

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Luciana de Oliveira ¹

Giovana Maria Di Domenico Silva ²

RESUMO

Entre muitas formas excelentes de se trabalhar nos anos iniciais do ensino fundamental, a ludicidade é uma delas, por fazer parte do cotidiano das crianças e por ser uma necessidade humana. O presente artigo trata e defende a importância da ludicidade na educação, em especial, nos anos iniciais do ensino fundamental. Nessa perspectiva objetiva-se compreender a importância da ludicidade, na melhoria do processo de aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. A pesquisa classifica-se como qualitativa, fazendo uso de estudos teóricos e de pesquisa de campo. Na pesquisa de campo aplicou-se questionários para professores que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental, da rede pública municipal do município de Saltinho, Santa Catarina. Dentre os resultados do trabalho percebeu-se que a ludicidade permeia o trabalho dos professores entrevistados. Conclui-se que a ludicidade é indispensável no contexto escolar e também para que as crianças desenvolvam melhor seu convívio social, afetivo, com os seus colegas, familiares e na sociedade.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Anos Iniciais. Professores.

ABSTRACT

Among many excellent ways to work in the early years of elementary school, the playfulness is one of them, to be part of children's everyday life and to be a human need. This article discusses and defends the importance of playfulness in education, especially in the early years of elementary school. In this perspective the work aims to understand the importance of playfulness, improving the learning process of students in the early years of elementary school. The research is classified as qualitative, making use of theoretical studies and field research. In the field research was applied questionnaires to teachers who work in the early years of elementary school, the municipal public network of the city of Saltinho, Santa Catarina. Among the results of the work it was noticed that playfulness pervades the work of the teachers interviewed. It follows that the playfulness is indispensable in the school context and for children to develop better your social life, emotional, with your colleagues, family and society.

¹ Aluna do Curso de pós-graduação, em nível de especialização, em Práticas pedagógicas interdisciplinares e garantia de direitos da UNOESC, campus Aproximado de Maravilha.

² Professora orientadora. Mestre em Educação. Professora do Curso de Pedagogia da UNOESC, Campus de São Miguel do Oeste.

Key word: Playfulness, Learning. Early Years. Teacher.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda e defende a importância da ludicidade na educação dos anos iniciais do ensino fundamental. Sendo a ludicidade uma necessidade humana, consideramos extremamente oportuno que os professores, trabalhem com a mesma, pois está favorece o desenvolvimento, afetivo, cognitivo, imaginário, familiar e social da criança.

Estando matriculados nos anos iniciais do ensino fundamental, os alunos não deixam de ser crianças e necessitam de brincadeiras, apesar de muitos acreditarem que as brincadeiras, jogos , e o brinquedo é papel apenas função da educação infantil.

As brincadeiras tornam a sala de aula mais produtiva, as crianças acreditam ser mais valorizadas, com maior rendimento escolar tanto no aprendizado quanto no convívio entre colegas. Segundo Froebel o brincar permite o estabelecimento de relação entre os objetos do mundo cultural e a natureza, unificados pelo mundo espiritual. Apesar de seu paradigma metafísico, foi responsável pela introdução do brinquedos e brincadeiras no jardim de infância. Froebel, concebe brincar como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral cognitivo, e os dons ou brinquedos como objetos que subsidiam as atividades infantis, entende também que a criança necessite de orientação para seu desenvolvimento.(FROEBEL apud SANTOS, 2001, p.27).

Justifica-se a importância desse tema entendendo que aprender deverá provocar sentimentos de grande prazer às crianças, pois em nenhum momento o aprendizado lhes sugere ser entediante. Aprender é parte de sua vida, ou melhor dizendo, é parte principal da sua vida. Brincar, para elas, é aprender, e aprender é brincar.

Mas o que acontece muitas vezes quando a criança entra na instituição de educação, o aprender desvincula-se do brincar e se torna uma obrigação;

desfaz-se o vínculo anteriormente existente entre razão e emoção, ou seja entre aprendizagem e vida, entre aprendizagem e experiência.

Consequentemente, institui-se um tempo e um lugar específico para a criança aprender determinadas coisas, que lhe dá a ideia, extremamente distorcida, de que aprender não é um processo agradável e sucessivo, que tem o seu início marcado pelo seu nascimento e o seu término apenas com a morte. Pelo contrário, a imagem que chega a muitas crianças é que aprender é algo artificial e difícil, que tendo começado quando ela entra na instituição de educação, termina quando ela deixa o espaço educacional, sendo muitas vezes o seu aprendizado entendido como resultado e não como processo.

Pode até parecer estranho que a ideia do brincar, que aparece como tema central e fonte de aprendizado, necessite ser defendida. Entretanto, há muita pressão sobre os(as) educadores que atuam com crianças de zero a doze anos. Conforme a idade da criança aumenta, a cobrança da sociedade pelo não brincar é ainda maior o que induz os(as) educadores(as) a uma prática pedagógica equivocada, em especial a introdução, pela via do treinamento mecânico e descontextualizado, da linguagem escrita e matemática, em detrimento das demais linguagens. Para as crianças, o brincar é uma exploração, descoberta, investigação, fazer e fazer com muita frequência é realmente um trabalho árduo.

Objetiva-se com esse trabalho compreender a importância da ludicidade na melhoria do processo de aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental; e como objetivos específicos: entender o que é ludicidade; verificar a importância, a função e a necessidade da ludicidade para as crianças dos anos iniciais do ensino fundamental; analisar a importância do lúdico na construção do processo ensino aprendizagem das crianças dos anos iniciais; detectar desafios e possibilidades de incluir a ludicidade no planejamento e na prática dos professores dos anos iniciais.

É de fundamental importância fundamentar o tema e a prática das aulas, com brincadeiras lúdicas com as crianças. A ludicidade tenta salvar a criatividade das crianças, mostrar o quanto é bom brincar se divertir conhecer coisas novas, resgata o direito à infância que foi “roubado” com as tecnologias,

que prendem as crianças, onde elas nem brincar querem mais, ficam presas e esquecem da sua infância.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 2001 p.108).

Através da ludicidade a criança melhora seu comportamento, desenvolve seu conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora suas habilidades motoras.

A pesquisa realizada amparou-se nos estudos de autores como Santa Marli Pires dos Santos e Tizuko Morchida Kishimoto, que comprovam como a ludicidade é fundamental para o ensino e aprendizagem das crianças. Visando a compreensão de como está favorece o processo de aprendizagem, realizou-se a pesquisa de campo a partir de questionários com quatro professores dos anos iniciais do ensino fundamental do município de Saltinho – SC, os quais são identificadas por letras do alfabeto, A, B, C, D, e E. Cada professor(a), recebeu um questionário com quatro perguntas sobre a ludicidade, quais sejam: O que é ludicidade? Como os professores poderiam valorizar e respeitar a ludicidade e a infância no contexto da sala de aula? Será possível ensinar e aprender a partir da ludicidade? Quais os desafios e possibilidades de incluir a ludicidade no planejamento e na prática dos professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental?

Após procedeu-se a análise dos dados a luz do referencial teórico construído.

2 CONTEXTUALIZANDO A LUDICIDADE

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12)

Percebe-se, que quando as crianças começam a frequentar aos anos iniciais, elas necessitam que o lúdico esteja presente em sua rotina. Apesar de que nos anos iniciais a preocupação maior seja alfabetizar, lúdico, jogos e brincadeira, não pode ser visto só como papel da educação infantil, porque a criança para aprender ela precisa associar, conviver, trocar ideias e interagir com o próximo, precisa aprender a esperar, para falar, precisa começar a entender as regras do convívio social.

Segundo Carlos Drummond de Andrade “Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é velos sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.” (SANTA CATARINA, 2005, p. 52).

2.1 O QUE É LUDICIDADE?

“Ser lúdico, portanto significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto dar uma nova dimensão á existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação , a imaginação e a nutrição da alma. É, por isso, que as descobertas científicas sobre a dinâmica cerebral foram importantes para o estudo da ludicidade como ciência” (SANTOS, 2001, p.13).

Diante do questionamento *o que é ludicidade?* O professor **A** respondeu “que é uma maneira de brincar com as crianças e envolver em atividades, onde as crianças pudessem pensar antes de agir”. O professor **B** “que é trabalhar com jogos, música, dança, desenvolver a criatividade das crianças, e conhecimento”; o professor **C** acredita que “é uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos através de jogos, musica, dança etc, o intuito é educar, ensinar ser divertido e interagir com outros”; o professor **D** respondeu que “ludicidade é um potencial humano, de sentir-se pleno, num estado do brincar, que nos leva a um bem-estar conosco e com os demais”. Ludicidade leva a criatividade, por isso é preciso desenvolvê-lo.

Santos (2001, p.21) afirma que: “A evolução do ser humano depende da evolução da consciência e o papel da educação é também o de provocar a

expansão do potencial das crianças não somente a nível cognitivo, mas também a nível de consciência.”

Assim são criadas as pré-condições para o jogo de papéis propriamente dito, cujo desenvolvimento ocorre na pré-escola. A interpretação do papel do aluno pela criança é uma forma original de simbolização. A criança passa do brinquedo cujo conteúdo básico é a reprodução das atividades dos adultos com objetivos para o brinquedo cujo conteúdo básico torna-se a reprodução das relações de adultos entre si ou com crianças. A mudança no conteúdo da brincadeira da criança está inteiramente relacionada com a mudança na natureza das atividades apresentadas por elas. O jogo simbólico constitui, assim mais do que um objeto da própria atividade, um expressivo gesto acompanhado pela fala (ELKONIN, 1971 apud KISHIMOTO, 2001 p.63)

Santos (1997), defende a importância da ludicidade, acreditando que é uma necessidade humana, assim como um professor, também respondeu de acordo com pensamento dos autores pois a ludicidade é um potencial humano. Já três dos entrevistados acreditam que ludicidade em sala de aula é brincar e desenvolver atividades que envolvam jogos, brincadeiras música dança.

2.2 COMO OS PROFESSORES PODERIAM VALORIZAR E RESPEITAR A LUDICIDADE , E INFÂNCIA NO CONTEXTOS DA SALA DE AULA?

A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito.

De acordo com a lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (dispõe sobre o Estatuto da Criança do Adolescente e dá outras providencias) no seu capítulo II trata-se do Direito à liberdade, ao Respeito e à Dignidade, em seu artigo:

Art. 15. A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis

IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;

Sendo assim tudo o que for garantido por lei deve ser cumprido e respeitado,

Devido a complexidade da inter-relação que envolve os aspectos afetivos e cognitivo da aprendizagem, o mediador deve desenvolver com a criança uma relação de respeito mútuo de afeto e de confiança que favoreça o desenvolvimento de sua autonomia. Um

clima sócio-afetivo tranquilo e encorajador, livre de tensão e imposições, é fundamental para que este aluno possa interagir de forma confiante com o meio, saciando sua curiosidade, descobrindo, inventando e construindo, enfim, sua curiosidade seu conhecimento. (KISHIMOTO, 2001, p. 95)

A partir da questão Como os professores poderiam valorizar e respeitar a ludicidade, e a infância no contexto da sala de aula? O professor A respondeu que “é adequando conteúdos ao lúdico e fazendo o possível para não esquecer das brincadeiras no cotidiano.”

Toda criança que brinca se comporta como um poeta, pelo fato de criar um mundo só seu, ou, mais exatamente, por transpor as coisas do mundo em que vive para um universo em acordo com suas conveniências. O poeta age como criança que brinca: cria um mundo imaginário que leva muito sério, isto, que dota de grandes qualidades de afetos, sem deixar de distingui-los claramente da realidade (KISHIMOTO, 2001, p.19)

O professor **B** responde que “o lúdico pode ser trabalhado em todas as atividades, é uma maneira de aprender e ensinar, despertando prazer pela aprendizagem. A ludicidade traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas.”

Segundo Brougère (1997, p. 68 apud SANTOS, 2001, p. 172):

A interação lúdica associa às significações preexistentes e aos estímulos inscritos no brinquedo uma produção de sentido e de ação que emana da criança. É o nome em que a criança se apropria dos conteúdos disponíveis, tornando-se seus, através de uma construção específicas, quer ela seja ou não original. O que fazem as crianças das imagens e dos estímulos que lhes são fornecidos?

O professor ‘**C**’ responde que “precisa estar consciente do papel do lúdico no processo escolar de ensino aprendizagem incluindo as brincadeiras em seu planejamento. E acredita também que o professor deve reaprender a brincar, pois esse também é o seu papel.” O professor ‘**D**’ respondeu que “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como diversão, mas como um aprendizado, por isso é importante valorizar a ludicidade no contexto escolar, pois é no lúdico que os aprendem, se desenvolvem. O desenvolvimento pessoal que a ludicidade proporciona, associado aos fatores sociais e culturais, colaboram para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação construção de conhecimento, além de conhecimento, desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvido no processo de ensino aprendizagem.

E, assim a criança ao brincar vai criando suas experiências, construindo e contribuindo conhecimentos acerca do mundo e do outro com quem se relaciona. Dessa forma, o brincar auxilia na constituição do indivíduo como sujeito, possibilitando que ele seja capaz de regular voluntariamente sua conduta, pois é pelo brincar que a criança se apropria das significações produzidas nas relações sociais, constituindo-se sujeito. (ROCHA, 2002 apud SANTA CATARINA, 2005, p. 55)

2.3 SERÁ POSSÍVEL ENSINAR A PARTIR DA LUDICIDADE?

Aprender dá grande prazer as crianças, pois em nenhum momento o aprendizado lhes sugere ser entediante. Aprender é parte de sua vida ou melhor dizendo, é parte principal de sua vida. Brincar para elas é aprender, e aprender é brincar.

Nesse sentido, Sônia Kramer ressalta que “a prática pedagógica e o projeto político pedagógico envolvem, necessariamente, conhecimento e afetos, e valores, cuidados e atenção, seriedade e riso” (KRAMER E BAZÍLIO, 2003, p. 64).

Toda escola de pensamento, retomando os grandes temas românticos inaugurados por Jean-Paul Richter e E.T.A Hoffmann, vê no brincar o espaço da criação cultural por excelência. Deve-se a Winnicott a reativação de um pensamento segundo papel o qual o espaço lúdico vai permitir ao indivíduo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura: “se brincar é essencial é por que é brincando que o paciente se mostra criativo”.(KISHIMOTO, 2001, p.19)

Considerando a indagação *será possível ensinar a partir da ludicidade?* Responde o professor **A** “com certeza pois brincadeiras envolve pessoas, crianças e desperta a curiosidade e a vontade de interagir e se envolver”.

De acordo com Kishimoto (2001 p. 19): “brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real, fiel, na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio da prazer oposto ao princípio da realidade”

O professor **B** responde que “sim, por meio do lúdico podemos conseguir uma educação de qualidade, e quantidades de atividades diferenciadas”. Nesta perspectiva “Brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte não se limita uma relação simples com o real”. (KISHIMOTO, 2001, p.19).

O professor **C**, responde que “sim, pois o lúdico está em todas atividades que despertam o prazer e com isso possibilita ensinar e aprender”. O professor **D** “é possível aprender a partir da ludicidade, pois o professor proporciona um ambiente de aprendizagem oferecendo ao educador possibilidades de novos conhecimento e põe à prova o conhecimento do aluno.”

Os quatro professores entrevistados acreditam que sim é possível ensinar à partir da ludicidade, pois através do lúdico conseguem até transformar uma educação de qualidade, argumenta um dos professores entrevistados, acreditam também que o lúdico tem um papel fundamental em ensinar e aprender.

2.4 QUAIS OS DESAFIOS E POSSIBILIDADES DE INCLUIR A LUDICIDADE NO PLANEJAMENTO E NA PRÁTICA DOS PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL?

De acordo com Kishimoto (2001, p. 53-54):

A capacidade de simbolizar e de jogar com a realidade através da fantasia e dos símbolos coletivamente estruturados- a linguagem verbal (oral e escrita), os mitos e a religião, a ciência – é que permite ao homem viver numa nova dimensão da realidade: o universo simbólico. É a representação simbolização que possibilita a interiorização do mundo.

A partir da abordagem que solicita *Quais os desafios e possibilidades de incluir a ludicidade no planejamento e na prática dos professores dos anos iniciais do ensino fundamental?* “O desafio é de não ter medo de brincar sempre que for trabalhar e planejar” responde o professor **A**. O professor **B** responde “que o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. Os jogos brinquedos fazem parte da infância das crianças, onde a realidade e o faz de conta intercalam-se, pois acredito que não há desafios, mas sim possibilidades...”

O professor **C**, responde, que “o mundo de hoje tem muitas tecnologias tornando assim mais difícil que a criança se a tenha a prestar atenção nas aulas.”

(hoje o tempo das crianças é habitualmente saturado por deveres e afazeres, restando muito pouco para as atividades lúdico-criativas. Assim, diminuem as possibilidades da criança descobrir sua própria

maneira de ser, construir sua afetividade e fazer suas próprias descobertas por meio do brincar. Nesta perda de respeito pela infância e de seus verdadeiros interesses e necessidades somos, finalmente, quase obrigados a esquecer o que desejamos e o que deveria ser prioridades para as crianças. (SANTOS, 1997, p.125).

O professor **D**, afirma que “diariamente os educadores enfrentam desafios em sala de aula, os alunos estão vindo muito cedo para dentro da sala de aula, são diferentes conhecimentos, cada qual com sua particularidade e necessidades. Porém com um bom planejamento é possível incluir a ludicidade nas suas aulas, dessa forma o aluno consegue internalizar melhor o conhecimento.”

O professor desempenha um papel mediador em sala de aula, desenvolver um planejamento com jogos brincadeiras, seja uma possibilidade de incluir e dar oportunidades a todos, segundo um professor que afirmou que as crianças estão vindo mais cedo para a sala de aula, para isso é necessário respeitar a fase de cada criança e principalmente a infância.

3 CONCLUSÃO

De acordo com pesquisa realizada com os professores, todos usam o lúdico em sala de aula, e acreditam ser indispensável a possibilidade de trabalho sem a ludicidade, acredita-se que com as brincadeiras é possível conquistar, e ensinar uma criança.

Enfrenta-se vários desafios nos dias de hoje, com crianças em sala de aula, uma delas pode até ser por elas estarem mais cedo matriculadas na escola, e por isso ficam mais tempo longe de suas famílias. Mas com as brincadeiras podem resgatar o amor e afeto das crianças, envolvendo-se em grupo e formando um laço muito grande de amizade afeto, companheirismo, ensinando a criança, a se tornar afetivo, criativo e um ser que se valoriza, e valoriza a sua sociedade, desde a primeira fase de sua vida , que é infância.

Conclui-se que o lúdico é uma possibilidade prática de vivência e aprendizagem, podemos trabalhar a construção e o respeito às regras, ensinar a pensar, a criar, a conquistar sua própria autonomia e ser feliz.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente-ECA**. Lei n.º 167 8069 de 13 de Julho de 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm>. Acesso em: 08 de julho 2016.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos** 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

KISHIMOTO, Morchida Tizuko. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação. **Proposta Curricular de Santa Catarina: Estudos Temáticos**. Florianópolis: IOSC, 2005.