

O USO DA LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: desafios e postura docente

Isabel Martins da Silva¹
Juarana Ribeiro Oliveira¹
Natali Farias Pereira¹
Frairon César Gomes Almeida²

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é um meio de facilitar o processo de ensino-aprendizagem, pois através da mesma o aluno é instigado a desenvolver o senso de experimentar, descobrir, elaborar, assimilar e assim contribuir para a construção intelectual da criança. O lúdico é uma ferramenta de grande valor significativo e qualitativo na aprendizagem, desse modo merece uma atenção especial por parte dos educadores que devem utilizar métodos eficazes que fortaleçam relações entre o docente e o discente.

Essa prática tem como intuito conscientizar o educador quanto ao recurso lúdico em uma versão clara dos jogos e brincadeiras para com o educando. Retratar rigorosamente sobre a direção da prática pedagógica que tenham como alusão ao lúdico. O professor tem a responsabilidade de direcionar brincadeiras e jogos junto aos discentes, para que de fato o brincar possa cooperar de forma relevante no conhecimento do aluno.

Portanto, este artigo busca esclarecer a má aplicabilidade das práticas lúdicas em favor dos educandos. Desta forma, a dificuldade que nos levou a essa temática foi: Qual o desafio da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental de modo a promover uma aprendizagem significativa ao educando? Que possíveis cuidados o educador deverá ter ao trabalhar com atividades lúdicas?

Propõe-se então por intermédio dessa pesquisa bibliográfica e exploratória, analisar pontos positivos e negativos da ludicidade na educação buscando soluções para um melhor desempenho na interação professor-aluno, fundamentou-se na presente pesquisa teórica com: Friedmam (1996), Kishimoto (2008), Piaget (1976), Santos (1997), Vygotsky (1984), Rau (2013), Oliveira (2010), que nos possibilitou a compreensão e fundamentação desse artigo.

METODOLOGIA

“A pesquisa é um processo investigativo que tem como possibilidade a vertente de gerar um conhecimento novo sobre aquilo que é estudado” (RAMPAZZO, 2011, p. 12). Assim, quantos aos objetivos a pesquisa caracteriza-se como exploratória, que de acordo com Gil (2007), o objetivo principal desse tipo de pesquisa é o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Quanto aos procedimentos técnicos utilizados, a pesquisa pode ser

¹Graduando pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - MA, isabelsilva8186@gmail.com;

¹Graduando pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - MA, juaranaribeiro@gmail.com;

¹Graduando pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão - MA, natali.ebd85@hotmail.com;

² Professor orientador: Mestrando em Ensino e Pesquisa pela Universidade do Vale do Taquari – UNIVATES/RS. Graduado em Licenciatura em Filosofia e Pedagogia e Especialista em Filosofia - frairon.almeida@universo.univates.br

classificada como bibliográfica e exploratória. Bibliográfica porque ela será desenvolvida tomando por base materiais já elaborados, como livros e artigos científicos, que de acordo com Gil (2007) pode ser realizada a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Assim como entender que qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

Desta forma, para o aprofundamento e desenvolvimento da pesquisa utilizou-se como procedimentos metodológicos: os fundamentos teóricos que nortearam a pesquisa referentes as questões dos desafios e o posicionamento do professor, com leituras em artigos, periódicos e bibliografias pertinentes ao assunto.

A FUNÇÃO EDUCACIONAL DA LUDICIDADE E O DESAFIO DOCENTE

A ludicidade é um método educacional, o qual se ensina e se aprende brincando, auxiliando o educador no processo de ensino-aprendizagem e ao mesmo tempo atende as necessidades e interesses do educando, além de ser uma atividade divertida e prazerosa.

A palavra “lúdico” vem do latim “*ludus*” que quer dizer brincar, ou seja, esse brincar inclui os brinquedos, brincadeiras e jogos. Esses subsídios improvisam parte do mundo infantil, pois são atividades desempenhadas pelas crianças desde o início da humanidade.

Diante dos levantamentos bibliográficos foi possível entender que no início da história da ludicidade no Brasil, os índios, os portugueses e os negros foram os exploradores das brincadeiras e costumes do desenvolvimento do lúdico que conservamos até hoje nas escolas. No entanto, é importante mencionarmos que os jogos e brincadeiras que temos hoje são procedentes dessa miscigenação que incidiu nesse tempo, mas é incerto afirmar de qual povo precisamente seriam suas origens.

Estudos apontam que os homens primitivos já brincavam e construía seus próprios brinquedos. Algumas atividades diárias que realizavam já estavam interligadas ao lúdico. As atividades como a dança, as lutas, as pescas e as caças são ações intrínsecas de povos primitivos em que o lúdico era expresso na época. (OLIVEIRA, 2010).

O lúdico se manifesta em todos os períodos da humanidade, mantendo-se até nos dias de hoje. E empregando como um mecanismo de caráter construtivo para o desenvolvimento do cidadão.

As crianças, desde a antiguidade já brincavam com brincadeiras de construir e demolir, jogos de pular objetos e tantas outras atividades lúdicas. Ao longo da história, as atividades lúdicas foram sendo compreendidas e discernidas pela sociedade conforme a sua concepção de mundo. As famílias desenvolviam atividades lúdicas por meio das brincadeiras com suas crianças para oportunizar conhecimento, ensinando-os assim suas responsabilidades e obrigações. (OLIVEIRA, 2010, p. 32).

O contexto histórico do lúdico nos mostra que em todo tempo existiram brincadeiras, como, por exemplo: bolas, papagaios, pular amarelinha, brincar de pique esconde, ou seja, brinquedos, brincadeiras, que nossos antepassados já praticavam.

Vygotsky (1994), mostra que na atividade lúdica, o que importa não é apenas a invenção da atividade, o que dela procede, mas a conveniente ação, o tempo vivido. Com isso, aprova a quem a vivencia, momentos de encontro conseguem e com o outro, períodos de fantasia e de fato, de ressignificação e esperteza, momentos de autoconhecimento e

informação do outro, de se preocupar e contemplar o outro, momentos de vida, de expressividade.

Diante do contexto histórico, o autor mostra que a ludicidade, ou seja, a brincadeira é antes de tudo uma ferramenta impessoal, visando dar entendimento que essa ludicidade deve fazer parte da técnica e da didática do educador para que o dia a dia em sala de aula não caia na rotina, modificando o espaço escolar num local mais prazeroso ao aprendizado.

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real à realidade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos da educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p. 160)

Diante do exposto pelos autores, de tudo que foi relatado vem o mais importante que é o Educar, sendo essa a peça chave deste procedimento, necessitando ser afrontada como um elemento efetiva e fundamental. Quanto maior e mais rica for a sua história de vida, maiores serão as probabilidades de ele exercer uma prática educacional sólida e significativa.

Desse modo, o lúdico é significativo para a criança poder distinguir, envolver e estabelecer conhecimentos. O desenvolvimento pessoal que o mundo lúdico adéqua, agregados aos fatores sociais e culturais, coopera para uma boa saúde física e mental, promovendo o procedimento de socialização, conversação e edificação de conhecimento.

A brincadeira em geral está automaticamente inserida no dia a dia da criança, onde o educador pode usar esse mecanismo como ferramenta de trabalho para proporcionar ao educando habilidades como: concentração, memorização, interação e concomitantes conhecimentos, e com isso estreitar relações entre o mesmo e a criança. Através do olhar, do toque, pode despertar confiança, carinho, e tudo isso só vem a somar e a desenvolver suas capacidades, pois quanto mais a criança brinca, mais aprende e interage socialmente com o próximo. Na ludicidade não importa somente o resultado, mas também as boas atividades aplicadas e o momento que se foi vivido.

O educador tem que se atentar em relação as interações e envolvimento das crianças, escolhendo ambientes e jogos adequados ao momento educativo, para isso, o educador tem que ter uma boa construção teórica em relação ao lúdico, entender sobre dinâmicas e jogos, para depois exercê-la na prática infantil, pois é através dessas atividades pedagógicas que a criança desenvolve sua autoconfiança, criatividade e assim conduz seu imaginário para o real. Nesse sentido, Kishimoto (2013, p. 90) afirma: “pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los”.

Portanto, exercer a ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental deve estabelecer ao aluno diversão e ao mesmo tempo aprendizagem, e é necessário que o educador seja atencioso e sirva de mediação entre o aluno e os conhecimentos. Lembrando que o lúdico não é apenas o brincar, mas também, leituras divertidas, interpretações, faz-de-conta e quaisquer outras atividades desenvolvidas pela criança. As contribuições de Piaget e Vygotsky apud Rau (2013) levam os professores a compreender as atividades lúdicas como parte da vida da criança. Pois as brincadeiras são os melhores caminhos para o desenvolvimento significativo do educando.

Os docentes têm disposto da ludicidade como um meio mais eficaz para evolução da criança. Com esse novo olhar, temos visto várias mudanças no contexto escolar, onde muitos

profissionais têm se dedicado a essa forma de ensinar, pois é por meio do brincar que é desenvolvido os aspectos cognitivos, afetivos e motores.

O significado atual do jogo na educação segundo Kishimoto (2013), atende as duas funções: a função lúdica do jogo expressa na ideia de que sua vivência propicia a diversão, o prazer, quando escolhido voluntariamente pela criança, e a função educativa quando a prática do jogo, leva o sujeito a desenvolver seus saberes, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo.

É notório que é papel do educador trazer para a sala de aula um embasamento teórico, pedagógico e com formação lúdica para que o mesmo possa aplicar a sua metodologia de forma produtiva com os seus educandos. Pois o lúdico só será eficaz ao processo de ensino aprendizagem se houver o conhecimento da teoria juntamente com a prática.

(...) a ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades do educando. (RAU, 2013, p. 32).

Convencer os professores da importância da ludicidade para aprendizagem, no entanto não é simples. Nesse sentido, Santos (1997) aponta que a falta de clareza do perfil profissional se reflete nos currículos, tornando os cursos fragmentados e distantes da prática pedagógica desenvolvida nas escolas.

Quando se refere da formação do professor dos iniciais do ensino fundamental tem sido um grande desafio para a Educação. O lúdico não é apenas uma forma de conforto ou algum entretenimento para gastar energia das crianças, constitui um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual.

De fato, para o exercício do lúdico, em sala de aula, nas esferas do Ensino Fundamental é indispensável o educador reconhecer as etapas do desenvolvimento infantil. Conforme Piaget (1976, p. 91), “para que possa desenvolver brincadeiras de acordo com o estágio de desenvolvimento cognitivo da criança”. Desta forma, terá êxito em suas atividades e as crianças estarão desenvolvendo todas as suas potencialidades. Já na conjectura de Vygotsky *apud* Rau (2013, p. 83) proporciona a importância de “o indivíduo relacionar-se com o meio em que vive através de brincadeiras, pois desta forma estará vivenciando situações sociais que o ajudarão a tornar-se um indivíduo mais seguro”. Dessa forma, diante do posicionamento desses teóricos, o professor das séries iniciais do ensino fundamental necessita conhecer essa teoria para que possa nortear as crianças durante as atividades lúdicas, avaliando o seu argumento sociocultural.

Assim, o educador tem como função orientar, mediar, e instigar o aluno dentro de sua formação teórica e pedagógica. Servindo assim, como subsídio nas suas atividades tendo como base um ponto de partida, autonomia de analisar mais profundamente as crianças, proporcionar o educando o exercício da busca como fator indispensável para o aprendizado.

Friedmann (1996, p. 38) diz que “dentro da escola acredita ser possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos”. Portanto, é necessário que o professor utilize o lúdico como recurso de incentivar o discente aos prazeres do aprender e integrar ao conteúdo proposto, explorar sempre que possível a sua expressão livre e criadora, partindo de suas próprias atividades para alcançar os objetivos propostos. Nesse sentido, o grande desafio é alfabetizar a criança a partir de seu próprio cotidiano, sem deixar de lado a aprendizagem social, respeitando seu processo global de desenvolvimento.

É importante lembrar que para o exercício lúdico ser aplicado é necessário que haja um espaço adequado para que a criança possa desenvolver sua criatividade e seu conhecimento por meio das brincadeiras, brinquedos e dos jogos.

A brincadeira, por sua vez, encontra fundamento na fala de Kishimoto (2013), quando é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas. Possibilitando a criança à imitação de diferentes papéis, comumente ao seu cotidiano, ação que facilita a expressão de sentimentos e relações que estabelece com as pessoas do seu meio. Quando brinca de faz de conta, a criança age e enfrenta desafios, organiza o pensamento e elaboram suas regras, o que facilita a transposição do mundo adulto para o seu universo. O mesmo destaca quatro tipos de brincadeiras na ação lúdica das crianças: Educativas (caracterizada pela ação lúdica com fins pedagógicos), Tradicionais, Faz de conta e as de Construção.

Na ótica dos estudos de Andrade e Sanches (2005), as atividades lúdicas podem ser classificadas de acordo com sua finalidade. Tal finalidade segue-se como jogos de vocabulários, jogos de estruturas gramaticais e jogos de expressão oral. Quando utilizamos uma atividade lúdica em nossas aulas, é necessário conhecer tal atividade, e, o mais importante é deixar claro aos alunos o objetivo da atividade que é não é o ato de ganhar ou perder, mas sim elaborar hipótese embasada no conhecimento prévio.

As atividades lúdicas é uma forma de trabalhar o cognitivo do aluno. Saber trabalhar o lúdico requer certos cuidados específico, como:

- Dominar o assunto e o realismo de maneira lúdica;
- Ter o cuidado de levar materiais lúdicos dentro do conteúdo que será aplicado;
- Saber se o aluno está preparado ou apto para receber o conteúdo de forma lúdica;
- As atividades lúdicas devem ser planejadas como ferramenta pedagógica e não somente brincar por brincar;
- Desenvolver as relações sociais a aprendizagem de regras, boas maneiras e a interação com todos de modo programado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analisou-se a partir do exposto no presente estudo que o educador em tempos de grandes mudanças e anseios por parte do educando, necessita está constantemente reformulando sua prática de sala de aula, fugir de uma rotina mecânica que em sua maioria das vezes não fomenta a criança a reflexão ou questionamento dos fatos.

Assim, por meio do lúdico o educando, principalmente aqueles que encontram-se nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tem a possibilidade de aprender e internalizar um conhecimento quando esse lhe é repassado de uma maneira descontraída e significativa. As literaturas nos aponta que o uso correto das metodologias por meio da ludicidade só tem a facilitar a obtenção desta aprendizagem pelo aluno, não se limitando ao conhecimento formal, mas também, estendendo-se à consciência coletiva e convivência em grupo.

Contudo, é indispensável ressaltar o papel do professor e da sua postura quanto ao uso dessas metodologias, pois muitos consideram e executam um “brincar por brincar”, tornando-se uma ação sem finalidade ou gerenciamento por parte deste profissional, ocasionando ao aluno uma sensação de ociosidade e de não acompanhamento das atividades aplicadas. Assim, notou-se por meio das literaturas aqui citadas, que embora seja bastante discutido sobre a ludicidade na atualidade, é necessário que haja um bom senso e responsabilidade por parte daqueles que irão executar tais atividades, para que o educando seja sempre aquele que sai ganhando ao final da execução dessas ações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considera-se, que a ludicidade aborda nos anos iniciais do ensino fundamental a prática do brincar, como instrução na formação do aluno. Este artigo teve como propósito, os tais questionamentos: A função educacional da ludicidade, a história da ludicidade, os cuidados e os desafios encontrados na ludicidade.

A brincadeira, por meio de jogos e atividades, tem o papel de proporcionar lazer e prazer, pois é o momento em que a criança pode expressar suas emoções, fantasias, experiências e desejos. Dessa forma o professor procura motivar a criança para que compreenda o real do imaginário criando um contato com o meio social. O lúdico mesmo recebendo o título de brincadeiras, é algo que deve ser levado a sério, de modo que o brincar que foi mencionado está internalizado dentro de cada um de nós. E com isso deve ser utilizado de maneira inteligente para atingir objetivos desejados, tendo em vista que o brincar é fundamental para a criança no decorrer do seu processo de ensino aprendizagem.

Com tudo, acredita-se que através dos métodos lúdicos o docente venha instigar seu aluno a ter um aprendizado mais eficaz e divertido. Abandonando a mesmice do ensino pedagógico tradicional, tornando um melhor e dinâmico ambiente escolar. Diante disso, muito precisa ser feito, como: um apoio maior e mais presente de todo o corpo docente, envolvendo, secretária de educação, gestores, professores e a escola num todo, visando assim uma aprendizagem mais ampla e atuante na vida educacional do aluno.

REFERENCIAS

ANDRADE, O. G; SANCHES, G. M. M. B. **Aprendendo com o Lúdico**. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2004, Rolândia, Anais... Rolândia: FACCAR, 2005.

OLIVEIRA, J. R. **O prazer de aprender brincando**. Niterói: Ática, 2010.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zanhar, 1976.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**. 2. Ed. São Paulo: Ibpx, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia Pedagógica**. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 2013.

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

RAMPAZZO, L. **Noções de Metodologia Científica**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.