construir significado, ensinar é mediar essa construção**. (...) Oportunizar aos alunos a construção de conhecimentos não é apenas transmitir-lhes informações. (...) O professor precisa planejar suas estratégias pedagógicas respeitando as características de seus estudantes.”, como diz Moretto.

A ludicidade permeia a aprendizagem de maneira a trazer a realidade da criança, que é o brincar, para dentro da sala de aula. É brincando que aprendem sobre regras, percebem as possibilidades de interação com seus pares, experimentam outras realidades, além de organizar e nomear suas emoções.

De acordo com Almeida, “procuramos mostrar que a educação lúdica traz em seu significado um valor de seriedade, (...) fundamental para o desenvolvimento das múltiplas capacidades, (...)”.

A partir de atividades lúdicas é possível observar a construção de significado que o estudante dá ao que realiza e enquanto realiza. É possível observar suas dificuldades e facilidades, como aprende e ao que dá mais significado.

Enquanto mostro a outras professoras o caminho de tecer a aprendizagem através da ludicidade também aprendo na troca com meus pares.

O planejamento se não colocado em prática, não possui utilidade, pois como já analisado anteriormente, planejamos para colocar em prática, como maneira de avaliar o processo de ensino-aprendizagem.

A criatividade desenvolvida pelo professor em sua maneira de planejar, mostra para o seu aluno um mundo de possibilidades, afinal, a criatividade é uma habilidade e como tal, precisa ser desenvolvida.

Através da ludicidade há muitas maneiras assertivas de desenvolver a criatividade, o pensamento rápido, a construção de possibilidades de organização e definição de uma atividade.

O objetivo é mostrar as professoras o processo de pensar esse planejamento a partir da compreensão de quem é o estudante que está em sua sala de aula, suas habilidades, interesses e estilos de aprendizagem. É preciso ter objetivos claros e mensuráveis, diversificando as abordagens pedagógicas, incluindo atividades práticas que envolvam os alunos ativamente.

Os elementos lúdicos, sejam eles jogos ou brincadeiras, tornam os momentos mais interativos e criativos, possibilitando experiências em que apliquem seus conhecimentos na prática.

A colaboração entre os alunos também possibilita o desenvolvimento de habilidades sociais e há a possibilidade de integrar as disciplinas mostrando a conexão entre as diferentes áreas de aprendizagem.

É através de um planejamento bem estruturado que a professora percebe a necessidade de ajustes, avaliando não só seus alunos, mas também o que produziu para eles.

Construindo o planejamento de maneira interdisciplinar, o professor desenvolve habilidades a partir de temas pertinentes e significativos para seus estudantes que envolvam também habilidades sociais. Ludicidade é sobre se colocar em movimento, é sobre trazer a prática para a sala de aula.

Estar atenta ao tempo destinado a cada atividade é de suma importância, pois não é sobre deixar os alunos o maior tempo possível, mas estar atenta ao tempo de qualidade de construção de cada atividade planejada e inserida na rotina.

Ensinar que o passo a passo é tão importante quanto o colocar em prática, em uma ordem pré-determinada pelo professor que conhece sua turma e tem a certeza e clareza de qual é a melhor maneira de propor cada uma das atividades que trazem ludicidade para a sala de aula.

Professoras (sim, em sua maioria mulheres), aprendem e passam a perceber a importância de seus planejamentos e de como potencializá-los com ideias muitas vezes simples, que não demandam muitos materiais (já que esse é uma grande questão em muitas escolas pelo Brasil), mas que tem muita potência em suas práticas e uso cotidiano. O que percebo que lhes falta é desenhar seus objetivos de forma clara, para assim conseguirem mensurar e analisar como chegar a eles, sem precisar traçar inúmeras rotas alternativas durante o processo ou que as façam se sentirem perdidas sem conseguir perceber a aprendizagem já conquistada por seus estudantes com o trabalho desenvolvido.

Mostrar essa dinâmica a professoras usando o Instagram como plataforma, bem como a possibilidade de atividades a serem desenvolvidas em turmas numerosas, mostra que com objetivos claros e bem definidos é possível ter uma aprendizagem significativa, seja qual for a área de atuação.

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: teorias e práticas. Volume 1 – Reflexões e fundamentos.** 1ª edição. São Paulo, Edições Loyola, 2013.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: brincadeiras e jogos populares. Volume 2 – Atividades de ensino-aprendizagem.** 1ª edição. São Paulo, Edições Loyola, 2014.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: jogos pedagógicos. Volume 3 – Estratégias de ensino-aprendizagem.** 1ª edição. São Paulo, Edições Loyola, 2014.

BRITES, Luciana. **Brincar é fundamental: como entender o neurodesenvolvimento e resgatar a importância do brincar durante a primeira infância.** São Paulo, Editora Gente, 2020.

GANDIN, Danilo. **Planejamento como prática educativa.** São Paulo, Edições Loyola, 2014.

MENEGOLLA, Maximiliano; SANT’ANNA, Ilza Martins. **Por que planejar? Como planejar? Currículo, área, aula.** 22 edição, Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 2014.

MORETTO, Vasco Pedro. **Planejamento: planejando a educação para o desenvolvimento de competências.** 10ª edição, Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 2014.