AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDOPEDAGOGIA NO ENSINO/ APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS

DAYANE FLEMING OLIVEIRA ANASTACIO

INTRODUÇÃO

As brincadeiras que as crianças interagem durante toda a infância, podem ser consideradas como a principal atividade da criança, independente, de sua cultura, do momento histórico, e do meio ao qual esta inserida. A brincadeira como um método de escapar da realidade não funciona, muitas vezes essa criança traz para a realidade coisas que ela vive no seu dia a dia e isso acaba sendo muito eficaz. Brincando ela se apropria de inúmeros conhecimentos, onde ocorrem importantes transformações em seu desenvolvimento e até mudanças que favorecem o desenvolvimento psicossocial (melhora significativa na interação social), emocional (aprendendo a dividir), intelectual (algumas brincadeiras tem aspectos mais educativos), cognitivo e motor (quando se tem essa interação com jogos e brincadeiras que envolvam encaixes, cores e associações).

O brincar ainda continua sendo para a criança, uma fonte de descoberta de valor incalculável, pois, enquanto brinca, vivencia o lúdico de forma significativa produzindo no cérebro uma atividade intensa marcada pelo prazer que, por sua vez, desenvolve o senso de companheirismo. Dessa forma trazendo essa ludicidade para a vida, a criança consegue associar diversos conhecimentos adquiridos, afirmando assim a sua personalidade, proporcionando a essa criança a descoberta do seu próprio "eu", conhecendo e afirmando como gosta de se relacionar, tendo em vista que quando a criança brinca, quase nunca ela brinca sozinha. Assim, aguçando o imaginário, despertando para ideias e contribuindo para o desenvolvimento intelectual e criativo.

"Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar". KISHIMOTO (1997, p. 38)

As atividades lúdicas são a essência da infância, e para entender melhor como isso pode contribuir a brincadeira pode e deve estar presente na escola desde a educação infantil. Sem sombra de dúvidas, essa é uma linguagem natural da criança e, portanto, de extrema importância. Assim o aluno pode se posicionar e se expressar através de atividades lúdicas. Algumas atividades acabam sendo exploradas de um modo mais espontâneo e funcional, o que acaba transformando o processo todo em um resultado plenamente satisfatório. Sendo ele funcional, ele não é repetitivo, como um trabalho cíclico e sem alvo a ser atingido, visto que a brincadeira pode atingir vários graus e interações. Não ele tem as suas próprias características e o principal fato dele é que ele não é monótono. Ele não desperdiça nenhum movimento e visa produzir o máximo de conhecimento com o mínimo de gasto energético e dispersão de atenção. Sendo assim, essas atividades não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia e sim privilegia a ação conjunta do professor e aluno.

Mediante essa afirmação, compreende-se, portanto, que as series iniciais (como a educação infantil) não podem, de maneira alguma, desvincular as atividades lúdicas do processo de ensino aprendizagem, visto que já é comprovado que o aluno aprende e se desenvolve muito mais brincando. Assim, o espaço escolar se constitui como um importante ambiente favorecedor do desenvolvimento sociocultural (mostrando que todas as culturas podem se divertir e aprender ao mesmo tempo), e é na escola que o aluno vivencia experiências e, a partir delas, estabelece interações com o meio. Hoje em dia as questões dos imigrantes estão cada vez mais evidenciadas, e por isso, a interação sociocultural tem aumentado. Assim, a quantidade de brincadeiras que se expõe no âmbito escolar passa a triplicar. O pega-pega que se joga aqui no Brasil nem sempre é o mesmo dos países vizinhos, assim as crianças criam uma consciência social e que os aproxima, visto que a brincadeira na infância e nas series iniciais são o ponto de partida, com isso diminuindo até as incidências de preconceito entre eles. Podemos entender que a escola é um espaço privilegiado para compreender, valorizar e compartilhar conhecimentos, seguindo uma proposta pedagógica dinâmica que almeje um desenvolvimento eficaz para o processo ensino aprendizagem.

A ludicidade no processo ensino-aprendizagem da alfabetização visa oferecer meios para que o professor possa desenvolver sua prática de forma mais motivadora e cada vez mais inovadora, nunca deixando a forma como se ensina cai no "mais do mesmo". Apoiada no referencial teórico dos seguintes autores: Ana Teberosky, Tisuko Morcheda, Kishimoto, Emília Ferreiro, Jean Piaget, Lev Vigotsky, Cipriano Carlos Luckesi, dentre outros, é que podemos criar uma ideia melhor do que é usar o lúdico no processo de ensino das crianças. O desenvolvimento de atividades lúdicas na sala de aula destaca-se como um fator relevante, possibilitando assim, melhorar e facilitar a aprendizagem. É imprescindível pensar em metodologias que possibilitem ao estudante interagir com experiências, através de práticas educativas desenvolvidas na escola, por meio de atividades que viabilizem uma aprendizagem mais sig-

nificativa, sabendo que, através dela, é possível ampliar as possibilidades expressivas de cada educando, assim, buscando contribuir para que os aprendizes possam atuar em seu contexto de modo coerente com sua história e seus valores.

Pensando nisso, todo educador deve interessar-se pela temática lúdica nas suas aulas, sempre na busca de ampliar e melhorar seus conhecimentos pedagógicos no intuito de aprimorar suas metodologias de ensino aprendizagem. Dificuldades e pedras no caminho sempre vão ter, porém, se faz necessária à capacitação para trabalhar essas práticas pedagógicas mais a fundo. Algumas das dificuldades são de adaptação, de aprendizagem e socialização, isso em geral apresentado pelas crianças. Elas fazem das brincadeiras um instrumento de trabalho de considerável valor que utilizado corretamente proporciona a criança o gosto pela a escola e, em consequência, pelo aprendizado.

Para entender o papel do jogo e da atividade lúdica nessa relação afetivo-emocional e também de ensino-aprendizagem nas séries inicias da alfabetização, temos que pensar que os estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem. Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano, enfocamos Vygotsky (1984) que afirma: a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros.

DESENVOLVIMENTO

Muitas vezes, ainda de forma errônea, muitas pessoas acreditam que as atividades lúdicas servem apenas para distrair as crianças e que não contribuem para o seu aprendizado na escola, o que é um imenso engano, visto que tais atividades auxiliam no desenvolvimento físico e intelectual, além de favorecer os vínculos sociais e afetivos, condição primordial para a convivência coletiva. Isso é provado por estudos que mostram que as crianças que brincam interagem muito melhor com o seu convívio social do que as que não fazem uso desse artefato. Porém, é imprescindível que o profissional de educação renove seus conceitos sobre isso para entrar de cabeça nesse jeito de dar aula. Frente a isso, às diversas alternativas trazidas pela ludicidade, com o propósito de ampliar os meios pelos quais tanto os educandos quanto os educadores possam obter êxito no desenvolvimento de seus trabalhos e dessa forma, estimular o prazer de estar na sala de aula (e não transformar a estadia da criança em uma coisa maçante e perturbadora), construindo o seu potencial de conhecimentos, trocando experiências e viabilizando a possibilidade de um novo olhar para a educação.

Mostrar que a criança também pode interagir e trazer brincadeiras que ela tem em casa para dentro da escola, motivando assim, cada vez mais a troca de conhecimento. Assim, fazendo com que a criança leve as experiências vividas na escola para dentro de casa e que faça com que ela queira voltar sempre e continuar aprendendo cada vez mais e todos os dias. O ambiente educacional deve favorecer a aprendizagem, usufruindo das atividades lúdicas como meio pelo qual o educador utiliza para facilitar a alfabetização, ou seja, a aquisição da autonomia da aprendizagem.É nato dessa faixa etária das crianças, que elas estão sempre prontas para brincar, estão sempre dispostas a trocar o conhecimento, estão sempre querendo mais e mais, quando estão imersas brincando é notável que desenvolvam suas competências nas atividades com muita seriedade e responsabilidade, visto que o professor deve analisar isso, porque senão, ele pode subsidiar estas atividades mantendo o seu próprio interesse e esse não é o foco, e assim o aprendizado da criança, principalmente no âmbito escolar.

Mas antes de abordar os aspectos relativos às atividades lúdicas na aprendizagem da alfabetização é importante denotar o lúdico e a ludicidade. O lúdico é uma palavra que vem do latim (ludus) e significa brincar. Este brincar refere-se aos jogos, brinquedos e brincadeiras, são atividades que podem ser descritas, categorizadas e classificadas. Ou seja, todas as brincadeiras que nós conhecemos que já são prontas e estão ai para todas as faixas etárias. Já a ludicidade é a experiência interna do sujeito, é o que cada criança vai extrair da mesma brincadeira, do mesmo brinquedo a até do mesmo conhecimento oferecido. Visto isso, nesse estado o sujeito encontra-se inteiro sem divisões, ou seja, possuem experiências próprias que possibilitam absorver novas experiências, estas por sua vez integram sentimentos, pensamentos e ações. Nesse aspecto esses elementos são indissociáveis, a brincadeira está ligada diretamente a ludicidade da mesma.

A relação ocorre nos níveis emocional, cognitivo, corporal e social. Assim, focando na melhora da capacidade de aprender da criança. Logo, só o individuo é capaz de demonstrar seu nível lúdico, e este pode ser estimulado pelo professor a fim de melhorar o desempenho na aprendizagem. É notória a postura de alguns educadores ao acreditarem que o ambiente sério, disciplinado, e silencioso é ideal para o processo alfabético, há também as cobranças dos pais ao desejarem que as crianças estejam lendo e escrevendo nos primeiros meses induzindo a aprendizagem a se tornar mecânica e enfadonha, uma obrigação, e não uma incrível descoberta, porém, essa postura é muito tecnicista para os tempos atuais onde os educadores buscam

sempre melhorar a forma como os educandos se mostram e se estabelecem dentro do ambiente escolar, a máxima "antes dava certo" não se aplica mais a forma nova de educar. Nota-se, por isso, a existência de uma falha na forma destas práticas educativas ou destes métodos de ensino utilizados.

Já a alfabetização é um processo importante para o desenvolvimento do educando, nesse período ele lê o mundo, começa a envolver-se com pequenos textos e atividades que envolvam a leitura e a escrita. Muitas vezes baseados nas experiências vividas por ele que se estabelece uma relação com os colegas, à escola e os professores. É importante ressaltar que a Lei de Diretrizes Básicas (LDB) garante o acesso de crianças, cada vez mais cedo, no ambiente escolar formal, representando um avanço na garantia de direitos. No entanto, é preciso que se revejam as práticas educativas, que na maioria das vezes, limita a criatividade, autoestima, autonomia e participação infantil, fundamentais para o desenvolvimento da criança. Exatamente pela abordagem tecnicista.

Ainda nesse aspecto de conhecer os educadores e como eles podem usar a ludicidade a seu favor no processo de ensino aprendizagem das crianças nas séries iniciais, vemos que uma grande gama de cursos e formações vem sendo oferecidas, e cada vez esse número aumenta, tornando assim uma rede de professores que pensam mais integrados a ludicidade do que ao tecnicismo. Levando isso em consideração, os educandos possuem características próprias de uma época tecnologicamente avançada, e que não podemos deixar de notar essa evolução. Elas estão sendo cognitivamente estimulados, porém há um elevado indicie de crianças imaturas emocionalmente, com dificuldades motoras, pois foram desenvolvidas apenas algumas áreas do cérebro através dos brinquedos eletrônicos não sendo estimuladas as habilidades corporais. E é nessas crianças que os cursos de formação pensam quando estabelecem relações com brincadeiras manuais e com mais interação entre as próprias crianças. E assim, nesse momento que o professor como mediador da aprendizagem deve investir na utilização dos jogos adaptando-os ao conteúdo programático, mas, dando ênfase sempre a criança, elevando o educando a um estado de consciência ampliada, interagindo-os com experiências passadas, restaurando-as e associando-as ao presente, disseminando possibilidades futuras. Entretanto, como a educação acompanha o ritmo acelerado da aprendizagem precoce, prioriza de imediato a alfabetização propondo atividades que mesmo quando associados ao lúdico não despertam interesse a clientela.

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (Baquero, 2000. p. 27)

Mesmo preocupados em alfabetizar em menor tempo possível é necessário que o educador considere os sentimentos das crianças ao realizar as tarefas, pois talvez não seja o momento, ou a forma mais indicada para desenvolver determinadas habilidades, entender o que passa com a criança está alcem da sala de aula. O lúdico é muito mais relevante do que, simplesmente, servir de auxilio no desenvolvimento psicomotor, utilizados como métodos da alfabetização, tem haver com interagir com o aluno nos níveis mais altos. Por intermédio da ludicidade, a criança conhece a si mesmo (em várias instancias), e passa compreender o mundo, de uma maneira mais criativa (visto que ela não precisa ser tão cética e fria quanto os alunos mais velhos), portanto, a atividade lúdica refere-se ao externo (objeto) e a ludicidade é interna a criança (subjetivo). Então as atividades lúdicas (jogos, brinquedos) utilizadas na aprendizagem, não atinge o mesmo objetivo em todas as crianças, pois depende muito do estado individual de cada uma delas. Quando alguma criança apresenta um comportamento muito diferente ou destoante das outras, cabe ao professor entender o que pode estar acontecendo com ela e procurar uma maneira de ajudar, por isso os cursos e aperfeiçoamentos.

CONCLUSÃO

A educação básica é uma das épocas que mais contribuem para o desenvolvimento afetivo e cognitivo da criança, visto que com o uso do lúdico e dos jogos e brincadeiras ela interage com o mundo ao seu redor de uma maneira mais emocional e ao mesmo tempo racional. Ainda assim, podemos observar que as informações devem ser transmitidas e passadas de forma diversificada com o intuito de estimular cada vez mais a criatividade e desenvolver o senso crítico e de consciência corporal para uma melhor assimilação do conhecimento. Todavia, a criança desenvolve-se de acordo com a faixa etária e com o estímulo que é oferecido, e estas são as mudanças mais significativas que ocorrem de forma contínua e não abruptamente, passando de um estágio para outro, conforme ele vai crescendo e criando mais consciência do seu entorno.

Desta forma, as atividades lúdicas são primordiais para a construção de um ser mais social e que respeite a individualidade de cada um (porque hoje em dia não é mais cada um por si, vivemos em uma sociedade que o apoio ao próximo e ao semelhante é muito presente), dentro e fora da escola, pois uma sociedade se constrói na escola primei-

ro. Pensando nas séries iniciais, o alfabetizar através do lúdico significa permitir uma relação de aproximação entre o mundo externo (objetos manipuláveis) e o mundo interno (a própria criança). Quando ambos caminham juntos, eles vão contribuir para a formação do adulto, este por sua vez só terá uma ação plena, uma consciência crítica, se quando em criança receber uma boa preparação iniciada desde a alfabetização. Por isso o apoio a ludicidade na alfabetização das crianças, porque a educação é um processo social, construído com conhecimento do educador e do educando, é o que faz a escola ser um ambiente onde a criança compartilha saberes herdado e aprende usar suas próprias potencialidades, e o professor deve manter o seu compromisso com o desenvolvimento social do mesmo. Não apenas pensando no que ele pode fazer com os alunos, e sim, pensando quem ele está formando para a sociedade, pois todos os esforços seriam jogados por água abaixo se os alunos não conseguissem se expressar mediantes a algumas situações.

Ainda falando e pensando numa escola que pensa no social além do aprendizado, as experiências lúdicas, sejam de competição ou não, são favoráveis para a aprendizagem, pois permitem a movimentação e a atenção total dos alunos (porém sempre lembrando que as competições ficam no âmbito da brincadeira e nunca com o caráter de ganhar ou perder efetivamente falando), possibilitando prazer em praticar a atividade, sempre lembrando que quando a atividade envolver competição, não ser esse o foco (algumas brincadeiras podem trazer esse caráter, principalmente em matérias como educação física), mas reconhecer essa prática e mesmo assim extrair uma consciência é uma grande vitória para o professor. Com essa espontaneidade, eles entram em um processo educativo que possibilita a motivação e cria o interesse dos mesmos pelas atividades, que muitas vezes são bem prazerosas.

REFERENCIAS

BAQUERO, Ricardo. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000. BECKER, Fernando. Educação e construção do conhecimento. Porto Alegre: Artmed, 2001.

BECKER, FERNANDO. Da ação à operação: o caminho da aprendizagem em J. Piaget e P. Freire. 2º Ed., Rio de Janeiro: DP & A Editora e Palmarinca , 1997.

KISHIMOTO, M. T. Jogo, brincadeira e educação. 5ª Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KAMI, C. e DEVERIES, R. Jogos em grupo na educação infantil: implicações na teoria de Piaget. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

PIAGET, Jean. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand, 1988.

PILETTI, C. Didática geral. 14. ed. São Paulo: Ática, 1995. p. 20-28.

PIMENTA, V. Z. M. Da compreensão filosófica a compreensão didática da pedagogia históricocrítica, www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1150-2.pdf, s/d. p. 1-7.

data de acesso 24/09/2009;

ROGERS, Carl Ransom. et al. Em busca da vida. São Paulo: Summus, 1983.

SANTOMAURO, Beatriz. Cyber bullyng. Revista Nova Escola, São Paulo, ano 25, n. 233. p. 66-73, abril, junho/julho 2010.

SILVA, E. B. da C. e; BRACHT, V.; PIRES, R. M. da S.; SOFISTE, A. F.;

GARCIA, S. P. Itinerários da Educação Física na Escola: O caso do Colégio Estadual do Espírito Santo, Movimento, Porto Alegre, v. 11, n. 4, p.9-21, janeiro/abril de 2005;