



XII Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"



20 a 22 de Setembro de 2018 São Cristóvão/SE/Brasil

ISSN: 1982-3657 | PREFIXO DOI 10.29380

Recebido em: **22/07/2018**

Aprovado em: **24/07/2018**

Editor Respo.: **Veleida Anahi - Bernard Charlort**

Método de Avaliação: **Double Blind Review**

Doi: <http://dx.doi.org/10.29380/2018.12.05.16>

O USO DO LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO NAS AULAS DO ENSINO FUNDAMENTAL

EIXO: 5. EDUCAÇÃO E INFÂNCIA

SUELY CRISTINA SILVA SOUZA, JOSSIMARA DE SOUZA, SANDRA ANDRÉA SOUZA RODRIGUES

RESUMO

Este trabalho partiu das discussões sobre a ludicidade como peça fundamental para uma aprendizagem significativa e prazerosa, contrapondo a realidade escolar de parte das escolas brasileiras. A utilização de jogos, brincadeiras e dinâmicas como artifício pedagógico, e todo advento que a ludicidade traz como contribuição na melhoria da qualidade do ensino. Pautado em um estudo bibliográfico, o trabalho tem por fim analisar os benefícios que a ludicidade traz para o ensino como um facilitador da aprendizagem. A ludicidade deve ser incentivada e aprimorada didaticamente pelos professores nas suas aulas do Ensino Fundamental, fazendo necessário o rompimento com o método tradicional de ensino e a implementação de jogos e brincadeiras que se afinem com conteúdo curricular da unidade de ensino.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ensino Fundamental. Ludicidade.

ABSTRACT

This work started from discussions about playfulness as a fundamental piece for a meaningful and enjoyable learning, as opposed to the school reality of Brazilian schools. The use of games, games and dynamics as pedagogical artifice, and any advent that playfulness brings as a contribution in improving the quality of teaching. Guided by a bibliographical study, the purpose of the study is to analyze the benefits that playfulness brings to teaching as a facilitator of learning. Ludicity should be encouraged and improved by teachers in their elementary school classes, making it necessary to break with the traditional method of teaching and the implementation of games and games that are in tune with curricular content of the teaching unit.

Keywords: Learning. Elementary School. Ludicidade.

RESUMEM

Este trabajo partió de las discusiones sobre la ludicidad como pieza fundamental para un aprendizaje significativo y placentero, contraponiendo la realidad escolar de parte de las escuelas brasileñas. La utilización de juegos, bromas y dinámicas como artifício pedagógico, y todo advenimiento que la ludicidad trae como contribución en la mejora de la calidad de la enseñanza. En el estudio bibliográfico, el trabajo tiene por finalidad analizar los beneficios que la ludicidad trae para la enseñanza como un facilitador del aprendizaje. La ludicidad debe ser incentivada y mejorada didácticamente por los profesores en sus clases de Enseñanza Fundamental, haciendo necesario el rompimiento con el método tradicional de enseñanza y la implementación de juegos y juegos que se afinen con contenido curricular de la unidad de enseñanza.

Palabras clave: El aprendizaje. Enseñanza fundamental. Lúdico.

1 INTRODUÇÃO

Partindo das nossas vivências como alunas e posteriormente como educadoras, identificamos duas realidades distintas: a primeira quando fomos alfabetizadas no “método tradicional”, no qual tentamos corrigir excessivamente todas produções de leitura e escrita, desestimulando a prática das mesmas por medo de “errar”. A segunda, a mais atual, buscamos esclarecer a contribuição do uso da ludicidade ao promover a aprendizagem dos alunos durante as aulas do Ensino Fundamental. Sendo

assim, pergunta-se: Por que o lúdico pode facilitar o ensino

Diante de tais reflexões, o trabalho tem espoco nos conhecimentos adquiridos nas nossas atividades docentes, mediante participação de cursos, jornadas pedagógicas e aprendizagem acadêmica para pautar as análises na construção desta pesquisa bibliográfica, a fim de trazer esclarecimentos sobre a importância do uso do lúdico como recurso metodológico nas aulas do Ensino Fundamental, o que consequentemente tornará a aprendizagem mais dinâmica e significativa.

Acredita-se que o lúdico deve ser visto como um recurso metodológico, pois o mesmo deve estar dentro da prática pedagógica diária do educador, podendo a partir dele conhecer as necessidades e dificuldades dos seus alunos por meio de um diagnóstico real. Para Rosa, a ludicidade deve ser vista e praticada de forma consciente, não por mera diversão ou preenchimento de tempo, mas como um fator essencial que promoverá uma educação de qualidade ao sujeito (ROSA, 2003).

Nessa perspectiva, o tema gerador desta pesquisa se justifica pelo fato de que o lúdico tem sido alvo de muitos estudos no que se refere ao processo de ensino e aprendizagem na atualidade, mas é importante conhecer o uso de dinâmicas e jogos educativos como elementos essenciais desse processo para estimular o convívio social e a capacidade inerente a qualquer ser humano que é de aprender “brincando”. Na concepção de Brougère (2002), ao brincar a criança internaliza a cultura em que vive, seja pelas relações interpessoais que cultiva, seja pelo mundo que cria para si. O lúdico acompanha todo o processo de desenvolvimento cognitivo.

O presente trabalho tem por fim analisar os benefícios que a ludicidade traz para o ensino como um facilitador da aprendizagem. Estruturado em sete seções, sendo a primeira um texto introdutório para delimitar a pesquisa. A segunda seção traz um enfoque social e histórico sucinto dos jogos ao longo do tempo, na ótica de alguns pensadores em suas respectivas épocas.

A terceira seção têm por fim discutir os conceitos de ludicidade, jogos e brincadeiras por meio dos autores Almeida (2013) e Kishimoto (2008). A quarta seção objetiva compreender a importância de brincar no Ensino Fundamental segundo os aspectos legais propostos pela Constituição Federal (1988), Lei de Diretrizes e Bases da Educacional (LDB), Parâmetros Nacionais (PCN).

A quinta seção procura esclarecer como o lúdico torna-se uma ferramenta motivacional durante o aprendizado do aluno no ambiente escolar do Ensino Fundamental. As atividades lúdicas permitem um contato estreito entre o educador e o educando no processo ensino-aprendizagem, terreno fértil para motivação de ambos. A sexta seção explora a didática prazerosa e estimulante dos jogos para aprendizagem, mediante construção deles a partir de sucatas. E por fim, as considerações finais que esclarece as conclusões a seu respeito, no qual faremos um paralelo do que entendemos do início ao fim da pesquisa.

É importante destacar que é possível aprender e ser alfabetizado mesmo com a “visão tradicionalista” de ensinar, pois nela fomos alfabetizados e algumas vezes no exercício da docência alfabetizamos, mas cabe dizer que o uso da ludicidade como artifício metodológico cotidiano, utilizado didaticamente de forma correta promoverá a aprendizagem.

O educador deve fazer uso de jogos e brincadeiras para mediar a construção do conhecimento dos seus educandos. Para tanto, esta pesquisa servirá de incentivo a todos os educadores envolvidos direta ou indiretamente no processo de alfabetização, refletindo diariamente sobre sua prática pedagógica. As atividades lúdicas poderão contribuir para que a alfabetização se torne uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, permitindo que as crianças se lancem ao desafio da leitura e da escrita sem medo de errar, aprendendo de forma divertida e prazerosa.

2 A LUDICIDADE AO LONGO DO TEMPO: UM BREVE HISTÓRICO

Na atualidade, com a expansão global disseminada principalmente pela internet é possível identificar uma infinidade de textos focando a ludicidade na alfabetização como uma prática de sucesso no cotidiano de várias escolas brasileiras. Para tanto, se faz necessário a retomada de pensadores clássicos, dentre eles, Platão defendia a importância de se manter a criança em constante movimento, pois brincando a criança ensaia sua conduta moral e social mostrando espontaneamente suas intenções e opiniões, projetando-se para o futuro.

Os séculos XVII e XVIII são períodos que correspondem à modernidade, revelando nesta época uma intencionalidade nas atividades infantis passando a ser identificadas como instrumentos pedagógicos, focando a criança como centro e devidamente preparada para vida. Para tal, o educador devia estar preparado para realizar as atividades lúdicas no contexto escolar, passando a ser controladas e reguladas com um fim educativo.

No século XIX, reafirma-se com maior ênfase a ludicidade como instrumento de aprendizagem e interação social. De tal modo, Ariès (1981), historiador francês, pesquisador da vida social da criança e da família europeia do século XVI a XVIII, em sua obra “História social da criança e da família”, no capítulo intitulado “Pequena contribuição à história dos jogos e das brincadeiras”, assinala como a ludicidade envolvia o dia-a-dia da família e da sociedade. “Parece, portanto, que no início do século XVII não existia uma separação tão rigorosa como hoje entre as brincadeiras e os jogos dos adultos. Os mesmos jogos eram comuns a ambos” (ARIÈS, 1981, p. 88).

Os jogos eram perpetrados naturalmente por toda Europa, constituindo portando um excelente mediador das relações na história da sociedade, sendo retratados por pintores da época que representaram crianças envolvidas em jogos de cartas e azar independentemente da faixa etária ou classe social, não havia recriminação a esse respeito.

Reafirmando tal conceito, adultos e crianças e brincavam juntos, contemplando este momento ímpar de transmissão de normas de convivência, valores, hábitos e culturas da sociedade da época. Sob esta ótica, o jogo é assinalado como uma expressão humana, “fazendo parte do impulso humano” (NHARY, 2006, p. 58).

Nesta época grande parte da educação era delegada a Igreja (Colégios Católicos), ficando a cargo dos padres educadores a introdução dos jogos oficialmente em seus programas e regulamentos, cabendo-lhes controlá-los. Nesse contexto, os jogos eram reconhecidos como “bons”, sendo recomendados como meios de educação vultosos, tal qual os estudos. Contrapondo essa afirmação havia uma resistência de parte dos educadores da época, contudo é reiterada a prática desses jogos, “mesmo nos colégios, centro da moralização mais eficaz, os jogos a dinheiro persistiram, apesar da repugnância dos educadores” (NHARY, 2006, p. 107).

Os estudos de Almeida (2000) revelam que ao avaliar este período histórico surge um anseio novo: a educação adotou os jogos. Nas suas palavras, “os jesuítas editaram em latim tratados de ginástica que forneciam regras dos jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas [...]” (ALMEIDA, 2000, p. 21).

Nas palavras de Garcia (2000), o jogo era tido como algo tão importante quanto o trabalho, mas com o caráter de seriedade, o que reforça categoricamente a importância do lúdico no desenvolvimento afetivo, social e cognitivo das crianças no ambiente escolar e no seu convívio social como um todo.

No século XIX a partir do pensamento romântico, o jogo firma-se com valor educativo, que Brougère (1998) delibera como “ruptura romântica”, quebra com o modelo de divertimento, sem pretensões pedagógicas que até então não existia, passando a adotá-lo com um pensamento racionalista direcionado tal qual ao avanço da ciência.

Reportando a nossa infância, lembramos o qual difícil era ter um “brinquedo de loja”, o que deveras não nos impedia de brincar com meus irmãos e amigos. Construíamos nossos brinquedos, criávamos e reproduzíamos brincadeiras de nossos pais e avós, e mesmo de forma inocente, criávamos regras e condutas. De acordo com Freitas, “a criança [que] se torna sujeito de um processo” (FREITAS, 2001, p. 13), que viabiliza a socialização no seu contexto local e, por conseguinte global. A infância representa para o ser humano, o período de formação da personalidade em que na dinâmica dos jogos e das brincadeiras possibilita socialização de conhecimentos, possibilitando a aprendizagem em uma ação educativa.

Na atualidade o jogo se sustenta entre duas vertentes antagônicas que são respectivamente trabalho e utilidade, entretanto, esse ideal vem sendo sistematicamente repensado, pois mediante estudos conclusivos constatamos que eles são importantes para formação homem. Na compreensão de Feijó (1992), o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, portanto quer dizer que faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

Fazendo uma análise entende-se que, “o jogo é uma ação ou uma atividade voluntária, realizada dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço” (HUIZINGA, 2004, p. 33), conforme regras aceitas e “obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2004, p. 33). Ainda, segundo o autor:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2004, p. 16).

Pensando nas inspirações que motivam o uso do lúdico nas atividades de aprendizagem, é possível citar progressivamente pensadores que sinalizaram essa linha de raciocínio, dentre eles Vygotsky (1987) relata que a ludicidade objetiva um espaço para o sujeito brincar construindo, como forma de “reorganizar experiências”.

De forma análoga, Kishimoto (1998) relata que o jogo permite potencializar a exploração e a construção de conhecimento por contar com a motivação interna, típica do lúdico. Sendo assim, por meio do lúdico, o aprendiz, verbaliza, troca informações com mais facilidade e realiza argumentações, agrega novos saberes, desenvolvendo-se em todos os aspectos.

4 O QUE SE ENTENDE POR LÚDICO, JOGO E BRINCADEIRA

Abrir espaços para que a criança vivencie o lúdico é uma forma de descobrir por meio de jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas, que é possível aprender e ao mesmo tempo se distrair. A ludicidade é um meio de fortalecer e ajudar a desenvolver a imaginação na obtenção de conhecimentos por intermédio dos jogos. A intenção é ensinar interagindo e se divertindo. De acordo com Almeida (2013), o termo lúdico pode ser compreendido como:

[...] a ação ou ato de brincar ou jogar caracteriza-se como o próprio brincar ou jogar. Para melhor compreensão tomemos como exemplo os jogos de dama e xadrez, nos quais o lúdico se dá no momento em que os jogadores iniciam a

ação de jogar, o mesmo acontece com o brinquedo e a brincadeira de bola ou boneca entre as crianças. Assim o lúdico é o ato de brincar (ALMEIDA, 2013, p. 18).

Diante do explicitado, percebe-se que a criança é um ser que gosta de brincar e jogar, então, por que não adquirir conhecimentos brincando e jogando? Por que não utilizar na sala de aula jogos que envolvam o estudante? Diante dos questionamentos, subentende-se que tais atividades ajudam a eliminar alguns conflitos de entendimentos entre o aluno e os conceitos matemáticos, quando os professores ministram suas aulas como se as crianças possuíssem amadurecimento intelectual. Por isso, torna-se importante o aprendizado por meio do lúdico, sobretudo para tornar o mundo imaginário dos pequenos em algo que realmente tenha a ver com sua identidade.

Ressalta-se que se o professor fizer a junção dos conteúdos escolares de maneira lúdica e ao mesmo tempo se apropriando dos conhecimentos prévios dos alunos a aprendizagem acontecerá de forma mais prazerosa, pois assim aguçará a imaginação e a diversão com o intuito de tornar as atividades de aprendizagem em algo primoroso e aprazível. O docente deixa de ser uma pessoa que tem o título de autoridade, passando a ser um auxiliar do seu discente, ensinando e aprendendo com o mesmo.

Nessa concepção, a ludicidade proporciona um ambiente de recreação, fazendo da escola um lugar feliz. O educador ao invés de ser um indivíduo que amedronta seu educando, torna-se um conquistador e o seu ensino será mediado por brincadeiras que ajudam a edificar não somente uma relação de respeito, mas também de afetividade entre ambos. O ato de aprender brincando transforma, basta que esse momento de diversão esteja presente no meio educacional.

Independente de diferentes percepções, a palavra jogo, muitas vezes, significa sentimento de contentamento, prazer e trata-se de uma atividade que permite uma ponte para um certo conhecimento para a vida da criança. O jogo pode ser usado também para introduzir e amadurecer conteúdos, preparando os alunos para um aprofundamento teórico já estudado. Jogar em alguns momentos também possui dupla face, podendo servir para o divertimento, assim como para a tristeza de muitos que optam por jogos de azar. Afinal, independente do que ocorra, a definição de jogo estará sempre ligada à diversão (KISHIMOTO, 2008).

O texto de Almeida (2013) ressalta que “o jogo é mais complexo. É uma atividade lúdica regida por regras” (ALMEIDA, 2013, p. 18), tornando-se um elemento adequado tanto para a recreação quanto para o desenvolvimento da capacidade cognitiva, ajudando assim a desenvolver um pensamento lógico. Embora o jogo seja um meio de diversão muitas pessoas o confundem com a brincadeira, mas os dois se diferenciam justamente por causa das regras, pois brincar é entendido:

[...] como atividade recreativa. A maioria das brincadeiras não possui regras explícitas pré-estabelecidas, mas sim criadas momentaneamente ou seguidas por tradição cultural. Entre as brincadeiras mais comuns temos as de roda, de adivinhas, faz de conta, de corrida, de artes e linguagem (ALMEIDA, 2013, p. 18).

O brincar traz para a criança várias experiências, onde ela investiga, descobre, imagina e cria, além de ser indispensável ao desenvolvimento físico, psíquico e cognitivo infantil. Ao jogar e brincar o importante é se divertir, assim como despertar a parte criança que existem dentro de cada adulto. Nas palavras de Alves (2007), o ato de jogar é construído desde antigamente, baseado na história e cultura de um povo, em que o jogo e a brincadeira surgiram da aparição cultural que decorre de geração a geração. Essa forma de se divertir e brincar vista como jogos tradicionais e nos seguem ao longo do tempo.

Não se sabe a origem e a temporalidade de brincadeiras como amarelinha, queimada, pega pega, roda pião, entre outras, mas percebe-se que elas, ainda, se fazem presentes entre as crianças quando são jogadas e brincadas. Para Kishimoto (1990), independente do período, o ato de brincar em todo tempo agradou o ser humano, sendo uma maneira boa de se divertir. Entre todas as fases de desenvolvimento do ser humano, a que mais se engraça com o ato de brincar é a infância. Quando se brinca, o modo de pensar não está fazendo parte meramente de momentos da vida, mas parte deste mundo. A criança correlaciona a brincadeira com todas as coisas que faz e encontra nesta prática a explicação para tudo (KISHIMOTO, 2002).

Nos dias de hoje a ausência de recursos não impede que as brincadeiras antigas sejam realizadas, mesmo sabendo que a tecnologia disponibiliza várias formas de se realizar brincadeiras diferenciadas. A criança não está muito preocupada com o que ela vai brincar, mas com o ato de brincar, uma vez que se divertir para ela é algo comum e prazeroso. Assim, o mundo de brincadeiras está ligado ao mundo das crianças, cujas relações entre elas proporcionam divertimento, contentamento e felicidade.

5 AS CONCEPÇÕES DE BRINCAR NO ENSINO FUNDAMENTAL

O ato de brincar na fase da infância é essencial e importante para um bom desenvolvimento da criança, tanto nos aspectos sociais quanto nos culturais, e também para o melhoramento cognitivo e pessoal. É uma atividade lúdica amparada legalmente pela Declaração Universal dos Direitos da Criança no ano de 1959, pela Constituição Federal do Brasil (1988), pelos atuais Parâmetros Curriculares Nacionais, pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, sendo mais compreensiva dentro do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

A Declaração Universal dos Direitos das crianças, que foi aprovada durante a Assembleia Geral das Nações Unidas, no dia 20 de novembro de 1959. Representantes de centenas de países aprovaram a Declaração dos Direitos da Criança, que foi adaptada da Declaração Universal dos Direitos Humanos: Princípio 7 - toda criança tem direito de receber educação primária gratuita, e também de qualidade, para que possa ter oportunidades iguais para desenvolver suas habilidades. Também 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 (UNICEF, 1959).

A citação supracitada mostra que já existia uma ideia didática que contemplava o lúdico como uma atividade significativa para o desenvolvimento infantil, compreendendo que os jogos e brincadeiras eram uma arma adequada para desenvolver habilidades, mas que deveriam estabelecer relações com o meio educativo, ou seja, com o propósito pedagógico pré-determinado. Na Constituição Federal do Brasil de 1988, não aparece de modo claro a definição de lúdico referente aos direitos da criança, porém cabe interpretar que no Art. 227 especifica os direitos essenciais como “direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à convivência familiar e comunitária” (BRASIL, 1988).

O Art.16, inciso IV do Estatuto da Criança e Adolescente estabelece que o direito à liberdade das crianças é compreendido com os aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se (BRASIL, 1990). Já no Art. 59, desse mesmo documento ressalta o empenho dos Municípios, Estados e União, que juntos deverão proporcionar espaços para programações culturais, esportivas de lazer para a infância e a Juventude (BRASIL, 1990). Sendo assim, esses momentos contribuem para diversão e ao mesmo tempo para aprendizagem das crianças e adolescentes.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), fundamentada nos princípios legais já constituídos na Constituição Federal e no Estatuto da Criança e do Adolescente, compreende por meio do Art. 32, que o Ensino Fundamental é o segundo nível da Educação Básica, sendo obrigatório, com duração de 9 anos, gratuito nas escolas públicas, atendendo crianças a partir dos 6 anos de idade (BRASIL, 1996).

Nesse contexto, os jogos na educação são vistos no Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI) como importante para a atividade pedagógica, atuando como um método educativo e ajudando no processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido, os jogos, principalmente os que contêm regras são significativos para desenvolver uma atividade didática, pois as crianças não irão brincar simplesmente por brincar, mas porque existem objetivos didáticos definidos a serem alcançados.

Não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicativas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Podese, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações pois há objetivos didáticos em questão (BRASIL, 1998, p. 29).

Brincar é importantíssimo na infância, pois esse ato faz com que as crianças sejam capazes de desvendar o mundo, adquiram conhecimentos, formem seus conceitos e os reorganizem, conforme as experiências que o lúdico lhes proporcione.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental afirmam que os jogos são descritos como um instrumento que serve para o desenvolvimento como um todo, proporcionando, também conhecimentos e ajudando desenvolver o lado imaginário da criança. No caso das crianças menores, os jogos se tornam ações repetitivas quando existe um sentido funcional e fonte de significado, sendo denominados como jogos de exercícios (BRASIL, 1997).

Através destes jogos as crianças não vivenciam situações repetitivas, aprendem também a relacionar símbolos e analogias quando representados por meio dos jogos simbólicos, conhecido como o faz de conta, que estimula a imaginação e a fantasia da criança. Com essas habilidades, as crianças passam a compreender e usar as regras que serão utilizadas no processo de ensino e aprendizagem, propiciando sua integração no mundo social (BRASIL, 1997).

Quando a criança começa a lidar com situações mais complicadas por causa dos jogos de regras, elas passam a compreender que as regras são decididas e definidas pelos jogadores. Os jogos em grupo também são importantes, pois concebem um avanço cognitivo, emocional, moral e social da criança, tal como um incentivo para desenvolver seu raciocínio lógico (BRASIL, 2000).

Como a criança gosta de coisas que chame sua atenção, é importante trabalhar com a ludicidade em sala de aula para despertar o seu interesse e também ajuda na interação entre os pares alunos/alunos, alunos/professores. Diante dos fatos, alguns professores não conseguem motivar os alunos no ensino de diferentes disciplinas porque não usam da criatividade para criar jogos ou brincadeiras relacionadas aos conteúdos ensinados e ao mesmo tempo promover um momento de prazer e de aprendizagem. Cabe mencionar que, muitos professores ainda preferem ensinar de maneira rigorosa, e ao invés de aproximá-las ao conhecimento, ocorre o contrário. Tal comportamento docente instiga no aluno um sentimento de rejeição às disciplinas ensinadas, entre elas podemos citar a Matemática pela forma rígida de apresentá-la ao educando:

Aprendizagem em Matemática está ligada à compreensão, isto é, à apreensão do significado; apreender o significado de um objeto ou acontecimento pressupõe vê-lo em suas relações com outros objetos e acontecimentos. Assim, o tratamento dos conteúdos em compartimentos estanques e numa rígida sucessão linear deve dar lugar a uma abordagem em que as conexões sejam favorecidas e destacadas. O significado da Matemática para o aluno resulta das conexões que ele estabelece entre ela e as demais disciplinas, entre ela e seu cotidiano e das conexões que ele estabelece entre os diferentes temas matemáticos (BRASIL, 1997, p. 19).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais voltados ao Ensino Fundamental mostram que para uma melhor absorção dos conteúdos propostos pela Matemática, seu ensino precisa considerar à realidade das crianças para que o aprendizado tenha um sentido. Daí surge a importância de aproximar o aluno do objeto, usando especialmente métodos que estejam atrelados a suas vivências de maneira mais dinâmica e agradável para ajudar a “quebrar as barreiras” entre a disciplina e o aprendiz. Portanto, é importante ter a inclusão de metodologias diferenciadas.

Recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadoras, computadores e outros materiais têm um papel importante no processo de ensino e aprendizagem. Contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade matemática (BRASIL, 1997, p. 19).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental ratificam dessa forma, que a variedade de materiais didáticos é essencial para ensinar Matemática, assim como as demais disciplinas. Aponta também que o jogo não deve ser aplicado somente por aplicar, ou oferecer recursos apenas para o divertimento, mas que tenham um real sentido para um melhor aprendizado com a intenção de que o aluno possa desenvolver suas habilidades. Afinal, o ensino junto a diversão tem muito mais significado para a vida do aluno.

6 O LÚDICO COMO UMA DAS PEÇAS MOTIVACIONAIS DA EDUCAÇÃO

Abordar a motivação no processo de aprendizagem é essencialmente relevante, pois no lúdico está um excelente propulsor do aspecto motivacional e, para tal necessita-se de um trabalho docente eficiente, pedagogicamente planejado e diante das dificuldades existentes no cotidiano das nossas escolas, professores envolvidos. Poderíamos citar vários aspectos no ambiente escolar que desmotivam os docentes e conseqüentemente os alunos resultando na falta de interesse de ambos, tendo como consequência alto nível de repetência, abandono escolar, indisciplina. Contudo, a falta de estímulos representa um dos principais aspectos que resulta no fracasso escolar, onde as atitudes e as ações dos educadores ao ministrar suas aulas são necessárias para direcionar um ambiente motivador.

Entre os professores é comum a fala recorrente de que determinada turma simplesmente não tem jeito, são desatenciosos e que por isso não aprendem, generalizando equivocadamente mediante um diagnóstico por vezes preconceituoso, que revela nessa incredulidade um atestado precoce de derrota. Muito desse desestímulo é em virtude de aulas monótonas e pouco desafiadoras, causando um clima ruim entre professor e aluno.

Entende-se que de modo geral o professor deva criar um ambiente acolhedor para despertar o

interesse, tendo a motivação como peça chave da aprendizagem. Quando as aulas são estimuladas possibilitam impulsionar o educando a alcançar os objetivos propostos pela escola de maneira significativa, principalmente com atividades lúdicas. No texto de Santos (1997), Santo Agostinho nos esclarece que “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação” (SANTOS, 1997, p. 45).

A ludicidade por essência possibilita criticar, argumentar e criar mais livremente, e para com o trato direto com as crianças, possibilita um diagnóstico preciso e espontâneo. Quando nos reportamos a métodos tradicionais de educação, em que o aluno se posiciona simplesmente como consumidor de informações prontas, “[...], ou seja, mero objeto do processo” (SOUZA, 1996, p. 390), torna-se apática ao conhecimento, como se o que estivesse aprendendo não tem relevância para o seu mundo.

Não existe uma orientação metodológica que determine quando e como devemos utilizar o lúdico na escola, sabendo dos benefícios evidentes e comprováveis, cabe ao docente encontrar na sua prática a melhor forma de utilizar jogos, músicas, dinâmicas e outros aportes individuais e coletivos que facilitam a aprendizagem, independente de conteúdo e/ou matéria a ser ministrada. Com o intuito de motivar, faz necessário também buscar o resgate cultural da criança, reportando o que ela traz à escola, mediante vivências apreendidas em casa, com os amigos, na sua comunidade ou seja, resgatando movimentos muitas vezes passados e modificados no decorrer de gerações (SOUZA, 1996).

O texto de Bueno (1999), define motivação como exposição de motivos ou causas; animação; entusiasmo. Constatamos então que estar motivado é estar animado, entusiasmado e porque não dizer apaixonado. Diante da realidade docente, a busca constante por recursos didáticos que possibilitam motivar suas aulas deve ser uma constante para melhorar a prática pedagógica. Sabendo do vínculo afetivo que deve existir entre professores e alunos, lembramos que essa relação deve ser harmônica, para que de forma recíproca possa existir uma aprendizagem significativa e transformadora.

Para tal, motivar passa a ser um exercício constante de conquista do aluno e o lúdico potencializa o prazer de jogar e brincar de forma a levá-lo à um aprendizado desejado. Nesta ótica, “[...] o jogo é o método de aprendizado mais eficaz para a construção do conhecimento, independentemente da idade cronológica do aluno” (SANTOS, 2001, p. 15). Avaliamos os jogos pedagógicos como subsídios para a formação da criança, estimulando a criatividade e a socialização durante o Ensino Fundamental.

Neste sentido, Garcia afirma que “[...] musicalizar a vida, poetizar a vida, sentir o cheiro da vida, saborear a vida, cantar e dançar a vida” (GARCIA, 2000, p. 12), sob o foco dos impulsos criadores, do prazer, sobretudo do aprender em qualquer faixa etária. O exercício de lecionar muitas vezes torna-se uma tarefa árdua, diante das inúmeras interferências internas e externas no ambiente escolar, porém tais dificuldades podem ser atenuadas ou até mesmo sanadas a partir de uma intervenção proativa do educado.

Os professores devem estimular seus educandos a buscar a significação da aprendizagem, estabelecendo um elo entre o processo de seu desenvolvimento com o ambiente sociocultural que está inserido, para que possam superar os desafios existentes durante o momento do ensino-aprendizagem. O psicólogo Vygotsky (1987) usa o termo “função mental” para referir-se aos processos de pensamento, memória, percepção e atenção. Dispõe em seus estudos que o pensamento tem origem na motivação, no interesse, necessitando, então, de impulso, afeto e emoção. Também relata sobre a zona de desenvolvimento proximal, defendendo ser:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de

desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação do adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1987, p. 112).

O professor deve estar sensível às necessidades do educando, identificando onde, quando e como o mesmo poderá fazer interferências, pois o mesmo não aprende apenas com no cotidiano das aulas do Ensino Fundamental.

Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente (OLIVEIRA, 1997, p. 62).

Nessa perspectiva, “os jogos, as brincadeiras proporcionam a imaginação às crianças; o brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade, e proporcionam situações em que a criança cria regras” (ROSA, 2003, p. 39). Dessa maneira, o jogo não é uma atividade isolada referenciada somente ao ambiente escolar, ele reflete experiências e valores da própria comunidade em que estão inseridas, aprendendo a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais.

7 A IMPORTANCIA DE CONSTRUIR LÚDICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Muito do que aprendemos nos cursos e oficinas pedagógicas práticas, objetiva estimular o aprimoramento pedagógico mediante uso de atividades lúdicas, cujos brinquedos e jogos podem ser confeccionados pelos alunos com a orientação do professor, utilizando um material rico em possibilidades de exploração e manipulação: a sucata.

Sabemos que muitos educadores reconhecem a importância da brincadeira e do jogo, mas muitas vezes deixam de utilizá-los devido à dificuldade em obter materiais lúdicos. Assim, o manuseio da sucata permite a construção de tais artefatos, com também o aprendizado sobre a educação ambiental.

É uma opção economicamente viável, que propicia aprendizado sobre educação ambiental e estimula a coleta seletiva, possibilitando à criança se conscientizar sobre a importância de participar, desde pequena, da preservação do meio ambiente (FURTADO, 2009, p. 31).

O termo “sucata”, pode numa primeira impressão remeter a algo com baixo valor, ou até mesmo lixo descartado, mas com relação ao contexto escolar, pode ser uma ferramenta artesanal importante no trabalho docente, conseqüentemente originar objetos construtivos e significativos que, muitas vezes, oferecem uma riqueza maior que um objeto comprado pronto (fabricado/industrializado).

Os rótulos e embalagens são excelentes aportes para leitura, escrita e matemática, antes mesmo de se tornar um jogo ou um brinquedo, pode ser considerada um material muito produtivo, pois propicia o desenvolvimento de algumas habilidades dos alunos, tais como: classificação, quantificação, análise, e organização dos materiais, ajudando no processo de aprendizagem do Ensino Fundamental.

Algumas medidas devem ser tomadas para utilização adequada da sucata em sala de aula, tais como: higienizar, selecionar e organizar os materiais ensinando posteriormente os alunos a

diferenciar o que é sucata do que é lixo. O professor pode obter a sucata orientando na reutilização e coleta de materiais alternativos, adequados à realidade dos alunos em parceria com os pais, no intuito de evitar possíveis acidentes.

Em caráter experimental o professor deve confeccionar e utilizar o jogo previamente, antecipando possíveis adaptações ou substituições de materiais, explorando ao máximo ininterruptamente o processo educativo de ensino. Durante este procedimento saberá como apoiar os alunos em sala de aula, pois já sabe quais as etapas que serão mais complicadas e quais as prováveis atitudes dos alunos diante do jogo (FURTADO, 2009).

A implementação do lúdico no Ensino Fundamental é compromisso de todos, educadores; pais; funcionários e educandos, pois a escola é considerada um espaço de cultura e sala de aula um ponto de encontro (MARCELLINO, 1989). Em outras palavras, um acúmulo de esforços de toda comunidade escolar, na defesa do direito universal da criança de aprender brincando.

Na vida cotidiana, a criança é esmagada pelo poder do adulto. O jogo, pelo contrário, lhe dá o ensejo de desabrochar, porque nele os pais ou educadores não são mais os mestres onipotentes diante dos quais não se ousa, ou não se pode fazer nada: jogo, o adulto obedece às mesmas regras que a criança (MARCELLINO, 1989, p. 116).

O uso do lúdico nas aulas do Ensino Fundamental promove a inserção da alegria, da criatividade, da descoberta, rompendo com a reprodução, a rotina e a domesticação dos corpos. Ao se prover do universo criativo da criança parte-se a caminho de uma educação com sentido, enriquecendo o processo ensino e aprendizagem, manifestando novos valores.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reiterando o que foi explicitado ao longo deste trabalho, afirmamos a importância crucial do lúdico no processo de alfabetização do Ensino Fundamental. Cotidianamente, nos deparamos com professores que fazem o mesmo discurso com relação à utilização de jogos, dinâmicas e brincadeiras com seus alunos, anunciando a cada término de atividade dará um tempo para eles jogarem. Nesta ótica, o jogo assume o papel de recompensa, enquanto a atividade se enquadra como um castigo, que acaba por remeter as atividades lúdicas a um plano secundário no processo de escolarização.

A ludicidade deve ser incentivada e aprimorada didaticamente pelos professores nas suas aulas do Ensino Fundamental, fazendo necessário o rompimento com o método tradicional de ensino e a implementação de jogos e brincadeiras que se afinem com conteúdo curricular da unidade de ensino. Para tal, o trabalho coletivo de toda comunidade escolar deve ser acionado, partindo da equipe pedagógica, na busca incessante por matérias e métodos que contribuam no planejamento de aulas criativas e motivadoras e que conseqüentemente proporcionem aos educandos uma aprendizagem mais dinâmica, significativa e prazerosa.

Nesta pesquisa buscamos referenciar e conceituar pensadores que difundiram o lúdico como instrumento de aprendizagem, ao longo da história e nos dias atuais, contribuindo no sentido de auxiliar os professores em sua prática através de alternativas que proporcionem aos educandos subsídios para uma educação de qualidade.

Enfim, esta pesquisa não pode ser considerada concluída, pois não se esgota por aqui, ainda se tem muito a estudar. Por se tratar de um tema tão vasto e ao mesmo tempo prazeroso reafirmamos a importância da ludicidade em todas as áreas de ensino como futuros temas para aqueles que

desejarem enveredar nesse campo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Lúcia Pacheco de. Tipos de pesquisa. In: **Como elaborar monografias** 4. Ed.rev.e atual. Belém: Cejup, 1996. Cap. 4, p. 101-110.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**, SP: Loyola, 2000.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Teorias e prática**. Volume 1- Reflexão e fundamentos. 1 Ed. São Paulo/SP: Edições de Loyola, 2013.

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática: uma prática possível**. Campinas/SP: Papirus, 2007.

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

BUENO, Silveira. **Dicionário escolar da língua portuguesa**. SP: Didática paulista, 1999.

BRASIL. **Constituição Federal**, de 05 de outubro de 1988. Diário Oficial da União, Brasília, 1988.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, 1990.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº. 9394, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática /Parâmetros curriculares nacionais. 2. Matemática: Ensino de primeira à quarta série. I. Título**. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. v.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Rio de Janeiro: DP&A, v. 3 e 2, 2000.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p.19-32.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FREITAS, Marcos Cezar de (Org.), **História social da infância no Brasil**, São Paulo: Cortez, 2001.

FURTADO, Valéria Queiroz. et al. **Tempo de brincar, hora de aprender**. 2.ed. Londrina: [Ed. do

autor], 2009.

GARCIA, Regina Leite. **Múltiplas Linguagens na Escola**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura, SP: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brinquedo na educação: considerações históricas. In: **Ideias, o cotidiano da pré-escola**. São Paulo, n. 7, 1990, p. 39-45. (Fundação para o Desenvolvimento da Educação)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 5 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. 7ª ed., Campinas, SP: Papyrus, 1989.

NHARY, Tânia Marta Costa. **O que está em jogo no jogo**: cultura, imagens e simbolismo na formação de professores. Dissertação (Mestrado em Educação). RJ, Universidade Federal Fluminense, 2006.

OLIVEIRA, Martha Kohl de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento- um processo sóciohistórico, São Paulo: Scipione, 1997.

ROSA, Adriana (Organizadora). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2003.

SANTOS, S. M. P. dos. (org.). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SOUZA, Edison Roberto. **O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental**. Revista Motrivivência. V. 8, n. 9, 1996.

UNICEF. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**. 20 nov., de 1959. Disponível em:

<>. Acesso em 09 de mai., de 2018.

VYGOTSKY, A. **Formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores, São Paulo: Martins Fontes, 1987.