

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO EDUCATIVO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Catiane De Bastiani¹
Giovana Maria Di Domenico Silva²

RESUMO

O presente artigo discorre sobre a importância da ludicidade no processo educativo da educação básica. O problema abordado foi: Qual a importância e contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem dos alunos da Educação Básica? Tendo como objetivo geral: Compreender a importância e o significado das atividades lúdicas na educação escolar das crianças dos anos iniciais da Educação Básica. O mesmo teve como objetivos específicos: Refletir sobre as contribuições da ludicidade no contexto de sala de aula; Analisar a importância da ludicidade no processo de construção do conhecimento dos educandos; Verificar as formas que o professor pode trabalhar com a ludicidade nos Anos Iniciais; Refletir sobre a contribuição do lúdico na no processo ensino aprendizagem; Verificar como a ludicidade pode permear o contexto pedagógico das crianças dos Anos Iniciais. Justifica-se trabalhar com o tema abordado, pois o lúdico está sendo utilizado na construção da aprendizagem, sendo como uma maneira mais eficaz de envolver o aluno nas atividades cotidianas, pois a brincadeira é algo inerente na criança, refletir organizar e descobrir o mundo que a cerca. A esse ato de busca, de interações e de trocas ó o que nós damos o nome de educação. A metodologia foi de cunho qualitativo, envolvendo pesquisa, bibliográfica e empírica, na qual se questionou professores dos anos iniciais. Foi possível investigar e concluir que os envolvidos sabem da importância do lúdico no processo ensino aprendizagem, porém, há muito que fazer para que este seja levado a sério nas escolas e tenha garantido seu verdadeiro sentido. Pode-se afirmar que o trabalho com a ludicidade será possível se os envolvidos nesse processo estiverem abertos a buscar novos caminhos mediando os conhecimentos que podem ser elaborados a partir do jogo e da brincadeira.

Palavras-chave: Crianças. Anos Iniciais. Ludicidade.

ABSTRACT

This article discusses the importance of playfulness in the educational process of basic education. The problem addressed was: What is the importance and contributions of recreational activities in the teaching learning process of students of basic education? With the general objective: To understand the importance and significance of recreational activities in the education of children in the early years of basic education. The same had the following specific objectives: To reflect on the contributions of playfulness in the classroom context; Analyze the importance of playfulness in the construction process of knowledge of students; Check the forms that the teacher can work with playfulness in the Early Years. It is justified to work with the theme dealt with, as the playful is being used in the construction of learning, and as a

¹ Aluna do Curso de Pós-graduação em práticas pedagógicas interdisciplinares e garantia de Direitos da Unoesc- campus de Maravilha- SC

² Professora Orientadora. Mestre em Educação. Professora do Curso de Pedagogia da Unoesc, Campus de São Miguel do Oeste-sc.

more effective way to engage students in daily activities because play is something inherent in the child reflect organize and discover the world about. In this act of searching, interactions and exchanges ó which we give the name of education. The methodology was qualitative in nature, involving research, literature and empirical, in which he questioned teachers in the early years. It was possible to investigate and conclude that those involved know the importance of playfulness in the learning process, however, there is much to do for this to be taken seriously in schools and has guaranteed its true sense. It can be said that working with the playfulness possible if those involved in this process are open to seek new ways mediating the knowledge that can be drawn from the game and play.

Keywords: Children. Early Years. Playfulness.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como tema: A importância da ludicidade no processo educativo da Educação Básica, tendo como problema: Qual a importância e contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem dos alunos da Educação Básica? Para responder ao problema elegeu-se o seguinte objetivo geral: Qual a importância e contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem dos alunos da Educação Básica. E objetivos específicos: refletir sobre as contribuições da ludicidade no contexto de sala de aula dos Anos Iniciais; analisar a importância da ludicidade no processo de construção do conhecimento dos educandos dos Anos Iniciais; verificar as formas que o professor pode trabalhar com a ludicidade nos anos iniciais, relacionando ao processo de construção do conhecimento; refletir sobre a contribuição do lúdico no processo ensino aprendizagem de um trabalho em sala de aula; verificar como a ludicidade pode permear o contexto pedagógico das crianças dos Anos Iniciais. Sob esta perspectiva elaborou-se as seguintes questões de pesquisa: O que é Ludicidade? Qual a importância do lúdico para o desenvolvimento escolar das crianças dos anos iniciais da Educação Básica? Quais são as maiores dificuldades encontradas dos educadores para trabalhar com atividades lúdicas em sala de aula? Como está sendo utilizado o lúdico no processo ensino-aprendizagem dos anos iniciais da Educação Básica? Como se pode perceber a evolução no processo cognitivo das crianças a partir do desenvolvimento de atividades lúdicas no contexto de sala de aula?

Tendo em vista os objetivos e questões de pesquisa que orientaram este estudo, justifica-se a necessidade de discutir uma proposta de construção de um espaço escolar de forma multidisciplinar, para oportunizar as crianças vivências teórica e práticas, por meio do lúdico no processo de aprendizagem. O ser humano em todas as fases de sua vida está sempre descobrindo e aprendendo situações diferentes, ou seja inovadoras a partir do contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e aproximar-se dos conhecimentos, desde os mais

simples aos mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a interação na sociedade como um ser participativo, criativo e crítico.

A metodologia utilizada neste estudo foi de cunho qualitativo, a qual envolveu pesquisa bibliográfica e empírica, na qual realizamos questionários a professores dos anos iniciais do ensino fundamental, acerca da ludicidade. Na sequência destacamos os argumentos teóricos, a análise dos dados e as conclusões que o estudo proporcionou construir.

2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO EDUCATIVO

Entende-se que o termo lúdico envolve os termos jogo e brincar. Encontramos na literatura diferentes concepções sobre esses termos. No entanto, podemos dizer que há uma concordância presente em diferentes autores de diversas áreas de conhecimento, em relação ao lúdico como sendo um fenômeno cultural, muito antigo, que ocorre tanto na criança como no adulto, de formas diferentes e com funções diferenciadas. O lúdico pode ser visto como uma forma básica de comunicação a partir da quais as crianças inventam o mundo e elaboram os impactos exercidos pelo outro.

A importância da aprendizagem lúdica reporta-nos a uma breve historização da compreensão social da formação e desenvolvimento dos sentimentos de infância ao longo dos tempos. Segundo historiadores, a idade média representa o ponto de partida para a compreensão e conseqüente preocupação com a formação e aprendizagem, graças ao desenvolvimento do iluminismo que retomou a importante concepção advinda da antiguidade, especialmente na Grécia, onde se privilegia a educação de crianças e adolescentes. Durante anos foi preciso que houvesse mudanças, para que se pudesse associar a uma visão positiva as atividades espontâneas das crianças, então surgindo à importância do brinquedo e das brincadeiras e a forma de brincar na vida das crianças. De acordo com o Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente a realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substituídos, (BRASIL, 1998, p. 27)

Em virtude do desfavorecimento do processo de ensino-aprendizagem estabelecido pela educação tradicional, o trabalho com a ludicidade se apresenta como uma das alternativas de ensino, por acreditar-se que a educação deve ser um processo prazeroso despertando a troca de experiência e o interesse de exploração do educando.

Nos dias atuais, a criança não pode ser mais considerada como o “mine - adulto” ou “adulto incompleto”, mas sim como um ser histórico-social que tem características e ritmos próprios e toma-se completa dentro do seu nível de desenvolvimento. Kishimoto (2001, p. 3) nos mostra que:

Ser criança é ter identidade e autonomia, é poder expressar suas emoções, suas necessidades, é formar sua personalidade, é socializar-se em contato com a multiplicidade de atores sociais, é expressar a compreensão do mundo pelas linguagens gestuais, artísticas além de oral e escrita. Ser criança é ter direito à educação, ao brincar, aos amigos ao conhecimento, mas é principalmente, à liberdade de escolha.

O ser humano, em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com seus semelhantes e pelo domínio sobre o meio em que vive. Ele nasce para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. A esse ato de busca, de troca, de interação, de apropriação e que damos o nome de educação. Esta não existe por si só; é uma ação conjunta entre as pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam do mesmo saber.

A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas as crianças satisfazem, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e constrói e reconstrói o mundo. Portanto é de primordial importância a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas. A ludicidade é um tema bastante discutido e comentado especialmente entre os profissionais da Educação Infantil e agora também entre os educadores que trabalham com o primeiro ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental, assim é possível afirmar que este termo revela o uso do lúdico como forma de fazer o ser humano pensar, sentir e agir, sem medo de errar. Neste contexto o lúdico passa a ser um facilitador da aprendizagem nas salas de aula, um instrumento indispensável para que aconteça uma boa aprendizagem e o desenvolvimento integral do educando. Para Luckesi, (2000, p. 52):

A ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a um sentimento, a atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do envolvimento genuíno com a atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras.

As aulas não devem ficar limitadas apenas ao livro didático, isto faz com que o aluno perca o interesse pelas aulas, logo o educador precisa mudar sua forma de trabalhar em sala de aula, tornando-se um professor comunicador que vai ajudar o aluno a aprender, o educador vai ser um facilitador de novas ideias, vai trabalhar técnicas por meio de prioridades a ampliar as possibilidades de expressão do aluno, para que consiga processar de forma correta, ampla e significativa, todas as informações recebidas no processo de aprendizagem. Diante disto cabe ao educador buscar meios para que sua aula se torne mais atrativa para o aluno, o professor pode estar oferecendo estímulos para que sua aula se torne muito mais produtiva, para que o aluno possa ir em busca de novos caminhos para a aprendizagem.

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda. (MARCELINO, 1996, p. 38)

É importante ressaltar que o lúdico não está ligado apenas a brincadeiras e jogos, sua capacidade está em tudo o que for executado com prazer. Neste sentido Piaget (1990, p. 54) compreende que o lúdico não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. É a construção de conhecimento principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório, agindo sobre os objetos, as crianças desde pequenas estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção da casualidade chegando a representações e a lógica.

O educador precisa ter um olhar diferenciado sobre o seu próprio trabalho, observando os alunos, analisando as ações do processo de ensino aprendizagem e seus resultados, transformando a sua sala de aula um ambiente de experimentações, e novas descobertas e múltiplas emoções na hora de aprender, pois a ludicidade trabalhada em sala de aula propicia, por meio de teatros, jogos, dinâmicas, contação de histórias, são importantíssimas para que os alunos adquiram o seu autoconhecimento, isto e muito mais a ludicidade pode proporcionar em uma aula, podendo despertar talento e habilidades do aluno. Desta forma cada atividade educacional se transforma em uma arte que encanta e gera resultados muito além dos tradicionais.

Hoje enquanto educadores têm que se ter cuidado para que a educação não continue reproduzindo este modelo de sociedade que estamos vivendo hoje, uma

sociedade que só pensa em consumir, e onde o estudo está sendo deixado de lado por falta de dinamismo e espontaneidade dos professores na escola, tem que ajudar a transformar os alunos em seres capazes de transformar as coisas e a sociedade, tornando-se uma sociedade transformadora, criando compromissos pessoais e sociais, melhorando a relação de pais e professores, trocando o moralismo por uma postura ética, que permita a visão de novos olhares, novos vínculos, novos sonhos. Enquanto educador precisa-se pensar em um novo modelo de escola, e um novo modelo de sociedade, que estimule ao imaginário, ao diferente, ao jogo, as brincadeiras, enfim ao desejo e ao lúdico.

As escolas estão muito ocupadas em passar as atividades pedagógicas que acabam deixando de lado, ou simplesmente esquecendo que as brincadeiras lúdicas também fazem parte do aprendizado do aluno, muitos educadores consideram perda de tempo e sem valor de conhecimento para os alunos as atividades lúdicas. Vygotski (1988) indica que a relevância do lúdico é indispensável para a criação da situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se organizam. A riqueza dos contos, lendas e acervo de brincadeiras construirão o banco de dados de imagens culturais utilizadas nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares; se expressa através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões. Brincar é uma forma de aprender usando a imaginação de uma forma organizada, saudável, construindo um mundo muito interessante de ficção, e sonhos e assim dando asas a imaginação, pois é muito bom aprender brincando.

Hoje se está vivendo em um mundo e uma sociedade, que a cada dia que passa, está mais violenta e fica mais difícil de sonhar e brincar com a imaginação de um mundo melhor, por isso enquanto educador não se pode deixar de levar o lúdico para as escolas e salas de aulas. Vive-se sempre cheio de regras e com medo de tudo e todos, estão agindo como robôs, totalmente controlados, porque não estar em um ambiente lúdico, com atividades de aprendizagem mais prazerosa. Precisa-se repensar em suas vidas, os métodos educacionais, a maneira de agir e ensinar. Tem-se ouvido de muitos professores que não adianta a escola não vai mudar.

Conto-lhe, então a historia do sujeito que passou muitos anos numa galeria congelado e depois, tendo sido descongelado, ficou espantado com cada novidade (computador, televisão, aviões etc.) até que foi levado a uma escola, que lhe pareceu familiar: “Este espaço eu reconheço!”. Depois de tantos anos, a escola não havia mudado nadinha! (EMERIQUE, 2003, p. 16).

Temos que provocar nos alunos o diálogo, o questionamento, o jogo, o movimento, a mudança do lugar do qual se fala e do qual se ouve, deve-se mudar a aula e a forma de trabalhar em sala de aula, estar abertos a mudanças só faz bem, torna o ambiente de aprendizagem um lugar mágico dos saberes. Quando uma criança sai da pré-escola e vai para os anos iniciais, ela fica um pouco perdida, pois são seus primeiros dias na escola e em uma sala de aula por quatro horas, pode-se fazer uma série de constatações, dentre elas o tempo que ela tem que ficar na sala, o espaço que ela tem que se limita a uma carteira, e a disciplina tudo isto e muito pesado para a criança. Pois ela saiu de sua realidade e entrou em outra realidade totalmente diferente onde ela não conhece nada, e principalmente ela não se encontra porque não ajudou a construir nada, aí acontece o processo de alienação na criança.

Quando a criança se depara com um ambiente que ela não está acostumada e não fez nada por ele, cujo tudo que vê é estranho, este ambiente passa a ser propício à alienação. Assim quando a criança é tirada do seu mundo, que é um mundo de brincadeiras e do brinquedo e posta numa escola, cuja realidade lhe é estranha ela vai sofrer uma alienação. Enquanto professor precisa-se, não alienar os alunos, mas libertar, fazer crescer, e desenvolver suas capacidades. Porque não importa em qualquer época da vida das crianças, dos adolescentes e até mesmo dos adultos é tempo das brincadeiras estar presentes, porque brincar não é apenas coisa de criança, e erra a escola ao fragmentar sua ação, dividindo o mundo em lados separados, de um lado os jogos e brincadeiras e do outro lado os estudos e o trabalho. Independente, da vida que se leva, todos precisam de brincadeiras e de alguma forma do jogo, do sonho e da fantasia para viver.

A escola precisa reconhecer no lúdico a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança. O lúdico vem como um facilitador da aprendizagem, um bom desenvolvimento mental desenvolve as expressões no processo de comunicação e construção de conhecimento. É fundamental que o educador seja o mediador de todo processo, criando em sala de aula os momentos para os jogos didáticos e as brincadeiras, também se pode ensinar a criança brincando. Tudo será possível desde que

os professores e a escola estejam abertos a novos desafios e descobertas, precisando enquanto educadores serem vistos como participantes de todo o processo das atividades mediando o conhecimento através das brincadeiras.

O lúdico é um meio para isso, pois o lúdico é um trabalho pedagógico com enfoque no desenvolvimento e construção da linguagem, gestos, sons, imagens, fala e escrita, cuja prática pedagógica do professor, pode ser voltada para os jogos e brincadeiras. Com esta prática o professor vai ajudar o aluno a ter autonomia na hora de tomar suas decisões, vai ajudar que ela tenha capacidade de raciocínio rápido, e o que é muito importante também que a criança crie a capacidade de ser criativa, e que é muito importante para o seu aprendizado. Para Antunes (1998, p. 40):

O jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

Quando uma atividade de jogo é realizada no momento certo e adequado pode fornecer para a criança condições de desenvolver seu raciocínio, desenvolver relações sociais, com isso aprendendo a se conhecer melhor e a conhecer os outros também. O professor precisa despertar em seu aluno o espírito de cooperação, trabalhando em grupo, com metas em comum, precisa aprender, compreender e aceitar.

Percebe-se que cada vez mais se precisa do lúdico no processo de alfabetização, pois ao separar o mundo infantil do adulto, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, observou-se a importância da criança que brinca, ela se torna um ser com mais competências, e capacidades de realização. Pois para aprender a criança necessita de um ambiente pedagógico rico em estímulos, e muita afetividade. O ato de brincar é uma realidade do dia a dia da criança, quando brinca, a criança está exercitando a sua imaginação. A brincadeira permite que a criança relacione seus interesses a suas necessidades com a realidade de um mundo que elas pouco conhecem. Ferreiro (1999, p. 63) considera que:

(...) o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprio, um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e própria da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros (...).

As crianças possuem uma predisposição inata e vinculada à aprendizagem da língua e para outros domínios cognitivos. O mundo da criança é um mundo social de relações, nos jogos e brincadeiras é que ela começa o trabalho de entender, e construir suas relações, começa a experimentar coisas variadas as quais vão contribuir para a sua realidade interna e externa. A criança que brinca, tem capacidades de compreender e entender as ações dos outros, consegue compreender o pensamento e a linguagem do outro. A aprendizagem e o desenvolvimento da criança estão estritamente ligados, sendo que as crianças se inter-relacionam umas com as outras crianças, e com o meio social. Maluf (2003, p. 20) diz que: “é importante a criança brincar, pois ela vira se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que o cerca”.

Pode-se perceber que através da brincadeira pode-se (os professores) ter uma visão mais ampla da criança, sendo assim fica também mais fácil o processo de alfabetização, se ele for de uma maneira mais lúdica. A criança não pode ficar em uma sala de aula, dia após dia, apenas aprendendo a formar palavras, e tentando a aprender ler e escrever. Isso fica entediante para a criança que tem toda a energia para gastar, se é vista obrigada a ficar quieta, sentada em uma classe. Para alfabetizar uma criança não precisa privar ela de se divertir na escola, pode tornar o ambiente alfabetizador lúdico e dinâmico, o que poderá proporcionar muito mais aprendizado. O lúdico provoca um estado de inteireza no ser humano, as crianças precisam estar em contato com o lúdico para que possam se tornar adultos plenos realizados com suas vidas.

O lúdico faz parte da dinâmica humana, portanto é importante que o professor descubra e trabalhe sua dimensão lúdica para dar vida a sua prática pedagógica, ou seja, ter uma prática que torne o ato de aprender um prazer. O que se percebeu é que ainda não é dado o real valor para o lúdico, como uma dimensão importante que deve fazer parte do currículo. Muitas vezes a falta de embasamento teórico dificulta que o professor compreenda a ludicidade como fator essencial ao desenvolvimento humano. Diante das constatações, percebe-se a importância da vivência lúdica e da fundamentação teórica sobre ludicidade na formação dos professores. É preciso entender que o lúdico está ligado ao humano e ontológico do ser.

O que temos que pensar hoje é que os professores têm que se preparar, se assim podemos dizer. Pois tem que se pensar em preparar o aluno para assumir papéis na

sociedade, o conhecimento garante a liberdade social, e o professor precisa ser competente para preparar este aluno para sua vivência em sociedade. O professor é a ponte para o conhecimento do aluno, para que ele seja uma pessoa capaz de criar, imaginar, sonhar isto será possível se fazer o uso do lúdico na sala de aula.

Por isso é necessário pensar a importância do conhecimento lúdico no processo de formação do professor, pois ele facilita à aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social, a construção e assimilação do conhecimento, a comunicação, a expressão, a criatividade. O lúdico é uma necessidade humana e não deve se encarada como uma diversão qualquer. É preciso que o educador perceba o lúdico como um importante meio de trabalho, reconhecendo sua real importância e o valor das atividades lúdicas no processo educativo. O lúdico deve se fazer presente em todos os momentos do processo pedagógico, porque torna o aprendizado mais prazeroso, utilizando vários jogos e brincadeiras na sala de aula. O lúdico em sala de aula pode e deve ser trabalhado em todas as atividades, pois é uma maneira de aprender/ensinar que desperta prazer e assim a aprendizagem se realiza. A prática da ludicidade no processo pedagógico dos anos iniciais pode se caracterizar elemento gerador de mudança de concepção.

3 DIALOGANDO COM AS PROFESSORAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Neste texto far-se-á a análise dos dados coletados a partir da pesquisa realizada com as professoras dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, da rede Estadual de Cunhaí da escola Nicolau Schoeninguiberger. Foram entregues questionários, com questões abertas, para cinco professores, os quais foram escolhidos de forma aleatória, e obteve-se resposta somente de três. Para garantir a ética e o sigilo, os pesquisados serão denominados por A, B e C.

3.1 A LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS

O lúdico não está ligado apenas a ação de jogo, mas sim está envolvido com as demais atividades, que liberam ao ser humano momentos de prazer, bem estar, liberdade de ação e movimento, o lúdico esta com as praticas voltada a curiosidade de aprender do educando, de descobrir novos ambientes, de construção de conhecimento, de uma forma prazerosa e não forçada, ou por obrigação. Segundo Luckesi (2000) são aqueles que proporcionam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis.

Visando estas colocações foi feita a seguinte pergunta às professoras das escolas da Educação Básica: O que é ludicidade? Diante disso, tivemos as seguintes respostas:

Para a professora A, “é toda atividade lúdica desenvolvida no processo ensino aprendizagem, favorecendo o aprendizado para toda a vida”. Já a professora B “é brincar, é a vida de criança jogar, interagir e se desenvolver. Mostrar o desenvolvimento, a criatividade a capacidade de ser. “Na escola a professora C “é trabalhar de forma lúdica os conteúdos que precisam ser trabalhados, pois através de jogos e brincadeiras o educando também aprende e de forma bem mais divertida. Pois as iniciativas lúdicas na escola potenciam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento intelectual do aluno”.

De acordo com as respostas das professoras, pode-se dizer que as mesmas compreendem o lúdico como sendo parte das atividades humanas que se caracteriza por ser uma atividade espontânea, sendo que uma de suas principais características é fornecer aprendizagem de uma forma satisfatória, agradável para os educandos.

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. (...) o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social. (OLIVEIRA, 1995, p. 57).

De acordo com os educadores entrevistados os alunos gostam das atividades propostas por eles envolvendo-se e se encantando através da interação com os colegas com o conhecimento e com o mundo. No início pensavam que era só brincadeira. Mas depois perceberam o verdadeiro sentido que era a construção do conhecimento de forma prazerosa. Entendeu-se que a ludicidade é uma capacidade de comunicação entre as pessoas e a capacidade de saber argumentar isto complementa o processo de aprendizagem.

3.2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR DA CRIANÇA

A ludicidade é uma necessidade do ser humano, e não pode ser vista apenas como uma diversão, um mero passatempo. O lúdico fornece muito aprendizado quando

bem trabalhado em sala de aula. A ludicidade proporciona ao educando o seu desenvolvimento pessoal, associados aos fatores sociais e culturais, colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, desenvolvimento pleno do processo de ensino e aprendizagem.

Considerando estas colocações foi realizada a seguinte pergunta às professoras: Em sua opinião o lúdico é importante para o desenvolvimento escolar da criança?

Desta maneira, as respostas foram as seguintes: Para a professora A, “sim, através do lúdico ela estabelece contato com o mundo ao seu redor: descobre, explora, transforma, expressar-se, exercitar suas capacidades e constrói conhecimento”. A professora B, enfatiza que “sim, pois brincar são atitudes de crianças demonstrar, seus sentimentos e aprendizados”. A professora C nos mostra que “com certeza, pois a ludicidade além de desenvolver a sua criatividade e o desenvolvimento intelectual do aluno permite que o mesmo desenvolva sua autonomia própria sendo mais autoconfiante em si próprio. Sendo assim sujeito de suas capacidades, espontaneidades, criatividades, afetividades etc...”.

Sabendo que o lúdico é muito importante para o desenvolvimento da criança podemos observar que a ludicidade traz muito prazer e aprendizagem para os alunos, ajudando-os a desenvolver suas habilidades, e competências, desenvolve no educando um desejo de quero mais na hora de aprender. E é assim que as aulas têm de ser para o aluno com vontade de quero mais. Diante disso a Proposta Curricular de Santa Catarina (1998, p. 21) define que:

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. É profundamente marcada pelo social em que se desenvolve, mas também o marca.

Acredita-se que quanto mais agradável for à aula maior será o interesse do aluno em querer aprender, pois a aprendizagem irá se tornar mais prazerosa. É muito importante para a criança sentir prazer em aprender, pois isso irá ajudá-la a desenvolver a sua criatividade, a linguagem, a sensibilidade o cognitivo e o físico. A criança quando está brincando, está aprendendo a se relacionar com ela mesma e com o outro, está

aprendendo o seu autoconhecimento e a conhecer o outro, aprendendo assim se relacionar com o meio social.

3.3 ATIVIDADES LÚDICAS NO TRABALHO PEDAGÓGICO

De acordo com Barbosa (2007) existem três razões para fundamentar a alfabetização em nosso país. Em primeiro lugar, é preciso reconhecer a ausência de ênfase na cultura escrita, são poucas as bibliotecas com livros e materiais. Em segundo lugar apresenta-se a desigualdade estrutural do país, sendo a alfabetização vista como algo natural. E o terceiro ponto é a diversidade dos alunos e suas singularidades, em tempos de aprendizagem, onde todas as crianças aprendem do mesmo modo e ao mesmo tempo.

A grande questão agora é descobrir a relação entre a alfabetização e a escolarização, através da iniciação, sistematização e consolidação, com a apropriação da leitura e escrita. Aprender a ler e a escrever não é submeter-se, mas construir autoria daquilo que ensinamos. Atualmente tem-se a obrigação de ensinar as crianças não só a ler, escrever, a se expressar, mas a utilizá-los em todos os contextos. A alfabetização é vista como um “fenômeno socialmente construído”, pois é a capacidade de articular as discussões da oralidade e escrita.

Sendo assim perguntou-se as professoras: Você costuma aplicar atividades lúdicas em seu trabalho pedagógico de sala de aula? De que forma?

A professora A nos diz que “sim, através de cantos, jogos, músicas e brincadeiras.” A professora B: “com certeza através de jogos, cantigas, músicas e até mesmo na própria conversa, diálogo com as crianças.” Para professora C: “sim através de jogos, brincadeiras, dramatizações, músicas, poesias, paródias etc...”

Para que o ensino seja realmente de qualidade, é necessário reconhecer e valorizar as diferenças existentes entre as crianças e, dessa forma, beneficiar a todos no que diz respeito ao desenvolvimento e a construção de conhecimentos. Para que isso aconteça, algumas metas educacionais precisam ser definidas, como por exemplo a construção da autonomia e da cooperação, o enfrentamento e a solução de problemas, a responsabilidade, a criatividade, a formação do autoconceito positivo e estável, a comunicação e a expressão em todas as formas, particularmente ao nível da linguagem. Segundo Vygotsky (1988), para entendermos o desenvolvimento da criança, é

necessário levar em conta as necessidades dela e os incentivos que são eficazes para colocá-las em ação.

O seu avanço está ligado a uma mudança nas motivações e incentivos. É necessário trabalhar a ludicidade objetivando produzir conhecimento de uma forma mais prazerosa e significativa para o aluno sobre o que se está estudando.

3.4 DIFICULDADES ENCONTRADAS PARA TRABALHAR COM ATIVIDADES LÚDICAS

O brinquedo está inserido na cultura das crianças, faz parte de suas vidas desde muito, cedo, mas cada cultura tem um jeito de educar suas crianças, sendo que o brinquedo só será significativo, se for um suporte para a brincadeira. A brincadeira não depende de regras específicas para dar certo, é uma conduta livre da criança, que vai fazer agir de acordo com a sua cultura. A criança age pela representação de seu brinquedo, podendo na brincadeira demonstrar atos de carinho, conceber e produzir um brinquedo é transformar em um objeto uma representação, de um mundo imaginário, através da representação simbólica para um mundo relativamente real.

De acordo com isso perguntou-se às professoras: quais as maiores dificuldades que você encontra enquanto educador para trabalhar com atividades lúdicas em sala de aula?

Segundo a professora A: “regras dos jogos”. Na escola da professora B: “as maiores dificuldades é que só se preocupam muitas vezes em ensinar sem brincadeira tira-se muito tempo da infância para conteúdos e esquecem que são crianças e que a brincadeira é parte da rotina da infância”. Seguindo a professora C, diz que: “o lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do ser humano e não apenas como minutos de divertimento. Pois os mesmos são a essência da criança o que permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento além de estimular a afetividade sendo assim a ludicidade não deve ser isolada e sim integrada no processo ensino aprendizagem”.

O jogo e brincadeira fazem com que a criança desempenhe papéis, sinta emoções, coopere entre si e amadureçam num ambiente de aceitação. O jogo permite o erro e a exploração de novas maneiras de resolver problemas, o jogo é também o meio norteador e organizador para o mundo da criança e seu desenvolvimento integral. O

brinquedo enquanto objeto ele introduz a criança no meio social, pois através do brincar que a criança constrói as suas relações, a criança em estar em contato com o objeto será mais fácil pra ela para sua socialização com o meio em que esta inserida. O brinquedo possibilita e estimula a representação de aspectos da realidade.

Pode-se afirmar ainda que os jogos contribuem para o desenvolvimento cognitivo da criança, principalmente quando eles envolvem regras, pois:

[...] traços extremamente importantes de personalidade da criança são desenvolvidos durante tais jogos e sobretudo, sua habilidade em se submeter a uma regra, mesmo quando um estímulo direto a impele a fazer algo muito diferente. [...] Dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido (LEONTIEV, 1988, p. 138-139).

Os jogos e as brincadeiras são de extrema importância, para a socialização, o respeito às regras, bem como no processo de aprendizagem, pois as crianças aprenderam brincando conteúdos. O brinquedo pode ser entendido como objeto, como o suporte para a brincadeira, tornando-se indispensável através dos tempos, tem marcado boa parte do processo de desenvolvimento do indivíduo, sobre tudo o que acontece na fase inicial de sua existência.

3.5 O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO ATRÁVES DE ATIVIDADES LÚDICAS

Dentro da inclusão das crianças de seis anos nos anos iniciais, destaca-se a importância de refletir sobre o sentimento das crianças que ingressam, cheias de expectativas na escola, o cuidado para não frustrá-las, pois irão frequentar o espaço da instituição escolar por muitos anos de suas vidas. Com isso vem vários questionamentos de como não assustar as crianças com o título de alunos do ensino fundamental, então como acolhê-las de maneira singular que continuem a vivenciar as experiências da infância.

A ênfase do trabalho pedagógico nos anos iniciais do ensino fundamental de nove anos, buscando a melhor forma de trabalhar com nossa prática de ação educativa com as crianças em um mundo em constante mudança. A escola é responsável pela função social, um lugar de encontro de muitas pessoas e de partilha de conhecimentos, onde se acolhe pessoas com saberes e valores diferentes, e de uma forma dinâmica procura-se ensinar e aprender..

A partir desse contexto a pergunta às professoras foi: é possível observar o desenvolvimento cognitivo dos alunos das series iniciais, através de atividades lúdicas?

Na concepção da professora A "sim, a partir da interação que a criança adquire valores, costumes, habilidades e atitudes de convívio social." Já para a professora B: "sim, pois conseguem ter sequência, concentração, calma e interação com professor e colegas." É a professora C diz que "sim, pois e através das atividades lúdicas que podemos observar o que o aluno sabe e o que assimilou dos conteúdos. É possível observar que cada educador adapta o conteúdo programático a ludicidade de acordo com sua compreensão sobre o lúdico, usando várias estratégias para dinamizar seu trabalho tornando-o mais produtivo, prazeroso e significativo. Ferreiro (1999, p. 104) complementa dizendo que:

Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.

A escola deve potencializar a vivência da infância pelas crianças, pois é uma etapa muito importante na vida, onde a singularidade deve estar presente assim como a experiência de aprender deve estar ligada a autonomia e a cidadania. Entende-se a infância como tempo de brincar, e a partir disso construir uma nova cultura de alfabetização, na qual a ludicidade e aprendizagem estejam presentes e articulados. Na literatura, na legislação os direitos da infância estão evidenciados, Portanto faz-se necessário que a escola organize o tempo e os espaços de forma adequada ao processo pedagógico lúdico.

4 CONCLUSÃO

O aluno não pode ser apenas visto como um depósito de conhecimento essa postura afeta a credibilidade do aluno em sua potencialidade, acomoda o conhecimento sem a opção de transformá-lo. Os professores com sua prática têm que provocar o aluno a criar, recriar a ser crítico, sensível, curioso, e fazer com que o aluno sinta vontade de aprender, e de estar no ambiente escolar, pois é através de atividades mais dinâmicas que vamos conseguir fazer com que os alunos não queiram mais deixar a escola para fazer coisas que lhes interesse fora da escola, é preciso que ele sinta vontade de querer estar na escola, pois assim sua aprendizagem será significativa. O ato de educar não

deve ser apenas o ato de repassar informações, de passar o conhecimento, se o professor traz para sala de aula o conceito pronto, acabado não dá ao aluno a possibilidade de aprender a fazer diferente. Assim o aluno não terá a chance de construir o seu próprio conceito, logo são fechadas todas as possibilidades do aluno questionar e buscar caminhos diferentes, porque o conceito foi entregue pronto, acabado e não lhe foi permitido criar, transformar, fazer de outra maneira.

Através da pesquisa de campo foi possível perceber necessidade de repensar sobre a importância da ludicidade no processo de aprendizagem, pois ela facilita à aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social, a construção e assimilação do conhecimento, a comunicação, a expressão, a criatividade. O lúdico é uma necessidade humana e não deve se encarada como uma diversão qualquer. Mas não são todos os educadores que compreendem o lúdico como um importante meio de trabalho, nem todos percebem a sua real importância, apesar de ser comprovado e reconhecido o valor das atividades lúdicas no processo educativo.

Faz-se necessário ressaltar que os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos nos jogos e nas brincadeiras contribuem de forma significativa nos processos de apropriação do conhecimento, uma vez que, quando as crianças durante as atividades lúdicas, respeitam regras, aprendem a dominar seu próprio comportamento, desenvolvem o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação. O professor é a ponte para o conhecimento do aluno, para que ele seja uma pessoa capaz de criar, imaginar, sonhar isto será possível se fazer o uso do lúdico na sala de aula.

Sendo assim, pode-se constatar que o jogo e brincadeira estão sendo utilizadas como importantes instrumentos pedagógicos para o desenvolvimento dos alunos nas habilidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais, contribuições estas da ludicidade no processo pedagógico. Assim, entende-se a grande responsabilidade que o professor deve ter com a educação de seus discentes, uma vez que, o verdadeiro papel do educador é o de fazer com que os alunos, por meio de mediações, se apropriem do conhecimento científico, sistematizado, contribuindo assim para uma educação transformadora.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: vozes, 1998.
- BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Por que alfabetizar é sempre compreendido como apenas ensinara língua escrita?** IN: FERREIRA, V.S. Infância e linguagem escrita: práticas docentes. Minas Gerais: Univale, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.
- EMERIQUE, Paulo Sérgio. **Brinca aprende**. São Paulo: Papirus, 2003.
- FERREIRO, Emília. **Com todas as letras**. São Paulo: Cortez, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5. ed. São Paulo: Cortes, 2001.
- _____ (org.). **Jogo brinquedo, brincadeira e educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- LEONTIEV, A. N. **Os princípios psicológicos da brincadeira em idade pré-escolar**: 1988.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. VYGOTSKY, Lev Semenovick. **Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.
- LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras**: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese. Salvador: Gepel, 2000.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. São Paulo: Vozes, 2003.
- MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer**: uma introdução. São Paulo: autores associados, 1996.
- PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Portugal: Publicações Dom Quixote, 1990
- SANTA CATARINA. Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta curricular de Santa Catarina**: educação infantil, ensino fundamental e médio. Florianópolis: Cogen, 1998.
- VYGOTSKY, Lev Semenovick; LURIA, Alexander Romanovick; LEONTIEV, Alex. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.