

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE: Ensino Fundamental I

Maria das Graças Silva¹
Mayra Aliete Oliveira Negromonte²
Andréa Gomes de Souza Lemos Cordeiro³
Diogenes José Gusmão Coutinho⁴

RESUMO

A ludicidade é uma importante ferramenta metodológica. Este artigo dá ênfase a questão do lúdico nas aulas voltadas ao Ensino fundamental Anos Iniciais, tendo como objetivo geral, identificar os principais benefícios da ludicidade como instrumento facilitador da aprendizagem. As crianças geralmente aprendem com maior facilidade quando realizam as atividades de forma prazerosa e o ambiente da sala de aula deve favorecer esse processo, desenvolvendo de forma estimuladora a formação cognitiva. As aulas através da ludicidade facilitam a aprendizagem e estimulam a formação da autonomia e segurança na infância. Este trabalho centra-se em uma pesquisa qualitativa que desenvolveu-se com a participação de 10 educadores que esclareceram sua visão sobre os benefícios do processo de ludicidade. O educador, dessa forma, trabalha como mediador da aprendizagem e sua visão influencia seu foco de ação e tomada de decisões. Desta forma, através do uso de um questionário foi coletado as informações sobre a ludicidade e como ela favorece o desenvolvimento das aulas. O processo lúdico promove o desenvolvimento do cognitivo principalmente no Ensino Fundamental I. Tornar esse processo atuante requer uma postura estimuladora do educador.

Palavras-chave: Aprendizagem, Leitura, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

Brincar é um estímulo que de maneira indireta propaga a aprendizagem, a formação do senso crítico, a cooperação entre muitos outros valores. Em sala de aula o uso do lúdico é utilizado como instrumento para desenvolver uma aprendizagem significativa. No entanto, seu uso se restringe, muitas vezes, apenas na Educação Infantil como mero facilitador para a abordagem de conhecimentos.

Assim, este trabalho visa compreender a maneira como o lúdico pode ser utilizado no processo de aprendizagem nos anos Iniciais do Ensino Fundamental I. Desse modo, o intuito desta investigação é apresentar maneiras de como a vivência das brincadeiras poder auxiliar a aprendizagem e melhorar as práticas do professor. Muito ainda se tem que ser desmistificado

¹ Mestranda do Curso de Ciências Internacional da Educação pela Atenas College University - EUA, mariagraca5@yahoo.com.br;

² Mestranda do Curso de Ciências Internacional da Educação pela Atenas College University-EUA, mayraaliete@hotmail.com;

³ Mestranda do Curso de Ciências Internacional da Educação pela Atenas College University-EUA, pr.andrea.gs@gmail.com;

⁴ Professor Orientador Doutor em Biologia pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, alphadiogenes@gmail.com.

a respeito do uso dos jogos lúdicos no auxílio à expansão do cognitivo, mas para isso é necessário que exista uma reflexão e estudo significativo.

METODOLOGIA

A pesquisa é uma ação desenvolvida com um intuito que deve buscar a fundo bases sólidas para que as informações ganhem força e significação em seu contexto. A escolha por uma pesquisa qualitativa deu-se em razão de levantar dados significativos à temática da ludicidade no universo da sala de aula em uma ação pedagógica.

Sendo assim:

A pesquisa qualitativa é conhecida também como "estudo de campo", "estudo qualitativo", "interacionismo simbólico", "perspectiva interna", "interpretativa", "etnometodologia", "ecológica", "descritiva", "observação participante", "entrevista qualitativa", "abordagem de estudo de caso", "pesquisa participante", "pesquisa fenomenológica", "pesquisa-ação", "pesquisa naturalista", "entrevista em profundidade", "pesquisa qualitativa e fenomenológica", e outras [...]. Sob esses nomes, em geral, não obstante, devemos estar alertas em relação, pelo menos, a dois aspectos. Alguns desses enfoques rejeitam total ou parcialmente o ponto de vista quantitativo na pesquisa educacional; e outros denunciam, claramente, os suportes teóricos sobre os quais elaboraram seus postulados interpretativos da realidade (TRIVIÑOS, 1987, p. 124).

O foco é a leitura, interpretação e análise das mesmas para um levantamento de dados pertinentes a pesquisa destacando informações que pertencem ao referencial do texto. Como método para coleta de dados utilizou-se um questionário sendo preservada a face dos participantes através do anonimato. O questionário contou com 5 questões sobre a temática da ludicidade sendo todas abertas para explorar de forma ampla as ideias dos docentes. Compreender a relação do educador com a melhor qualidade no repasse das informações podem propagar a reflexão entre a prática didática e a teoria necessária para socializar no ambiente em que se desenvolve a aprendizagem.

O EXTIMULO ATRAVÉS DA BRINCADEIRA EM SALA DE AULA

O ensino através da ludicidade principalmente nas sereis iniciais é de suma importância para o processo de formação de percepções acerca da leitura. O ato de brincar é algo natural aos seres humanos principalmente na infância. Quando adultos, nossas práticas e muitas vezes ações são referentes a situações que refletem comportamentos que foram desenvolvidos através dos jogos. A visão que se tem de ganhar ou perder é uma dessas aprendizagens. Desta forma:

Os jogos são como os concebemos, práticas culturais e, portanto, dotadas de historicidade e múltiplas significações, concorda-se com a ideia de que cada brinquedo só pode ser entendido no contexto da sociedade onde ele emergiu, por revestir-se de elementos culturais e tecnológicos desse contexto (FALCÃO. 2010.p.12).

Em relação à estimulação de aprendizagem é importante desempenhar novas bases para a formação do conhecimento utilizando métodos realmente atrativos. O que parece obstruir a formação eficiente dos jogos na interação com aprendizagem significativa é uma visão pré-concebida de que o processo lúdico é algo para distrair, passar o tempo. Conseqüentemente, espera-se que o jogo seja utilizado de forma rápida, muitas vezes descontextualizada das práticas significativas, sem um foco.

Com mudanças tão gritantes em sociedade, também se espera uma evolução na prática pedagógica, incluindo a ludicidade não apenas na primeira infância, mas também no Ensino Fundamental. No contexto atual não há como idealizar aprendizagem sem pensar em flexibilização entre o antigo e o novo.

O que parece relevante é que o uso dos jogos no ambiente da aula deve sempre atender a fatores, visando o crescimento e desenvolvimento do aluno. No cenário do trabalho com o aluno e no desenvolvimento das aulas, pode-se despertar a aprendizagem de regras para favorecer o trabalho em grupo. Os processos lúdicos são utilizados para a propagação e extensão dos sentidos. “A ludicidade estimula uma variante significativa que se reflete no comportamento e atitudes.” (CEBALOS,2011 p. 34). Na aquisição da aprendizagem o que prevalece no uso dos processos lúdicos é o uso eficiente e consciente dos jogos em favor da expansão do conhecimento. A preocupação é que a aprendizagem aconteça de forma lúdica e criativa, onde o prazer seja componente da situação. O jogo assim vem garantindo seu espaço graças à observação do favorecimento da aprendizagem. Dessa forma, mesmo o universo lúdico, sendo algo extremamente rico em relação ao universo educacional, sempre foi mal utilizado. Sendo assim:

(...) na pequena infância o corpo em movimento constitui a matriz básica da aprendizagem pelo fato de gestar as significações do aprender, ou seja, a criança transforma em símbolo aquilo que pode experimentar corporalmente, e seu pensamento se constrói, primeiramente sob a forma de ação, ao rolar, engatinhar, andar, correr, observar, imitar, criar, saltar, girar e brincar de faz de conta, a criança vai construindo sentidos sobre o mundo, atribuindo novos significados aos elementos da realidade e, também, definindo sua identidade pessoal e coletiva, em um processo de produção cultural. (FARIA, 2016, p.14)

É claro afirmar que o educador não é mero receptor ou canalizador para a transmissão dos jogos. Mas, um sujeito ativo na propagação de estímulo, como mediador dos conhecimentos. Então é importante estimular desde o esquema corporal, coordenação motora ampla, coordenação motora fina, equilíbrio, lateralidade e organização espaço temporal. Isso, na Educação Infantil. Porém, é de suma importância que esse trabalho com o lúdico, dê continuidade também nos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

O ambiente da sala de aula e a aprendizagem

No dia-a-dia educacional, encontram-se fortes desafios para a prática relevante de ensino aprendizagem. O principal desafio, talvez seja despertar nos docentes a necessidade da constante renovação dos métodos didáticos, e não só isso, como também um incentivo realmente pertinente a uma ação didática que foque individualmente cada aluno.

Quando o professor acompanha o processo de aprendizagem dos seus alunos, sabe que entender os princípios de conteúdos não é o suficiente para que realmente aconteça a aprendizagem. No entanto, pode-se também propor situações onde a naturalidade da aprendizagem seja bem mais atrativa. Em relação a dinâmica das aulas, tem-se reparado que muitas atividades são cansativas quando empregadas repetitivamente.

O principal destaque da influência lúdica no processo de aprendizagem é a ação estimuladora, reflexiva e não opressora. Uma vez que se aprimora muitos mecanismos de aprendizagem através do brincar. O professor deve desenvolver em suas atividades uma exploração pertinente de jogos. Desta forma:

Os jogos podem ser utilizados em um trabalho mais dirigido por parte dos professores em que situações de aula, ou podem ser disponibilizados para que as crianças possam usar para brincar no horário do recreio ou em horários em que elas já tenham realizado propostas através da professora. Através dos jogos ajudamos os alunos não apenas a entender a lógica da nossa escrita e a consolidar o que eles já têm aprendido, como também a aprender a lidar com regras e participar em que atividades grupais. Enfim, conduzimos bons momentos para que os alunos aprendam brincando (ou, se quisermos pensar desse modo, brinquem aprendendo). (MORAIS; ALBUQUERQUE E LEAL, 2005, p.130):

As regras são essenciais para a formação social, devendo ser explorados desde cedo. Discutir sobre a aprendizagem infantil na atualidade, têm-se tornado cada vez mais complicado. Uma vez que se cai na armadilha de se tornar extremamente repetitivo. Um

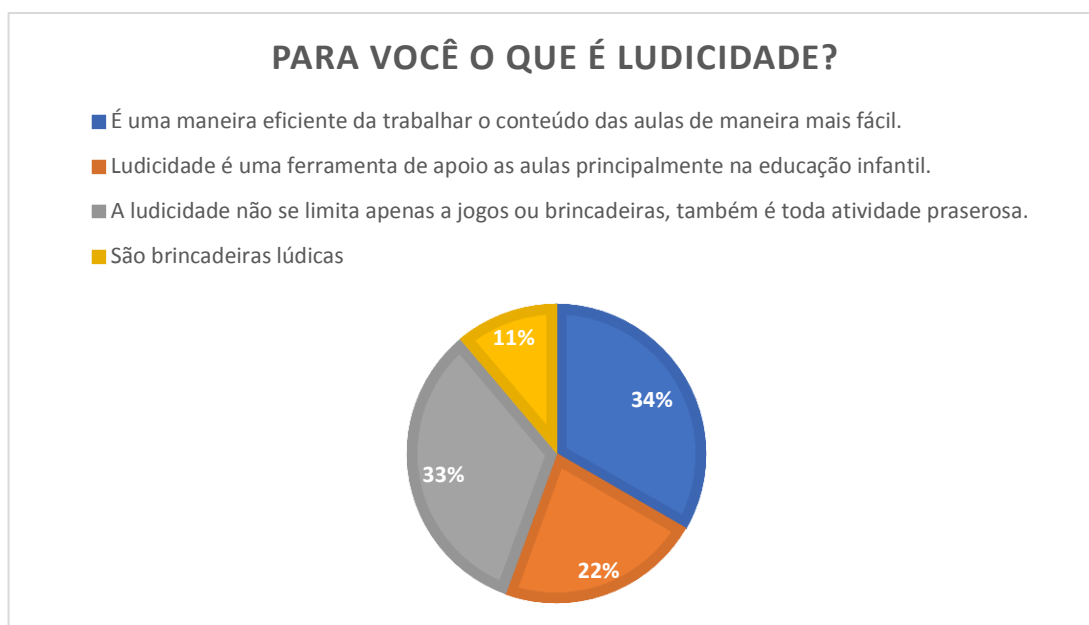
problema que está no centro desse discurso é o tratamento dado às crianças que sentem dificuldades em relação à aprendizagem.

O principal alvo desse conflito são as respostas para a resolução desse tipo de problema, que muitas vezes pode estar ligado diretamente à formação equivocada de receitas mágicas e não a uma ação realmente sólida e reflexiva. Deve existir o planejamento, metas e medidas para alcançá-las.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo de assimilação de aprendizagem é algo singular a cada indivíduo, no entanto toda aprendizagem pode ser mediada através do estímulo. O ambiente da sala de aula é um local de repasse de conhecimento e assim, a visão que o educador concebe de aprendizagem define a forma de atuação com o processo lúdico no ambiente educacional. Abaixo respostas dos educadores acerca do conceito de ludicidade.

Abaixo respostas dos educadores acerca do conceito de ludicidade.



Nas respostas fornecidas pelo educadores destaca-se 34% encaram a ludicidade como ferramenta para a facilitação da aprendizagem o que é muito destacando a compreensão de ação sobre a temática proposta. Destaca-se também que 33% norteiam sua visão no prazer a ser desenvolvido é da ludicidade. E todo ato de leitura principalmete na infância deve atentar para o prazer envolvido em seu processo. Sempre lembrando que através do gostar a

aprendizagem se torna mais estimuladora e conseqüentemente mais significativa. “Ludicidade são atividades de caráter livre, para que uma brincadeira seja considerada lúdica ela deve ser de escolha da criança participar ou não dela.” (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE 2010). Já 22% encara a ludicidade como uma ferramenta para a educação em sala de aula e o restante 11% destacam o ato lúdico como brincadeira o que não é o foco da ludicidade no ambiente da sala de aula.

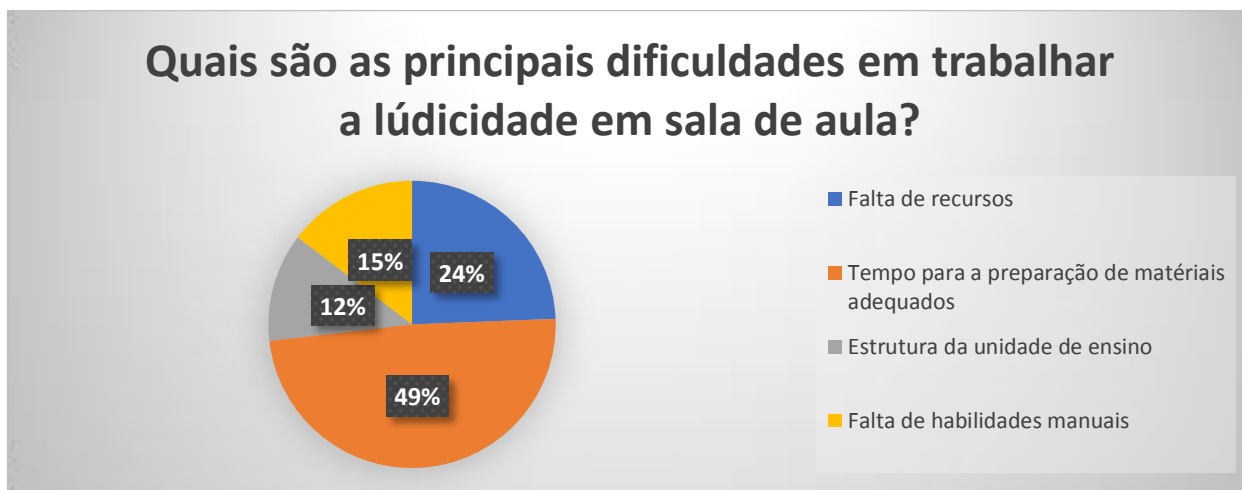
Abaixo resposta sobre o uso da ludicidade durante a leitura.



As atividades voltadas a leitura lúdica na primeira infância são muito utilizadas principalmente porque o leitor iniciante precisa de bases para a ampliação do gosto pela leitura. No questionário realizado pelos educadores reforça-se esse conceito tendo em vista que 32% utilizam a leitura como ferramenta interativa como o grande grupo. A leitura estimula a concentração, mas esse processo demanda tempo. Os professores também relatam o uso de alegorias lúdicas para chamar a atenção da turma sendo esses contabilizando 33% dos entrevistados. Já 22% destacam a questão da improvisação como fator no processo da ludicidade que não deixa de ser uma forma de aproximar o sujeito leitor do livro e 13% destacam o uso dos conhecimentos prévios que é uma estratégia muito pertinente para se saber as noções sobre o objeto lido.

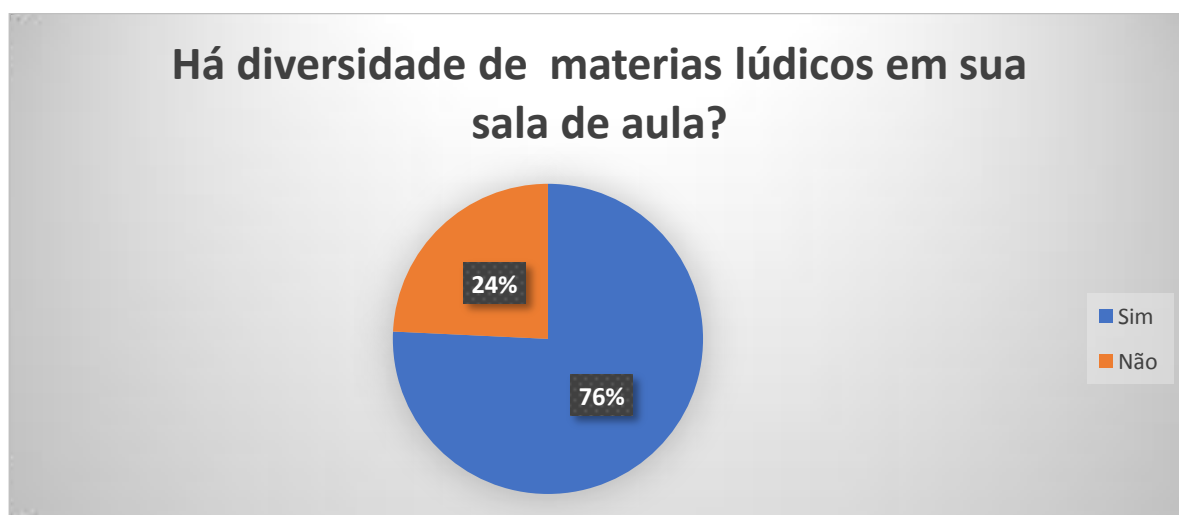
Os desafios do trabalho educativo principalmente nas séries iniciais exige uma constante renovação. Assim, o estímulo ao desenvolvimento de atividades lúdicas deve ser sempre renovado. Existem como em todas as áreas vários desafios para o favorecimento do

processo lúdico. Abaixo, quadro com as principais dificuldades dos educadores no tocante ao trabalho lúdico em sala de aula.



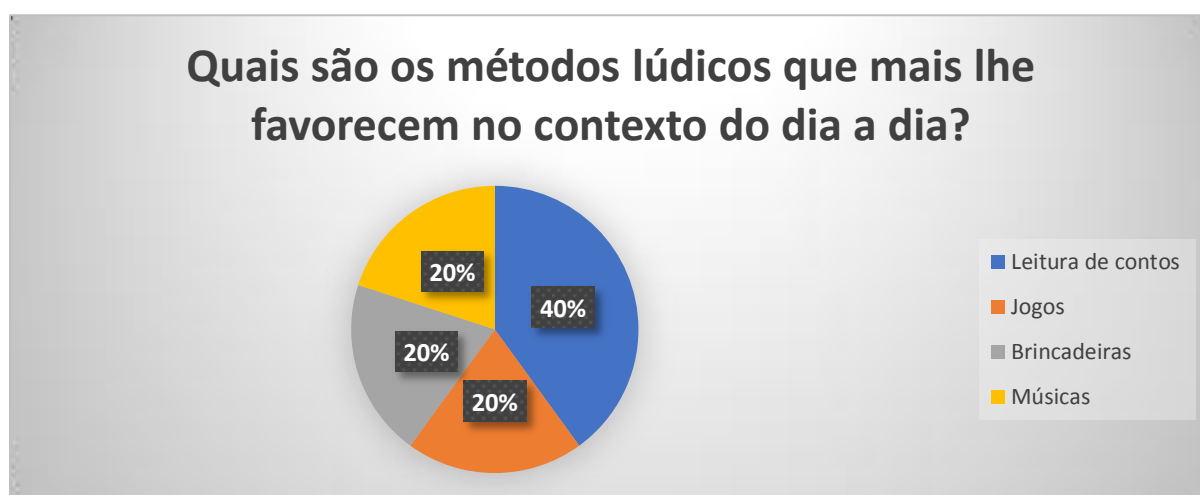
Principalmnte em um contexto de mudanças cara vez maiores surge sempre a necessidade de mudanças e o trabalho lúdico também destaca essas mudanças. Nos questionamentos realizados 49% dos educadores alegaram que muitas vezes há a falta de tempo para se realizar uma busca de materiais mais estimuladores para o uso em sala. Já 24% afirmaram que a falta de recursos é um entrave na realização, 15% ressaltaram a questão da falta de habilidade para a confecção de materiais lúdicos e 12% alegaram a questão da estrutura do educandário não fornecer meios para que o ambiente se temátize de forma mais significativa.

Nota-se assim, que a noção em relação a ludicidade está muito centrada na questão material, não deixando essa de ser importante. No entanto, não é a única forma de se trabalhar com o lúdico no contexto da sala de aula. Os materiais lúdicos são um recurso principalmente no Ensino Fundamental e são uma das formas de chamar a atenção do discente.



Das respostas fornecidas pelos educadores destaca-se que 76% relatam usar de forma efetiva materiais lúdicos no entanto, 24% ainda alega que falta de recursos interferem nessa produção de materiais mais lúdicos. Nota-se no entanto, que muitos recursos lúdicos hoje são realizados com materiais descartáveis o que é uma forma de auxiliar a compreensão da reciclagem e conseqüentemente diminuir os gastos na confecção dos materiais.

Os materiais lúdicos são uma ferramenta para despertar a atenção dos discente principalmente do público mais jovem. Abaixo gráfico enfocando qual o método lúdico mais utilizado no contexto da sala de aula.



Observa-se que em relação a ludicidade se destacam várias formas de chamar a atenção do aluno e em um contexto lúdico podem existir um leque de formas de trabalho didático. Os educadores na pesquisa evidenciaram em 40% que a leitura é o instrumento mais utilizado no que confere a ação lúdica o que justifica-se pelo contexto da sala de aula. Os demais 20% destacaram o uso dos jogos, música e brincadeiras para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico. No contexto da ludicidade em sala de aula os recursos devem priorizar sempre a interação do aluno e o conhecimento e claro estimular a brincadeira tão pertinente na infância nesse processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desenvolvimento deste artigo nos remetemos a reflexões sobre a importância da ludicidade no processo ensino aprendizagem, destacando a relevância desse trabalho para o desenvolvimento da criança no ambiente da sala de aula. O brincar, desenvolve o senso crítico

e o senso de justiça e respeito a regras. Oportuniza momentos de aprendizagem significativa de forma prazerosa, quando utilizado de maneira séria e correta.

No jogo, a partilha com o outro auxilia na prevenção e o diagnóstico de problemas de aprendizagem, bem como seu desenvolvimento na sociedade e no ambiente escolar. É dever do ambiente escolar destacar por meio de ações a relevância do processo lúdico para aprendizagem crítica do aluno durante todo o ensino aprendizagem. Na realização dos questionários, os educadores responderam sobre suas concepções em relação a ludicidade o que esclareceu também suas ações no contexto das aulas. A presente pesquisa sucinta assim, a reflexão sobre a temática da ludicidade durante o período escolar como mecanismo de formação da criticidade e desenvolvimento das potencialidades destacando que o processo lúdico é vasto e deve sempre ser priorizado.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CEBALOS, N. M.; MAZARO, R. A. **Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil** (Brasil) 2011.

FARIA, D.C. **Psicopedagogia na Instituição educativa: a creche e a pré-escola**. In: SISTO (Org.). **A atuação psicopedagógica escolar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

FALÇÃO, M.I. **Problema de aprendizagem e intervenção escolar**. São Paulo: Cortez, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

GARANHANI, Marynelma Camargo. **A motricidade nos estudos da educação infantil no Brasil: uma análise da produção teórica na área da educação (1983-1998)**. Revista Paranaense de Educação Física, Curitiba, v. 1, n. 2, p. 31-39, nov. 2002.

MOURA, Cristina, Montimer. J. **A arte de ler**. Rio de Janeiro: Agir, 2003.

MORAIS, S.L; ALBUQUERQUE, M.S e LEAL,L.J. **Mudanças didáticas e pedagógicas nas práticas de alfabetização: que sugerem os novos livros didáticos? que dizem/fazem os professores?** Relatório Final de Pesquisa dirigido ao CNPq. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.