



O LÚDICO E A METODOLOGIA EDUCATIVA EM ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL (1º AO 3º ANOS)

KARINA KELLY AMÂNCIO

JACQUELINE AMÂNCIO

EIXO: 5. EDUCAÇÃO E INFÂNCIA

INTRODUÇÃO

Ensinar e aprender fazem parte do contexto de vida dos indivíduos que se encontram em seus primeiros anos de escolarização. Nesse processo, as crianças à medida que aprendem também ensinam com suas próprias experiências de vida, demonstrando como adquirem o conhecimento necessário a sua formação inicial, e de que forma podem nortear o trabalho do educador. Porém, o ensino só será compreendido se a metodologia do professor corresponder e estimular a aquisição dos mais diferentes tipos de conhecimentos, e a aprendizagem só será significativa quando o aluno conseguir sucesso em seu desenvolvimento intelectual e social.

É preciso enfatizar que, para os alunos alcançarem qualquer objetivo, é necessário esforço contínuo, avançar passo a passo e com muito dinamismo, especialmente nos anos iniciais. Sendo assim, para fazer com que todos os educandos passem a gostar de estudar e obtenham sucesso, é necessário utilizar uma metodologia atraente, que alcance e satisfaça as expectativas das crianças. O trabalho com jogos e brincadeiras é de suma importância para que as crianças desenvolvam suas competências e habilidades sem tantas dificuldades. Educar o discente através do lúdico é inseri-lo em situações que possam guiá-lo diante de seus próprios instintos, incentivando, impulsionando e orientando no desenvolvimento de sua inteligência.

Atualmente, muitas pesquisas e discussões estão acontecendo objetivando a compreensão de todos os aspectos que envolvem a aprendizagem através do lúdico, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Através dos resultados observados nessas pesquisas e acreditando na possibilidade de mudanças, buscou-se descobrir e compreender a importância dos jogos e brincadeiras para o sucesso escolar, tendo como base as pesquisas realizadas por diferentes teóricos que tratam dessa temática.

A motivação para o desenvolvimento deste trabalho surgiu a partir da observação da falta de atividades lúdicas no contexto escolar, o que pode estar dificultando o processo de aprendizagem dos alunos. O objetivo principal é analisar a importância dos jogos e brincadeiras para o contexto de aprendizagem escolar e sugerir atividades lúdicas que proporcionem novas descobertas sem muitas dificuldades.

Sabe-se que trabalhar num contexto de ludicidade pode não ser fácil para o professor que já está habituado a práticas pedagógicas tradicionais, por isso, este trabalho não pretende esgotar todas as complexidades que envolvem a temática. Porém, aguçar a curiosidade de outros educadores para pesquisar o problema e propor novas sugestões.

A importância do brincar

Quando brincam, as crianças aprendem a ser criativas, descobrem suas potencialidades e desenvolvem melhor sua intelectualidade, além de estimular o processo de socialização. O cotidiano delas é permeado por brincadeiras e elas estão presentes em diferentes momentos da vida das crianças. Cabe à escola promover situações que facilitem o processo de aprendizagem. “O brinquedo faz parte da vida da criança. Ele simboliza a relação pensamento-ação e, sob este ponto, constitui provavelmente matriz de toda atividade linguística ao tornar possível o uso da fala, do pensamento

e da imaginação”(ALMEIDA, 1994, p. 26).

Partindo desse princípio, constata-se que, através da brincadeira a criança desenvolve também suas habilidades linguísticas relacionadas à aprendizagem da fala e da escrita, porém, é necessário que essa brincadeira tenha as características da própria criança, que ela aprenda no seio da família ou com outras pessoas.

Na escola, o trabalho com brincadeiras e jogos vem sendo discutido por especialistas que o defendem como uma forma lúdica e prática de melhorar o processo ensino-aprendizagem, pois não é possível educar uma criança de forma satisfatória esquecendo a sua ludicidade.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo pra realizar-se (PCN's 1998, p. 27).

Sendo assim, a partir do brincar, a criança desenvolve conhecimentos relacionados ao seu contexto, que passam a estimular sua inteligência, mas para isso é preciso que o professor saiba trabalhar bem esse aspecto, sabendo fazer a distinção entre a brincadeira e a realidade vivenciada durante o processo de ensino e de aprendizagem.

Conceituando o Lúdico, Jogos e Brincadeiras

Na história da humanidade, a brincadeira sempre esteve presente como atividade que promove descoberta, curiosidade. De forma geral, o ser humano brinca desde que nasce com seu próprio corpo, o de sua mãe; depois com objetos, brinquedos. Dessa forma, a ludicidade do ser humano passa por etapas que vão se aprimorando de acordo com a sua idade e o contexto social em que vivem.

Muitos são os estudos realizados nos últimos tempos sobre a importância da ludicidade para o desenvolvimento da criança, porém, é necessário que se compreenda o que é o lúdico em seu contexto geral, qual a função educativa dos jogos e brincadeiras. A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos, e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. (SANTOS, 1997, p.9). O lúdico é parte integrante da formação da criança já que está associado ao brincar, com ele ela aprende muito sobre as coisas que a rodeia através da brincadeira.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista 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 fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

(SANTOS 1997, p. 12).

De acordo com autor, a ludicidade precisa ser considerada como um estímulo para o crescimento intelectual e desenvolvimento humano, sobretudo, na fase da infância, quando a criança está se descobrindo e descobrindo o mundo ao qual pertence.

Dentro do contexto da ludicidade, vale abordar também os jogos e as brincadeiras que fazem parte dessa realidade, buscando um conhecimento mais amplo sobre o seu processo histórico, sua evolução e a importância que a eles foi dada ao longo da história para, a partir de então, compreender melhor quais os seus objetivos em determinadas épocas no processo educativo. Para Kishimoto, o jogo como prática recreativa aparece desde a antiguidade greco-romana, e se desenvolvia como “relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. Por longos tempos, o jogo infantil ficou limitado à recreação” (2006, p. 28).

Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. (Idem7). Por isso, é importante analisar o contexto histórico dos jogos e brincadeiras para conhecer os objetivos que lhes foram atribuídos ao longo da história, observar também o sentido do jogo de acordo com a cultura de cada sociedade como bem prescreve Kishimoto, (2006, p. 17):

Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que mostra

porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca.

Esse pensamento reforça a ideia de que a história do jogo infantil é permeada por diversos conceitos. A expressão do autor também nos faz compreender que cada povo atribui diversas significações aos jogos de acordo com a sua forma de pensar e sua identidade cultural.

Atualmente, muitos educadores já compreendem que os jogos infantis têm por objetivo estimular o crescimento da aprendizagem através de uma relação interpessoal realizada dentro de determinadas regras. Porém, Kishimoto (2006, p. 17) afirma que “no Brasil, termos como jogos, brinquedos e brincadeiras ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação desse campo”. Em se tratando das brincadeiras, é possível dizer que elas também estão presentes na vida da criança e que por ser uma necessidade para o desenvolvimento infantil essa atividade é considerada um direito da criança.

Na teoria Piagetiana a brincadeira não recebeu um conceito específico. Entendida como ação assimiladora a brincadeira aparece como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas como espontânea, prazerosa, semelhante às do romantismo e da biologia [...]. A brincadeira, enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência à semelhança da aprendizagem. (KISHIMOTO, 2006, p. 32).

Observa-se, portanto, que a brincadeira não tem um conceito bem definido, mas é um instrumento importante para influenciar a criança em suas escolhas desde bem pequena e faz com que ela comece a exercer a sua autonomia, além de ir aprendendo a fazer as coisas por conta própria e se tornando capaz de decidir o que é melhor para ela em determinados momentos. Kishimoto, (2006, p. 38) classifica a brincadeira em três tipos: “Brincadeira Tradicional Infantil, Brincadeira de faz de conta e Brincadeira de Construção”.

Cada tipo de brincadeira tem suas características específicas, assim, a **Brincadeira Tradicional Infantil**, filiada ao folclore, incorpora a mentalidade popular expressando-se, sobretudo, pela oralidade, e é considerada como parte da cultura popular. A **Brincadeira de faz de conta**, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sociodramática, é que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem em torno de 2 ou 3 anos quando a criança passa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias. Na **Brincadeira de Construção**, os jogos são considerados de grande importância por enriquecer experiência sensorial, estimular criatividade e desenvolver habilidades da criança.

Os Jogos e as Brincadeiras na Aprendizagem

A aprendizagem é considerada como um processo natural que surge da curiosidade das pessoas. Dentro de um ambiente motivador, ela pode desenvolver-se de modo significativo quando aquele que está aprendendo consegue assimilar o que foi ensinado e levar para sua vida, dando um real significado ao conhecimento adquirido. Assim, a escola, juntamente a seus professores, tem como principal função criar um ambiente adequado e próprio para que o aluno possa aprender.

Parece ser consenso entre todos os autores da Educação que o jogo é indispensável no ato de aprender e ensinar de forma vivencial. Referindo-se às crianças, os autores são unânimes quando dizem que o jogo é a base epistológica da Educação. (HAETINGER, 2008, p. 6).

Fica claro que o ensino realizado através de intervenções com jogos e brincadeiras facilita a aprendizagem tanto no desenvolvimento psicomotor bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade.

No atual sistema educativo, jogos e brincadeiras podem ser entendidos a partir de três perspectivas complementares: meio globalizador, objeto de estudo e ferramenta metodológica. (MURCIA, 2005, p.90). Essas três perspectivas são indispensáveis para um ensino aprendizagem que pretende contemplar a formação dos indivíduos num contexto em que estes possam se transformar em seres ativos e participativos na sociedade. Porém, é necessário que todo o sistema

educacional esteja pronto para trabalhar com tais perspectivas, caso contrário, será realizado um trabalho de faz de conta e os objetivos da aprendizagem não serão alcançados. Todo educador, comprometido com uma educação significativa, deverá refletir sobre os seguintes aspectos:

Brincar, divertir-se e aprender são modos verbais inerentes ao ser humano, indispensáveis na vida de qualquer grupo sociocultural. A simplicidade da ação de jogar é absolutamente universal, plural, heterogênea, flexível e tão ambivalente quanto necessária. (MURCIA, 2005, P.17).

Diante disso, vale acrescentar que a convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem, seja qual for a origem do aluno, classe social ou raça proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas com as experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas, conforme os procedimentos metodológicos compatíveis e a prática pedagógica que a escola desenvolve.

As fases do desenvolvimento infantil

De acordo com Piaget, o desenvolvimento infantil pode ser dividido em quatro fases: Período Sensório-Motor (0 a 2 anos); Período Pré-Operatório (2 a 7 anos); Período das Operações Concretas (7 a 11 ou 12 anos) e Período das Operações Formais (11-12 anos em diante).

No Período Sensório-Motor, acontece à aquisição da linguagem, a criança desenvolve sua percepção, suas preferências afetivas e coordenação motora, bem como reconhece objetos; também já inicia o processo de compreensão de regras. “Até por volta dos oito meses, a criança apresenta o que Piaget chamou de dualismo inicial, sendo incapaz de se diferenciar do mundo”. (GOULART, 2007 apud SAMPAIO, 2009, p. 41).

O Período Pré-Operatório é caracterizado pelo domínio da linguagem, das brincadeiras individuais e imitações. Nessa fase, a criança tende a obedecer aquilo que os adultos dizem que está correto ou errado. Até os dois anos, o desenvolvimento é centrado na própria criança, mas a partir dos dois anos, a criança se volta para a realidade exterior, tentando descobri-la e, por isso é chamado de estágio objetivo. (SAMPALIO, 2009).

No Período das Operações Concretas, a criança desenvolve habilidades para compreender operações matemáticas, gramática, pode lembrar-se de fatos históricos, também já sabe compreender os próprios erros e entende o ponto de vista dos outros.

Já no Período das Operações Formais, acontece à formação de conceitos abstratos, nessa fase o sujeito já sabe definir e vivenciar conceitos de solidariedade, justiça, liberdade, já tem capacidade para formular suas próprias hipóteses, tem competências para buscar meios de transformar um contexto social. “A dedução lógica, agora, não se efetua mais sobre o real percebido, mas sobre hipóteses. Desde o início, ele efetua a síntese entre o possível e o necessário”. (SAMPALIO, 2009, p. 46).

Sampaio aborda, ainda, que todos esses estágios possuem caráter integrativo, isto é, as estruturas construídas em um estágio são integradas nas estruturas dos estágios seguintes e faz um comentário importante sobre o conhecimento do professor em relação a cada fase.

Devemos ressaltar que é imprescindível o conhecimento das etapas de desenvolvimento da criança pelo professor. Se a criança ainda não estiver com uma estrutura cognitiva condizente com o que está sendo ensinado, e se este fato não for observado pelo professor, poderão acarretar desestímulo. Falta de interesse e rejeição por parte do aluno. (SAMPALIO, 2009, p. 47).

Nesse contexto, e em se tratando do aspecto lúdico para trabalhar em cada uma dessas fases, é necessário que o professor observe quais são os brinquedos ou jogos para cada fase, no sentido de contribuir significativamente para o processo de desenvolvimento da aprendizagem.

A formação do professor para trabalhar o lúdico

A formação para o trabalho com o lúdico traz para educação o conhecimento de descobertas e limitações, desbloqueando resistências a uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo na vida da criança. Assim, a proposta de se educar com o lúdico ajuda o discente a desenvolver suas competências e habilidades dentro de um contexto dinâmico e prazeroso. O conhecimento da realidade do seu grupo de crianças e suas necessidades ajuda o professor a criar um espaço de formação que apresente o lúdico como prática educativa, sendo uma opção para se trabalhar dentro de uma perspectiva que promova o autoconhecimento cognitivo, social, linguístico e cultural dos aprendizes.

Esse patamar mínimo e o desejo do movimento em direção ao aprimoramento da formação docente foi confirmado pelo Plano Nacional de Educação (PNE), a Lei 10.172, de 9 de janeiro de 2001. Ela defende a melhoria da qualidade do ensino em nosso país e reconhece que ela somente poderá ser alcançada com a valorização do magistério. Esta implica em, simultaneamente, cuidar da formação inicial, das condições de trabalho, salário e carreira e da formação docente (Parecer CNE/CEB 03/2003).

Assim, a formação deverá incentivar o professor a ser um sujeito dinâmico, um formador competente para que os frutos da sua prática pedagógica sejam de boa qualidade e contribuam para um rico crescimento pessoal e social de todos os educandos que a ele forem confiados. Gadotti (2004, p.21) assim define a importância do professor para a humanidade:

Ser professor hoje é viver intensamente o seu tempo, com consciência e sensibilidade. Não se pode imaginar um futuro para a humanidade sem professor. Eles não só transformam a informação em conhecimento e em consciência crítica, mas também formam pessoas. Eles fazem fluir o saber, porque constroem sentido para a vida dos seres humanos e para a humanidade, e busca, numa visão emancipadora, um mundo mais humanizado, mais produtivo e mais saudável para a coletividade. Por isso eles são imprescindíveis. Nesta descrição do que deva ser o professor do século XXI, não tem mais espaço para professores donos de um saber, mas só aqueles que tenham a humildade de ser também eles aprendizes e a única diferença que os separa de seus alunos é que eles professores são profissionais do ensino e por isso comprometidos com o aprender e o ensinar.

Considerando que formar é orientar os indivíduos para o conhecimento e para as mudanças socioeconômicas e culturais, a escola, como instituição social, precisa se esforçar para promover uma formação continuada de seus educadores para que estes aprendam a buscar estratégias de mudanças em sua prática pedagógica de forma a atender as exigências da sociedade atual e a realidade dos educandos.

A Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional-LDBEN nº 9.394/96 prescreve e coloca como meta que todos os professores de educação infantil e das séries iniciais do ensino fundamental tenham formação em nível superior, assim como todos os outros professores que atuam na educação básica. Ao normatizar que os professores deverão ter uma formação em nível superior, acredita-se que a lei está visando a melhor qualidade profissional para que se obtenha melhor qualidade no processo de ensino-aprendizagem.

Sobre a formação continuada em serviço os Parâmetros Curriculares Nacionais enfatizam que “A formação continuada é uma necessidade, e para tanto, preciso que se garantam jornada com tempo para estudo, leitura e discussão entre professores”. (PCN. 1998, p.38). Cabe acrescentar ainda que a escola é um espaço de interação entre as pessoas no qual o professor tem por meta representar, de maneira lúdica e interativa, os conteúdos escolares de acordo com a realidade do educando. Portanto, o professor precisa dispor de tempo para a realização de estudos e refletir como trabalhar o lúdico com estratégias que promovam a melhoria do processo educacional.

Ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo. Que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do

ser humano, que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade. (SANTOS et al. 2004, p.13).

Certamente, aqui está um bom princípio para que o professor desenvolva, de fato, um trabalho pedagógico criativo, baseado no lúdico, pois sendo orientado já a partir do seu curso de formação terá maior facilidade para se adequar às exigências lúdicas da realidade escolar. Tudo isso contribuirá para que reflexões sejam feitas em relação à formação do professor para trabalhar com o lúdico. Vale destacar que quando o professor não se adequa à realidade vigente pode ser por desinteresse próprio, ou pode ser pela falta de formação para atuar em tal realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste trabalho proporcionou um rico conhecimento sobre a importância dos jogos e as brincadeiras para o processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais do ensino Fundamental. Trabalhar com recursos lúdicos, como ficou claro, através das discussões realizadas, significa tentar encontrar nos jogos e brincadeiras a solução para as dificuldades de aprendizagem e para a desmotivação das crianças nessa fase.

Os jogos e as brincadeiras ganham um espaço como ferramenta de aprendizagem na medida em que propõem estímulos ao interesse do aluno, desenvolvem níveis diferentes de experiências pessoal e social, ajudam a construir suas novas descobertas, desenvolvem e enriquecem sua personalidade, além de simbolizar um instrumento pedagógico que procura levar o professor à condição de condutor e estimulador da aprendizagem. Com a pesquisa, observou-se que o brincar é um direito de toda criança e esse direito está legalmente amparado e que, portanto, deve ser cumprido. Outro aspecto importante é a formação do professor para trabalhar o lúdico. É possível compreender que se o professor não participa de um contexto de formação que lhe proporcione subsídios para desenvolver um trabalho lúdico, dificilmente o desenvolverá.

Por isso, cabe ao professor refletir sobre sua prática educativa e trabalhar utilizando atividades que deixem suas aulas dinâmicas, prazerosas e que estimule nos alunos o gosto pelo estudo. Pode-se concluir que este trabalho ampliou o conhecimento sobre a importância da ludicidade para a aprendizagem significativa e ofereceu subsídios para o desenvolvimento de uma prática pedagógica dinâmica e criativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 5ª Ed. São Paulo: Loyola, 1994.

ARAUJO, Rogéria, VALADARES, Solange. **Educação Física no cotidiano escolar**, vol. 1 5ª Edição, Editora FAPI LTDA. Belo Horizonte – MG.

BORBA, Sérgio da Costa, CAVALCANTE, Luiz Henrique de Oliveira, KULLOK, Maisa Brandão e PIRES, Adalgiza Maria. **A paixão do Ensinar/Aprender: construindo os fundamentos psicopedagógicos da educação**. Maceió/AL, 2002.

BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** –Lei nº 9394/96. Brasília, 1996.

_____, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 1998.

_____, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil** vol 3: Conhecimento de mundo. Brasília, MEC/SEC, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

GADOTTI, Moacir. **História das Ideias Pedagógicas**. Editora Ática, São Paulo, 2004.

HAETINGER, Daniela, HAETINGER, Max Günther. **Jogos, recreação e lazer**. 2. Ed. – Curitiba: IESD Brasil S.A., 2008.

KHISIMOTO, Tizuko Morchida.(Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. Ed.- São Paulo: Cortez, 2006.

LIMA, Regina Villaça, PINTO, Gerusa Rodrigues. **O dia-a-dia do professor**, vol. 1, editora FAPI LTDA, Belo Horizonte – MG.

MURCIA, Juan Antônio Moreno; Trad. Valério Campos **Aprendizagem através do jogo**. – Porto Alegre: Artmed, 2005.

NICOLAU, Maria Lúcia Machado. **A educação pré-escola**: fundamentos e didática. Editora Ática , São Paulo, 2000.

PASTORAL DA CRIANÇA. **Brinquedos e brincadeiras na comunidade**. Pastoral da Criança – Curitiba, 2005.

SAMPAIO Simaia. **Dificuldades de aprendizagem**: a psicopedagogia na relação sujeito, família e escola – Rio de Janeiro: Wak Ed, 2009

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **O lúdico na formação do Educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

Professora da Educação Básica – Escola Municipal Gloria Maria Pimenteira- Penedo/AL; Pós-graduanda em Linguagem e Práticas Sociais – Instituto Federal de Alagoas - IFAL; Psicopedagoga Clínica e Institucional – Faculdade São Luís de França/SE – polo Penedo/AL; Pedagoga – Faculdade Raimundo Marinho de Penedo – FRM.

Professora da Educação Básica – Rede estadual de Sergipe – Escola Estadual Drª Maria do Carmo Alves – Propriá-SE. Pós-graduanda em Linguagem e Práticas Sociais – Instituto Federal de Alagoas – IFAL. Pedagoga – Faculdade Raimundo Marinho de Penedo – FRM.

Recebido em: 29/06/2015

Aprovado em: 30/06/2015

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Método de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: