REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

AMARAL, Maria Nazaré de Camargo Pacheco. Dewey: jogo e filosofia da experiência dramática. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2008.

ALMEIDA, Laurinda Ramalho de; MAHONEY, Abigail Alvarenga. A constituição da pessoa na proposta de Henri Wallon. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Editora 34, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CERISARA, Ana Beatriz. Educar e Cuidar: por onde anda a educação infantil? Perspectiva. Florianópolis, n. especial, p. 07-10, jul./dez. 1999. Disponível em: http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ELIZANGELA%20BUENO.pdf. Acesso em 13 jul 2020

DOHME, V. Jogando: o valor educacional dos jogos. São Paulo: Informal Editora, 2003.

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

GOMES, C. L. Verbete Lúdico. In: GOMES, C. L. (Org.). Dicionário Crítico do Lazer. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004, p.119- 146.

GUSSO, Sandra de Fátima Krueger; SCHUARTZ, Maria Antonia. A Criança e o Lúdico: A importância do “brincar”. Paraná - PR, 2015. Disponível em < https://docplayer.com.br/2433334-A-crianca-e-o-ludico-a-importancia-do-brincar- profa-ms-sandra-de-fatima-kruger-gusso-pupr-profa-ms-maria-antonia-schuartz- pucpr.html> Acesso em 20 jul.2020

A LUDICIDADE ENQUANTO FERRAMENTA FACILITADORA DO ENSINO- APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

ANDRÉIA ROSÁRIO DOS SANTOS

RESUMO

O artigo desenvolvido discorre sobre a inserção de recursos lúdicos no cotidiano escolar como recurso facilitador do ensino-aprendizagem, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. No contexto educacional vigente, observa- se um cenário pautado em metodologias tradicionais, mecanizadas, onde se prioriza os resultados advindos de mera reprodução, desconsiderando o processo; as consequências disso são assustadoras e que traduzem a educação brasileira: alto índice de reprovação, evasão escolar e analfabetismo, além de um alunado desmotivado para com o aprender. Em contrapartida, têm-se que a ludicidade se associa ao prazer e diversão comumente despertados pelo brincar e jogar, o que, de acordo com a literatura, deixa o indivíduo pré-disposto à assimilação de novos conceitos e conhecimentos, além destes se apresentarem num formato e linguagem coerente com as necessidades e anseios da criança, principalmente, facilitando seu entendimento. Ademais, à medida que se propõe uma brincadeira,

pode-se requisitar habilidades e competências que não estão presentes no indivíduo, estimulando-o aprimorar ou desenvolvê-las. Considerando que a criança procura pelo brincar, por que não ensinar através do lúdico? Sendo assim, a pesquisa externa os benefícios propiciados pela inserção de jogos e brincadeiras no planejamento pedagógico, trazendo-as como prática educativa auxiliadora do processo de ensino-aprendizagem e fonte originadora de interesse, prazer, disciplina e motivação, questionando a prática docente característica do Ensino Fundamental.
PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem; Ludicidade; Desenvolvimento; Educação.

INTRODUÇÃO

Considerando a realidade vigente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, frequentemente fundamentada numa metodologia tradicional e mecanizada de transmissão de conteúdos e conhecimentos, o presente artigo tem como temática o questionamento da relação entre esta conjuntura e a inutilização das práticas lúdicas no cotidiano escolar, de modo a externar as possíveis consequências se comparadas aos benefícios propiciados pelo contato com jogos e brincadeiras.

Barros (2009) aponta que a redução dos espaços do brincar no contexto do Ensino Fundamental tem ocorrido com mais frequência nos dias atuais, o que nos permite desenvolver um estudo relevante acerca do tema, centrado no brincar enquanto atividade colaboradora do desenvolvimento das potencialidades infantis e como recurso facilitador da aprendizagem.

Em consonância com os estudos de Azevedo et al. (2010), o lúdico advém da palavra latina ludus, que quer dizer “jogo”, não se restringindo somente ao ato de jogar, brincar ou outras formas espontâneas de movimentações. Alves (2009) complementa, afirmando que “o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano” (ALVES, 2009).

Na perspectiva de Chateau (1987), o jogo é uma “alternativa para a denúncia da realidade como tal se apresenta”, induzindo o participante à experimentação da liberdade gratuita, num espaço e tempo de vivência externo ao de sua vivência real, participando da construção e da ordem das próprias regras. Kishimoto (1998), por sua vez, afirma que jogos e brincadeiras são instrumentos que promovem a interação entre criança e meio físico-social, já que descobrem o mundo a partir de suas ações, compreendendo, por conseguinte, informações.

No que tange ao contexto escolar, ao longo da história, sempre se destacou as discussões a fim de intervir acerca de três aspectos pertencentes à educação: desinteresse, desmotivação e inexistência de prazer em aprender. Estes aspectos são evidenciados no dia-a-dia das escolas, demonstrando uma certa aversão aos conteúdos escolares manifestada por parte dos discentes (BRASIL, 1997). Nesse sentido, Bispo (2009) acredita que a motivação é fundamental para o empenho e dedicação, destacando a importância do professor trazer as informações em um formato coerente com as necessidades e interesses de seus alunos.

A partir disso, podemos relacionar o lúdico com as adversidades recorrentes das instituições educacionais, trazendo-o como uma prática educativa eficaz que envolve o aluno nas atividades, já que “a brincadeira é inerente na criança e desempenha funções

de reflexão e descoberta do mundo que a cerca" (CHATEAU, 1987). Para Lemle (2005), o brincar e jogar são formas de se externar sentimentos, pensamentos e aprendizagens, promovendo o desenvolvimento concomitantemente. "Através dos jogos, as aulas se tornam mais interessantes e prazerosas; o docente age como construtor do desenvolvimento do aluno, estabelecendo interesse e disciplina" (AZEVEDO et al., 2010).

A Educação Infantil, primeira etapa escolar, é caracterizada pela presença significativa de atividades lúdicas e, por conseguinte, do brincar como recurso para se atingir o objetivo central: "promover o desenvolvimento de competências no cotidiano dessa etapa da escolarização, de modo a facilitar o adquirir destas capacidades num futuro próximo" (GENTILE, 2005). Entretanto, essa primeira fase escolar desenvolve muitas das competências necessárias para as etapas subsequentes, mas não todas; "os indivíduos estão em constante processo de formação e aprendizagem" (LEMLE, 2005). Já o Ensino Fundamental consiste no período escolar onde, nos termos da Lei n° 11.274 (BRASIL, 2006), as crianças ingressam, oficialmente, aos seis anos de idade e é justamente nos seus anos iniciais em que se enfatiza o processo de alfabetização, sendo essa voltada, em especial, para a prática da escrita e da leitura, frequentemente deixando o brincar em segundo plano e transformando a imagem do professorado para "transmissor de conteúdos" (BISPO, 2009).

Assim, duas questões movem esta pesquisa, sendo elas: 1. Quais são os efeitos decorrentes da redução drástica de jogos e brincadeiras no cotidiano dos anos iniciais do Ensino Fundamental? 2. Como o docente pode incorporar a ludicidade na sua prática educativa de modo a conquistar os objetivos educacionais esperados?

O objetivo deste artigo, portanto, é destacar, identificar e refletir sobre as representações significativas dos jogos e brincadeiras na prática docente do período compreendido como Ensino Fundamental I, relacionando-os ao processo de desenvolvimento infantil e abordando o lúdico como ferramenta de aprendizagem à medida em que se propõe como estímulo ao interesse discente, afinal, como afirma Lemle (2005), "a aprendizagem discorre por meio da relação e do ambiente com auxílio do professor, o qual exerce função de mediador do ensino-aprendizagem".

Buscando atingir o objetivo principal deste artigo, será requisitada uma metodologia qualitativa de caráter descritivo, baseada na revisão bibliográfica de autores do segmento da educação. Logo, não visa enumerar ou medir eventos, sendo utilizada para a obtenção de dados descritivos que expressam os sentidos dos fenômenos.

Esta pesquisa se iniciou com o levantamento de informações acerca de jogos e brincadeiras, externando visões de autores sobre suas influências no desenvolvimento infantil, estabelecendo uma relação com documentos educacionais de caráter nacional, como Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) e Parâmetros Curriculares Nacionais para Ensino Fundamental (BRASIL, 1997). O capítulo seguinte faz um panorama das circunstâncias educacionais atuais, isto é, retrata os entraves da aprendizagem facilmente identificáveis, trazendo a ludicidade como possível solução. O último capítulo, portanto, aborda os possíveis efeitos decorrentes da redução drástica da ludicidade no Ensino Fundamen-

tal I. Por fim, são explanadas as considerações finais obtidas com o desenvolver da pesquisa. Através dela, espera- se aproximar teoria e prática do lúdico nos processos de desenvolvimento e ensino- aprendizagem, conduzindo à reflexões de panoramas negligenciados no contexto vigente e contribuindo para uma modificação consciente na postura docente frente ao cenário dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

1 OS EFEITOS DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Derivado da palavra latina ludus, que significa “jogo”, o vocábulo “lúdico” engloba não somente o ato de jogar ou brincar, mas sim todas aquelas atividades, segundo Bispo (2009), que são “vividas e sentidas, não sendo definíveis por palavras, mas assimiladas pelo aproveitamento, regidas pela fantasia, imaginação e sonhos de seus participantes”. Logo, tem sentido de divertimento, distração e/ou passatempo, relacionando-se a atividades individuais, em grupo ou até atividades da dança e canto.

Segundo Lemle (2005), a ludicidade é uma técnica que deve ser enfatizada, uma vez que, pedagogicamente, “as percepções positivas fazem com que os educadores tenham em mente os objetivos e os fins da brincadeira desenvolvida, sua utilização lúdica, cognitiva, sociocultural”, para que, assim, após observar a conduta dos educandos, possam diagnosticar, avaliar e elaborar estratégias de trabalho, identificando, desta forma, suas dificuldades e avanços, como Vygotsky e Piaget defendiam em certos momentos. Cunha (1997) afirma que “objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a”.

Ao lidar com objetos concretos durante as brincadeiras, a criança estabelece relação entre o significado de palavras e o próprio objeto, e, pela ação de brincar, embora não possua uma linguagem gramatical, consegue internalizar a definição funcional de objetos e passa a correlacionar palavras com o objeto concreto

(CUNHA, 1997). A brincadeira estimula o uso da memória que, ao entrar em ação, se amplia e passa a organizar o material a ser lembrado (KISHIMOTO, 1997). Dessa maneira, aqueles alunos que desempenham dificuldades de aprendizagem, podem se aproveitar de jogos e brincadeiras como facilitadores de conteúdos pedagógicos.

Alves (2009) diz que “o lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados; abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis”. O autor ainda complementa que o lúdico “ultrapassa os limites da realidade física” e “traz em seu enredo a representação da realidade recriada metaforicamente” (ALVES, 2009), passível da lógica do faz-de-conta.

É sabido que o homem dispõe de um certo fascínio em relação a ludicidade, e isso se dá desde as origens da civilização, já que “sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança [...], para sua educação, ultrapassa os limites da modernidade” (ALVES, 2009).

Platão e Rousseau, por exemplo, fo-

ram pensadores que, nos seus períodos primórdios, já retratavam a ludicidade como forma relevante para o desenvolvimento da criança; Platão recomendava a constante movimentação da criança por parte do brincar, quanto Rousseu reconhecia o brincar espontâneo da criança. No período correspondente aos séculos XVII e XVIII, segundo Bispo (2009), as manifestações infantis passaram a ser vistas como instrumentos pedagógicos, já que o período da infância, na época, era tido como incompleto, onde a criança requisitava maior preparo para a vida, de modo a abandonar sua pureza; para tanto, as atividades antes prazerosas e descomprometidas, passaram a ser controladas com um fim educativo. E, por conseguinte, o século seguinte manteve esta intencionalidade. De acordo com Kishimoto (1997), Froebel foi o primeiro educador que justificou o uso do brincar no processo educativo; ele via o brincar como um ato também pedagógico e não só de entretenimento.

A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto todo – da vida natural/interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo [...] a criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto sacrifício para de seu bem e dos outros [...] O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (FROEBEL apud KISHIMOTO, 2002)

Na infância, o indivíduo enfrenta um período de formação de sua personalidade em que, através de dinâmicas dos jogos e das brincadeiras, possibilita socialização e criação/recriação de conhecimento, sendo, portanto, um processo educativo. Gentile (2005) diz que “a criança se torna sujeito de um processo”, processo este de socialização com o mundo.

Para Gentile (2005), o lúdico é uma necessidade básica de personalidade, do corpo e da mente, ou seja, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

Kishimoto (1997) defende a ideia de que o jogo permite potencializar a exploração e a construção de conhecimento por envolver motivação interna, típica do lúdico. Isso confirma a seriedade com que é tratado os jogos na escola; Vygotsky (1998) reforça esse pensamento de que a ludicidade objetiva um espaço para o sujeito brincar construindo, como uma forma de “reorganizar experiências”. Ambos admitem que é possível se construir conhecimento através da brincadeira, relacionando-as às soluções de situações-problemas.

Nos jogo e brincadeiras, a criança pode experimentar tanto as regras e normas estipuladas pela sociedade como as variações dessas regras (RIZZI; HAYDT, 1997). Dessa forma, nestes momentos, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de algumas regras, promovendo seu desenvolvimento social (VYGOTSKY, 1988). Piaget (1996) acrescenta que “as regras do exterior são apropriadas como regras da criança, quando ela as constrói de forma voluntária, sem pressões”. Os padrões iniciais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo (FREIRE, 1996).

Chateau (1987) afirma que o jogo nas-

ce da vontade, estando longe do desânimo; é um convite à alegria, ao divertimento, ao prazer. Essa alegria, é necessária à prática educativa, envolvendo esta tanto o educador quanto o educando. “A prática educativa é tudo isso: afetividade, alegria, capacidade científica, domínio técnico a serviço da mudança” (GENTILE, 2005).

Alegria está associada à motivação, sendo esta fundamental à aprendizagem, uma vez que é considerada “o tempero que atribui sabor ao ato de ensinar e aprender” (GENTILE, 2005) e, para Freire (1996), “se a motivação da criança é grande, ela irá se esforçar para fazer coisas mais complexas”.

2 EDUCAÇÃO INFANTIL X ENSINO FUNDAMENTAL: A VISÃO DO BRINCAR NAS ETAPAS ESCOLARES SEGUNDO DOCUMENTOS LEGAIS

A discussão vinculada à importância da atividade lúdica para o desenvolvimento e aprendizagem da criança foi dissipada pelo mundo, chegando no Brasil, conquistando instituições escolares destinadas à educação de crianças pequenas. Logo, a partir de 1996 iniciou-se o surgimento de medidas públicas que asseguram o direito à educação de crianças de zero a seis anos de idade; a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) promulgada em dezembro de 1996, definiu que a Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, “tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”, e, mais tarde, em 1998, a partir do Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (RCNEI), que portava as diretrizes pedagógicas para este período escolar.

Dentre os princípios dispostos nos RCNEI, acatando suas especificidades nos âmbitos afetivo, emocional, social e cognitivo, temos “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação social” (BRASIL, 1998). A partir disso, percebemos o valor atribuído ao lúdico, onde passa a ser um princípio norteador no que tange ao processo educacional infantil. Portanto, conclui-se que ele pode contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Ao se analisar os objetivos relacionados ao Ensino Fundamental I, a BNCC (BRASIL, 2017) defende a valorização das situações lúdicas de aprendizagem, “se fazendo necessária a articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil”, se justificando pelo período de transição, representado por “mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo” (BRASIL, 2017).

> [Neste período], a maior desenvoltura e a maior autonomia nos movimentos e deslocamentos ampliam suas interações com o espaço; a relação com múltiplas linguagens, incluindo os usos sociais da escrita e da matemática, permite a participação no mundo letrado e a construção de novas aprendizagens, na escola e para além dela; a afirmação de sua identidade em relação ao coletivo no qual se inserem resulta em formas mais ativas de se relacionarem com esse coletivo e com as normas que regem as relações entre as pessoas dentro e fora da escola, pelo reconhecimento de suas potencialidades e pelo acolhimento e pela valorização das diferenças. (BRASIL, 2013)

Ademais, a BNCC (BRASIL, 2017) alega que a faixa etária que compõe o Ensino Fundamental I demanda um trabalho que "se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças", de suas vivências mais imediatas, parar que elas possam, progressivamente, "ampliar a compreensão, que se dá pela mobilização de operações cognitivas cada vez mais complexas e pela sensibilidade para apreender o mundo, expressar-se sobre ele e nele atuar".

Ao mesmo tempo, defendem que os dois primeiros anos devem se debruçar à alfabetização, como sendo um mecanismo de "descortinarem às crianças o conhecimento do mundo por meio de novos olhares, lhes oferecem oportunidades de exercitar a leitura e a escrita de um modo mais significativo" (BRASIL, 2010). Os anos subsequentes, por sua vez, devem conduzir a "progressão do conhecimento através da consolidação das aprendizagens anteriores e pela ampliação das práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças, considerando tanto seus interesses e suas expectativas quanto o que ainda precisam aprender" (BRASIL, 2017).

Entretanto, conforme Barros (2009) relata, nota-se uma preocupação com a preparação para a alfabetização desde a Educação Infantil, não sendo difícil se identificar uma singela redução no brincar ainda nesta fase. Quando analisados os anos iniciais do Ensino Fundamental, a maioria dos docentes se esquecem do que as bases legais da educação defendem, e o foco passa a ser a alfabetização, de forma mecânica, sendo sucedida pela transmissão de conteúdos específicos dentro das áreas de aprendizagem.

Assim, a ludicidade e seus efeitos benéficos no que se refere ao desenvolvimento de capacidades e ensino-aprendizagem são minimizados, cedendo espaço à prática tradicional mecânica que induz a desistência e contribuem para com o fracasso educacional.

3 POSSÍVEIS CONSEQUÊNCIAS DA DIMINUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO COTIDIANO ESCOLAR DO ENSINO FUNDAMENTAL E

A escola é um instrumento de transformação da sociedade; sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem (ANTUNES, 2000). Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração na sociedade seja construtiva.

Como anteriormente visto, o Ensino Fundamental compreende o período escolar onde, nos termos da Lei n° 11.274 (BRASIL, 2006), as crianças ingressam, oficialmente, aos seis anos de idade.

Quando se inicia o primeiro ano do Ensino Fundamental, é dada grande ênfase na alfabetização, sendo essa voltada, em especial, para a prática da escrita e da leitura (BARROS, 2009). Até mesmo na Educação Infantil há essa preocupação, fazendo com que os professores insiram em seu conteúdo programático assuntos relacionados, para que, ao irem para o primeiro ano, as crianças não se deparem com algo que nunca tiveram contato (FREYRE, 2012). Contudo, o domínio da leitura e escrita não está restrito à escola, uma vez que os pais ou responsáveis pelas crianças também devam exercer seu papel de fornecedor de estímulo, apoio e motivação (ALVES, 2009).

A Secretaria de Educação do Estado de São Paulo, por exemplo, realizou cursos para docentes das séries iniciais, em parceria com o MEC, como o "Letra e Vida" (SÃO PAULO, 2008), oriundo do Programa de Formação de Professores Alfabetizadores. Porém, alguns problemas puderam ser detectados, como, segundo Azevedo et al. (2010), "a não permanência desses professores, então capacitados, nas séries iniciais, ou a falta de aprofundamento em outras temáticas, como a matemática, a arte, o movimento e a ludicidade".

Na cidade mineira de Belo Horizonte, por exemplo, houve parcerias com o Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita, da Universidade Federal de Minas Gerais (CEALE/ UFMG), os quais são responsáveis pela produção dos Cadernos de Orientações para a Organização do Ciclo Inicial de Alfabetização (AZEVEDO et al., 2010); dando, portanto, mais uma vez ênfase ao letramento, desatendendo as outras linguagens.

A alfabetização da leitura e escrita são de extrema importância, todavia forçá- la logo no primeiro ano do Ensino Fundamental, uma fase em que deveria servir como transição às crianças da realidade que viviam na Educação Infantil para os objetivos no novo período, revelam que os fatores determinantes das opções pedagógicas estão centrados às expectativas dos adultos perante a educação, fazendo com que a criança deixe o papel de protagonista, como produtora, criadora de cultura, responsável pela ressignificação do mundo ao seu modo, afinal, o domínio da leitura e da escrita está articulado à apropriação de múltiplas linguagens.

Como afirma Bispo (2009), "a escola prega a negação da cultura infantil que fica abafada pela inserção de conteúdos", ou seja, visam apenas os conteúdos, em sua maioria teóricos, ignorando a necessidade da ludicidade para que as crianças tenham as capacidades e habilidades necessárias para absorvê-los de forma satisfatória e, por conseguinte, não tenham seu desenvolvimento prejudicado.

Porém, a diminuição de jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental é uma realidade. A brincadeira é algo natural da criança; todas querem brincar e assim conseguem aprender muitas coisas (CHATEAU, 1987). Tendo conhecimento acerca de seus benefícios relacionados ao desenvolvimento motor, emocional, psíquico e social, ao mudar bruscamente a realidade dessas crianças, todo o processo realizado durante a Educação Infantil é prejudicado, visto que, ainda no Ensino Fundamental, eles precisam de estímulos aliados e proporcionados pela ludicidade para que continuem se desenvolvendo de forma a conquistarem bons resultados, como ocorrera (ou ao menos deveria ter ocorrido) na fase escolar anterior, e, assim, consigam aprender aquilo em que os educadores têm como objetivo, como o caso da escrita e leitura, anteriormente mencionado.

Santos (2002) pontua que o "ensinar exige a convicção de que a mudança é possível e que contribuirá significativamente para formação de cidadãos que atendam as demandas do século". Para tanto, Vygotsky (1998) defende que a prática do lúdico requer a orientação de um adulto para que o desenvolvimento seja efetivado de maneira satisfatória, ou seja, cabe a esse adulto planejar as atividades e guiá-las, visando os objetivos esperados, para que as crianças os conquiste de forma que, num todo, faça sentido a elas.

Sendo assim, se o objetivo é ensinar

crianças que acabaram de mudar da Educação Infantil para a nova etapa educacional, basta adaptar as técnicas a serem empregadas, isto é, se eles estão habituados à brincadeira e jogos mas necessita que eles aprendam numerais, por exemplo, basta programar uma nova brincadeira ou um jogo relacionado a isso; se necessita transpassar informações relacionadas ao alfabeto, organize um projeto onde, de tempos em tempos, são estudadas letras e, automaticamente, relacionando-as com objetos pertencentes a realidade em que estão inseridos, para que consigam criar essa relação entre a teoria contida na brincadeira e/ou no jogo e as situações cotidianas que têm de lidar. A partir daí o professor tem o dever de ir moldando os seus alunos para que adquiram seus ideais, entendam sua forma de ensinar, sem que seja uma experiência traumática e que ambos adquiram conhecimento (LEMLE, 2005).

Ajustar-se a diferentes espaços, pessoas e relações, faz parte da vida escolar, e o professor, portanto, pode auxiliar seus alunos nessas transições de períodos, ciclos e séries, inserindo-os a sua rotina de trabalho de forma natural. Em suma, como afirma Gonzaga (2009):

[...] a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica. (GONZAGA, 2009)

As atividades planejadas pelos professores são lúdicas na medida que envolve jogos, brincadeiras, brinquedos e recreações, no entanto, muitas vezes, são impostas, o que tira o elemento essencial do lúdico: o prazer. Nesse caso, os discentes fazem por obrigação e, nesse aspecto, a ludicidade não ensina, a não ser a obediência e o respeito ao desejo do educador. O que encontra dissonância entre o que os docentes, comumente, respondem acerca do planejamento das atividades, as quais seriam elaboradas de forma a proporcional liberdade, felicidade e atender as necessidades dos alunos.

Logo, o profissional da educação deve ter consciência da sua importância no desenvolvimento da criança, pois, a partir do que aprende na escola, ele transmite para o mundo real em que vive. Assim, os professores possuem grande responsabilidade na contribuição para com a construção da sociedade (PIACENTINI, 2014).

Aprender a ver é viver, é aprender a pensar. É chegada a hora de descobrir se que a educação verdadeiramente humana não é a que transmite a operação gelada da inteligência concreta, pois as máquinas podem, melhor que os humanos, realizá-la. O que essencialmente difere o homem de todos os seres vivos é a capacidade de reconstruir “seu mundo” e também o próprio mundo com a sensibilidade de seu olhar repleto de empatia, adocicado pela sensibilidade e pela emoção. (ANTUNES, 2000)

Assim, quando um professor requisita a ludicidade enquanto prática educativa, é uma forma de permitir que a criança cresça como criança, a se desenvolver de forma integral e a expressar-se de maneira clara e objetiva para que o educador possa ter capacidade de transformá-lo e ajudá-lo, se necessário (SANTOS, 2002).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa bibliográfica, vemos que o ato de brincar na infância propicia a aprendizagem e, de algum modo, jogos e brincadeiras agregam elementos indispensáveis ao relacionamento com demais indivíduos. Assim, o lúdico é de fundamental importância para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção de seu conhecimento, na sua socialização, englobando aspectos cognitivos e afetivos. Dessa forma, ele também é um importante instrumento pedagógico que tem o poder de melhorar a autoestima e aumentar amplamente os conhecimentos da criança, quando utilizados com objetivos definidos. A inserção da ludicidade no contexto escolar induz a criação de um ambiente gratificante e atraente, fornecendo estímulos ao desenvolvimento integral da criança.

Em função disso, é importante que o professor busque ampliar seus conhecimentos referentes as práticas pedagógicas a serem implementadas, pois, assim, pode evitar situações desmotivadoras, estressantes, improdutivas e desgastantes para ambos. Com a utilização e vivenciamento do lúdico no âmbito educacional, o ensino se dá de forma natural, podendo facilitar o aprendizado de indivíduos de diferentes idades e pertencentes as mais diversas fases da vida; no caso do Ensino Fundamental I, pode-se criar motivação e apreço pelos estudos, além de potencializar a compreensão de conteúdos escolares.

Quando um adulto, educador, vivencia sua ludicidade, ele desenvolve essa capacidade, aumentando a chance de conseguir desempenhar sua função profissional com o indivíduo de forma prazerosa. A formação lúdica propicia ao educador conhecer-se como pessoa, saber suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do brincar e do jogo para a vida da criança.

Os jogos são dotados do poder de gerar interesse e prazer, sobretudo os que envolvem desafio, garantindo maior concentração. Isso se torna importante para que a criança explore livremente o jogo, mesmo que o resultado desaponte alguma das partes. O pensamento desenvolvido pela criança no momento em que explora o mundo da ludicidade não deve ser interrompido ou ser atrapalhado quanto a simbolização do que ela está fazendo. As intervenções do educador e/ou mentor do jogo deve se basear em sugestões, estímulos, explicações, sem que haja imposição sobre a forma de agir, pois isso possibilita com que a criança aprenda descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação.

Assim, na atmosfera do “faz-de-conta”, a criança internaliza o papel que desempenha na brincadeira, de modo a projetar, naquele momento, todas as estruturas sociais que possui, além de desenvolver raciocínio e habilidade de resolucionar conflitos, aprimorar a linguagem e memória, exercitar sua imaginação e criatividade e, sobretudo, passa a intervir em sua realidade, manifestando seus anseios e aflições e compreendendo suas atribuições na comunidade a qual pertence.

A ludicidade deve ser vivenciada não apenas como diversão, mas objetivando o desenvolver de potencialidades, já que o conhecimento passa a ser formado pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança. No âmbito do Ensino Fundamental I, muitos são os jogos e brinca-

deiras que podem ser aplicados com diversos objetivos, dentro de todas as áreas de conhecimento neste período trabalhadas.

Para tanto, o professor tem de analisar e avaliar a potencialidade dos mais diversos jogos para que possa desenvolver um trabalho pedagógico mais envolvente. No segmento matemático, por exemplo, pode-se trabalhar soma fazendo um brinquedo com papelão, onde a criança tem um local para inserir a primeira quantidade informada e, em seguida, a segunda quantidade, vindo ambas se juntarem e proporcionarem a conta total (a soma) dos valores trabalhados.

Ainda que a inserção do lúdico na sala de aula seja relevante e de destaque atualmente, ainda há profissionais, ligados ou não a áreas educacionais, que não aproveitam os benefícios que os jogos e brincadeiras lhes proporcionam durante a execução de suas respectivas funções. Muitos deles esquecem que esses mecanismos de trabalho são considerados excelentes auxiliares para fornecer limites, estabelecer liberdade, conviver com regras, tornar-se um cidadão completo e capaz de mudar as situações importunam a realidade em que vivemos. Ademais, conforme pudemos analisar no desenvolvimento deste artigo, são poucas as oportunidades e estímulos oferecidos aos professores para que se aperfeiçoem nesta vertente; notou-se que a maior preocupação é apenas no domínio de conteúdos, para que possam transmitir aos seus alunos sob uma formação mais completa, deixando de lado a importância que a metodologia adotada pode exercer neste processo.

Conclui-se, assim, que a ludicidade muito se é discutida nos dias de hoje, disseminando, a cada dia, suas potencialidades no que tange ao desenvolvimento de competências. Porém, sua utilização muito se restringe à Educação Infantil, vindo esquecer de sua eficácia, também, na transmissão e melhor compreensão de conteúdos específicos das áreas do conhecimento, que facilmente podem ser aplicados no Ensino Fundamental I. Ainda que esta segunda etapa escolar seja representada por indivíduos com idades entre seis e dez/onde anos, cuja necessidade do brincar não seja tão latente, a motivação precisa se fazer presente todos os dias para que os objetivos pedagógicos sejam atingidos com maestria e as conjunturas de reprovação e desistência sejam excluídas do cenário educacional vigente. Para tanto, como vimos, as atividades lúdicas são fundamentais por conta da influência que a mesma desempenha diante dos alunos, já que estão ligados emocionalmente àquele momento; quando englobadas a etapa de construção do conhecimento, de modo geral, o processo de ensino-aprendizagem discorre de modo dinâmico e facilitado.

REFERÊNCIAS

ALVES, F.D. O lúdico e a educação escolarizada da criança. In: OLIVEIRA, ML., org. (Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em:

<http://books.scielo.org/id/vtzmp/pdf/oliveira-9788579830228-04.pdf>. Acesso em 20 mai. 2021.

ANTUNES, C. O jogo e o brinquedo na escola. In SANTOS, S.M.P. Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.

AZEVEDO, N.C.S.; BETTI, M.; LIMA, J.M. A ludicidade e a criança: (des) arranjos

no ensino fundamental de nove anos. Revista @mbienteeducação, v. 3, n. 1, p. 93-103, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/134435>. Acesso em 02 jun. 2021.

BARROS, F.C.O.M. Cadê o brincar?: da educação infantil para o ensino fundamental [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

BISPO, J.N.M. A ludicidade como motivação na aprendizagem. São Gonçalo, 2009. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/JNMB.2008.pdf>. Acesso em 18 mai. 2021.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

. Ministério da Educação. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica. Brasília: MEC/SEB/DICEI, 2013.

. Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Introdução. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

. Presidência da República. Casa Civil. Lei nº 11.274 de 6/02/2006 – Dispõe sobre a duração mínima de nove anos para o Ensino Fundamental com matrícula obrigatória a partir dos seis anos. Disponível em:

<www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2006/Lei/L11274.htm>. Acesso em 15 mai. 2021.

. Secretaria de Educação Nacional. Lei de Diretrizes e Bases Nacionais da Educação. Brasília: MEC/SEN, 1996.

CHATEAU, J. O Jogo e a criança. [Tradução de Guido de Almeida]. São Paulo: Summus, 1987. 144 páginas. (Novas buscas em Educação; v. 29).

CUNHA, N.H.S. A brinquedoteca brasileira. Em: Santos, S.M.P. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. (p. 13). Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia. Saberes Necessários a Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREYRE, G. Brincadeira: a linguagem da infância. Revista Novos Dramaturgos- n°178. São Paulo: SESC, 2012. Disponível em:

<https://www.sescsp.org.br/online/artigo/5815_BRINCADEIRA+A+LINGUAGEM+DA

+INFANCIA>. Acesso em 14 mai. 2021.

GENTILE, P. É assim que se aprende. Nova Escola. n. 179, Jan/Fev. 2005.

GONZAGA, R. R. N. A importância da formação lúdica para professores de Educação Infantil. Revista Maringá Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009. (p. 36-39)

KISHIMOTO, T.M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.

LEMLE, M. Guia teórico do alfabetizador. São Paulo: Ática, 2005.

PIACENTINI, P. Cultura lúdica sempre acompanhou a humanidade. Revista Pré-Univesp. 04/06/2014. Disponível em: <http://pre.univesp.br/cultura-ludica#.VPtwe_>. Acesso em 26 mai. 2021.