



A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NOS ANOS INICIAIS ENSINO FUNDAMENTAL

ARAÚJO, Isis Schimidt¹

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

SOUZA, Maria de Fátima Proença de²

Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

RESUMO

A presente pesquisa discute um dos temas mais relevantes da Educação atual: a ludicidade, fundamentada nas Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9394/96, tal como uma das metas para o Ensino Fundamental é o desenvolvimento de atividades lúdicas como proposta pedagógica. O objetivo deste estudo foi investigar que as práticas pedagógicas escolares que envolvem a ludicidade são necessárias para a estimulação, portanto, sendo capaz de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional da criança em idade entre cinco e sete anos. Buscou-se realizar uma abordagem teórica encontrada nos pressupostos de autores relacionados ao tema e à prática da ludicidade na atividade docente, desatando-a apenas do brincar, mas inserindo a como metodologia de aprendizagem. Além de elaborar uma proposta lúdica que viabilize a educação e respeite as características da infância, considerando-as como alicerce do trabalho educativo eficaz na construção do futuro cidadão.

Palavras chave: Educação; Estimulação; Infância; Ludicidade.

ABSTRACT

This research discusses one of the most relevant themes of current education: playfulness, based on the Laws of Guidelines and Bases of National Education (LDBEN) No. 9394/96, where one of the goals for Elementary Education is the development of playful activities as proposed. pedagogical The aim of this study was to demonstrate that school pedagogical practices involving playfulness are necessary for stimulation, thus being able to contribute to the cognitive, physical, social and emotional development of children aged between five and seven years. We sought to perform a theoretical approach found in the assumptions of authors related to the theme and the practice of playfulness in teaching activity, untying it only from play, but inserting it as a learning methodology. We also sought to elaborate a playful proposal that enables education and respects the characteristics of childhood, considering them as the foundation of effective educational work in the construction of the future citizen.

Keywords: Education; Stimulation; Childhood; Playfulness.

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT
isisschimidt@outlook.com

² Docente da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT – atpfatima@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Em um contexto geral, sabe-se que a escola contribui para transformação da sociedade, igualmente como a sociedade contribui para modificação da escola. Observa-se neste contexto educacional que as crianças precisam ser e estar socializadas, e que a escola pode efetivar uma relação construtiva entre a sociedade e a criança, desde que sejam preservadas e respeitadas as características que cercam seu universo diferenciado do mundo adulto. É preciso ter consciência que as crianças não são adultas em tamanho reduzido, elas estão em processo de formação.

Evidencia-se a importância de se levar em conta os valores sociais e o legado cultural que cada uma traz consigo.

É preciso que os educadores promovam um desenvolvimento integral e dinâmico no que diz respeito a aspectos de cognição, afetivos, linguísticos, sociais, morais e físico-motores da criança, todavia, isto deve ocorrer de forma prazerosa, sem violar ou preconizar etapas que devem ser respeitadas na totalidade que envolve a sala de aula, especialmente com a obrigatoriedade do ingresso escolar aos quatro anos de idade na Educação Infantil.

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

Dessa maneira, quais são os benefícios do lúdico ao processo de desenvolvimento escolar e integral da criança?

Segundo Luckesi (2005), tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tem se tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos.

Pontua-se que o lúdico é a melhor forma que a criança possui para se comunicar, sendo este também um instrumento que possibilite as crianças entender e conviver com outras crianças. Dessa maneira, aprende sobre o mundo que a cerca, integrando-se a ele. Instrumentalizando assim sua autonomia.

As brincadeiras e as experimentações são essenciais para o desenvolvimento, e é necessário destacar que se refere ao contexto escolar, onde há a mediação do professor, para garantir que a criança tenha contato com vivências de qualidade.

Com base nos pressupostos teóricos pesquisados e no levantamento dos principais problemas relacionados à prática docente com crianças de seis anos, que utiliza a ludicidade como atividade pedagógica, adotou-se por objetivo principal investigar como as atividades lúdicas são atividades de estimulação, capazes de contribuir para o desenvolvimento integral a partir de vivências e experimentações.

2. O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Existem momentos distintos da atividade da criança na escola, onde o prazer e o gozo são instrumentos da atividade lúdica, os jogos por exemplo, sejam eles espontâneos ou dirigidos. Isso, portanto significa que há trabalho prazeroso e jogo na escola, porém ambos possuem aspectos distintos (KRAMER, 2009).

Segundo Antunes é fundamental o professor observar:

“Toda criança distanciada da criação desse mundo, afasta-se da significação do “outro mundo” que, como adulto, buscará decifrar e estabelecer linhas de convivência. É com triste frequência que se descobre que muitos desses desajustes adultos ancoram-se na ausência ou distância do devaneio tão marcante no “faz-de-conta” com o qual se arquitetou o mundo infantil. Não é, pois, sem razão que o lúdico representa sólido eixo da proposta educativa da educação”. (ANTUNES, 2004, p. 12)

De acordo com Antunes (2004), observa-se que a criança construindo seu conhecimento a partir de atividades lúdicas, leva a realidade para seu mundo de *faz de conta*, transformando dúvidas em algo seguro e prazeroso, pois vai construindo seu conhecimento sem limitações.

Não é possível pensar no desenvolvimento da criança sem considerar a prática do brincar, pois como afirma Santos (1997), “as atividades lúdicas são a essência da infância.”

Segundo FRIEDMANN (2006, p. 45):

“Quando há consciência de que o brincar é essencial para que a criança se expresse, aprenda, socialize e descubra o mundo; quando há consciência de que o brincar é um canal de atenção, presença e conexão fora e dentro de cada um; quando há consciência de que o brincar é o alavancador dos potenciais e possibilidades individuais de cada criança e adulto, não há um tempo ou um espaço limitados para o brincar, mas este brincar acaba virando uma atitude, permeia em todas as atividades e propostas dentro dos centros de educação infantil”.

Para tanto, as escolas não investem nesse aprendizado. A brincadeira está sendo esquecida, considerada perda de tempo, por vezes, as proibições são constantes até mesmo no momento de recreio (MALUF, 2009).

Algumas considerações são destacadas por Santos (1997), acerca da ludicidade no ambiente sala de aula. A autora ressalta que um dos fatores que levam a essa ausência do trabalho lúdico, pode não ser culpa do educador, ou seja, a falha pode estar na formação deste, na falta de preparação. Formação esta que não abordou discussões em torno da prática lúdica. Além disso, o professor deve passar por vivências pessoais para que possa aplicar o trabalho descrito. Santos aborda ainda a importância de nos cursos de Pedagogia, ser abordado as temáticas envolvendo o brincar, discutindo assim o desenvolvimento infantil, em aspectos sociais, culturais, afetivos, criativos e históricos.

Os jogos (instrumentos para aprendizagem lúdica), estão presentes em diferentes etapas da vida do ser humano, para tanto, evidencia-se a participação destes na formação dos indivíduos. Piaget (1987), discorre sobre o período sensório-motor, onde as crianças ao brincarem aprendem a movimentar, e coordenar visão e audição, a partir disso, perceber o mundo em seu redor, agir e interagir com o meio.

O Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, (1990) garante no artigo 16, que as crianças e adolescentes tem o direito à liberdade e compreende os aspectos brincar, praticar esportes e divertir-se.

2.1 A Ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), Brasil (2017), defende a interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças.

Segundo Malaquias (2013), o impulso de brincar é naturalmente característica da criança. É válida, no entanto, que essa vontade seja articulada com a aprendizagem, assim se torna prazerosa, ampla e intensa.

Independentemente da idade cronológica, a ludicidade está presente ao longo de toda a vida do indivíduo. Porém, não deve ser restrito apenas a diversão, mas sim aos momentos de desenvolvimento criativo, à interação social, domínio linguístico, cognitivo, motor e afetivo (IAVORSKI, 2008).

Em fase de alfabetização, nos anos iniciais, a ludicidade destaca-se como aliada do alfabetizador. O Caderno Pró-Letramento (2008), destaca que jogos e brincadeiras promovem a apropriação do sistema de escrita alfabética, quanto das práticas de leitura, oralidade e escrita significativas.

De acordo com Almeida (1978), a prática lúdica não deve ser considerada fim e sim meio para o educador atingir seus objetivos. Deve-se sobretudo, ser aplicado para o benefício educativo.

Freire (1994), aborda o alfabetizar como adquirir a língua escrita partindo de um processo de construção de conhecimento, valorizando o lúdico nesse, com uma visão crítica da realidade, os docentes precisam proporcionar meios para efetivação dessa construção.

No que se relaciona com a aprendizagem, o lúdico disponibiliza indícios importantes acerca de aspectos envolvidos no processo de conhecer e aprender. Macedo, Petty e Passos (2005, p.121) destacam que:

“Do ponto de vista teórico, possibilita-nos compreender os processos e estruturas psicológicas graças às quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais favoráveis para isso. Jogos regras e de construção são essencialmente férteis o sentido de criarem um contexto de observação e diálogo, dentro dos limites da criança, sobre processos de pensar e construir conhecimentos.”

Esse estágio dos anos iniciais do ensino fundamental, destacado como operatório concreto por Piaget (1992), iniciam-se a efetuação de trocas intelectuais e a criança alcança a personalidade como conceitua o pensador, o indivíduo passa então a submeter-se de forma voluntária às normas de universalização e reciprocidade.

O brincar é enfatizado por Muzel (2016) como ato capaz de promover alterações a paradigmas criados acerca da infância por algum tempo. O brincar é a ação que trata com respeito o desenvolvimento da criança.

2.2 O Lúdico no Desenvolvimento da Autonomia

Marcellino (1990), infere que a ludicidade como brincadeira, é uma atividade pouco importante, visto que, não assume relevantes vinculações ao mundo, recorrendo a diminuição dos intervalos e espaços dedicados ao brincar, conforme a criança avança da Educação Infantil para os anos de permanência no Ensino Fundamental. Porém, o brincar segundo Lopes (2005) é determinante para o desenvolvimento da autonomia, socialização, criatividade, e decorrente disso, também a interação entre os pares.

Wakskop (2012), também afirma que a brincadeira se constrói em um ambiente de experimentações e interação, que é capaz de possibilitar um vínculo não só entre professor e aluno, mas também, entre as áreas de conhecimento. Ressalta ainda, que os profissionais precisam apropriar-se de atividades com maiores possibilidades de exploração dos materiais e dos espaços, ampliando os saberes e criando condições ao conhecimento.

Dallabona e Mendes (2004), destacam que a criança não é um adulto em miniatura, pois, possui características únicas nessa fase onde há a interação e o processo de descoberta. Deve, portanto, ser estimulada de forma que desenvolva suas habilidades durante as etapas em que irá passar.

Jean Piaget (1999) discorre sobre os jogos no processo de desenvolvimento da autonomia, onde a criança a partir dos sete anos, deixa de lado o egocentrismo e passa a construir a lógica, cooperação e a autonomia pessoal. Piaget (1975) enfatiza a criança como um ser dinâmico, que ativamente opera com objetos e outros indivíduos, interagindo constantemente com a realidade.

Vygostky (1991) declara que a criança é capaz de interagir com outros indivíduos, e é decorrente disso que a mesma pode aprender, sendo assim, a melhor forma de conduzir a socialização é através de atividades lúdicas.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo sobre o lúdico aqui realizado possui finalidade pedagógica, levando a uma reflexão acerca do relevante papel do professor a ser desempenhado nesse aspecto, proporcionando possibilidades e oportunidades para que a criança prazerosamente aprenda, dentro de um contexto planejado e equilibrado entre a ação do educador e a espontaneidade do educando com o máximo de aproveitamento em prol do desenvolvimento integral da criança.

É Através deste, que a criança irá construir uma base de compreensão de sistemas simbólicos, habilidades de criar, satisfações, dificuldades e, acima de tudo, desafios (FRIEDMANN, 2006).

Durante a elaboração dessa pesquisa, notou-se que o trabalho envolvendo o lúdico não pode ser colocado em segundo plano, cedendo espaço para o preparo da criança em todos os sentidos. Torna-se urgente o desenvolvimento de momentos de ludicidade no cotidiano escolar. Sobretudo, é necessário que a prática pedagógica seja planejada e que os profissionais dessa área consigam ver, entender e lidar com as crianças como são.

Assim no que diz respeito a problemática abordada, pode se concluir que o lúdico traz benefícios simbólicos, sendo parte integrante do desenvolvimento integral da criança, onde ela tem oportunidade de, através do imaginário, expressar seus sentimentos e emoções.

4. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N.; **Dinâmicas lúdicas jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 1978.

ANTUNES, C. O jogo e a educação infantil: **falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir**. Petrópolis: Vozes, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. A Educação Infantil no contexto da Educação Básica. Dezembro de 2017.



DALLABONA, S.R.; MENDES, S.M.S.; O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**. v.1, n.4, p. 107 – 111, jan/mar/2004.

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

FREIRE, P.; **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 34. ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

FRIEDMANN, A.; **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

IAVORSKI, J.; A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: **reflexões sobre a Educação Física, jogo e inteligências múltiplas**. Efdeportes.com, Buenos Aires, abr. 2008.

KRAMER, S.; Com a pré-escola nas mãos: **uma alternativa curricular para a educação infantil**. São Paulo: Ática, 2009.

LA TAILLE, Yves de, OLIVEIRA, Marta Kohl de, DANTAS, Heloysa. 1992. Piaget, Vygotsky, Wallon – **teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus.

LUCKESI, C.C.; Ludicidade e Atividades Lúdicas: **uma abordagem a partir de experiências internas**; 2005.

MACEDO, L.; PETTY, A.L.S.; PASSOS, N.C.; **Os jogos e o lúdico na Aprendizagem Escolar**. 2 ed. Porto Alegre. Artmed, 2005.

MALAQUIAS, M.; **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>> Acesso em: 23/ago/2019.

MALUF, A.C.M.; Brincar: **prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MARCELLINO, N. C.; **Pedagogia da animação**. Campinas: Papyrus, 1990.

MUZEL, A. A.; **Educação infantil: cultura da infância?**. Curitiba, PR: EduCultura, 2016.

PIAGET, J. 1975. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar. 370 p.

PIAGET, J.; **O desenvolvimento da inteligência e a construção do pensamento racional**. In, LEITE, L.B. (org) Piaget e a Escola de Genebra. São Paulo: Cortez, 1987.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010

PRÓ-LETRAMENTO: Programa de Formação Continuada de Professores dos anos/séries Iniciais do Ensino Fundamental: **alfabetização e linguagem**. – **Ed.rev. e ampl** – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

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

_____, S.M.P.; **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

VYGOTSKY, L.S. 1991. **Pensamento e Linguagem**. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes. 135 p.

WAKSKOP, G. O Brincar na educação infantil: **uma história que se repete**. 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2012.