

**SOCIEDADE CULTURAL E EDUCACIONAL DE ITAPEVA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E AGRÁRIAS DE ITAPEVA**

**A INFORMÁTICA LÚDICA COMO FERRAMENTA DO
PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS
DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Roseli Oliveira Benfica

Itapeva – São Paulo – Brasil
2014

**SOCIEDADE CULTURAL E EDUCACIONAL DE ITAPEVA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E AGRÁRIAS DE ITAPEVA**

**A INFORMÁTICA LÚDICA COMO FERRAMENTA DO
PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS
DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Roseli Oliveira Benfica
Prof.^a Esp. Valda Aparecida Antunes Cerdeira**

“Trabalho apresentado à Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva como parte das obrigações para obtenção da Licenciatura em Pedagogia”.

Dezembro/2014
Itapeva – SP

“O que a criança é capaz de fazer hoje em cooperação, será capaz de fazer sozinha amanhã. Portanto, o único tipo positivo de aprendizagem é aquele que caminha à frente do desenvolvimento, servindo-lhe de guia. O aprendizado deve ser orientado para o futuro, e não para o passado.”

Paulo Freire

Á Deus pai criador que me deu o dom da vida e pela presença constante neste caminho. E a todos os professores que contribuíram e foram o alicerce para a minha formação.

AGRADECIMENTOS

A meu esposo Nelson Tortelli com quem construo e aprendo todos os dias.

A minha filha Nicolly B.Tortelli razão do meu viver, amor infinito que aquece meu coração e me impulsiona na busca de novos conhecimentos e possibilidades de aprendizagem e de vida.

As minhas amigas obrigada pelos momentos que passamos juntas, vocês ficarão sempre na minha lembrança e no meu coração.

E a minha querida e eterna orientadora Valda Cerdeira, profissional admirável, pelo amor, carinho e compromisso ético com a profissão docente, pelos seus ensinamentos e exemplos de postura essenciais a minha formação meus eternos agradecimentos.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2.. A EDUCAÇÃO NO BRASIL	10
2.1. O Lúdico na Educação Fundamental	11
2.2. A Informática nos Anos Iniciais do ensino Fundamental.....	14
2.3 A Didática das novas Tecnologias X Livros.....	15
2.4. O Professor como Mediador da Aprendizagem	16
2.5. A Evasão Escolar Desistímulo ao estudo	18
2.6. Histórico da Evasão escolar no Brasil	18
2.7. Informática Lúdica Um Novo Caminho	20
3. MATERIAL E MÉTODOS.....	24
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
6. REFERÊNCIAS.....	27

A INFORMÁTICA LÚDICA COMO FERRAMENTA DO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

RESUMO – O presente trabalho teve por objetivo analisar a importância da Informática lúdica nas séries iniciais do ensino fundamental, procurando mensurar os benefícios que a tecnologia pode agregar ao processo ensino aprendizagem, assim como quais são as barreiras encontradas pelos professores para desenvolverem suas práticas pedagógicas utilizando-se desses recursos. Após o levantamento, seleção e análise das referências e dados obtidos relacionados à informática lúdica, se realizaram as leituras, dando assim início a composição escrita do trabalho. Posteriormente realizou-se o estudo das teorias apresentadas que permitiu a discussão das práticas pedagógicas e as novas tecnologias, com o propósito de elucidar questões em relação as referências estudadas. Após a coleta de todas as referências, foram criadas fichas com os textos que deveria compor a escrita deste trabalho, desta maneira as informações adequadas à elaboração do texto para a composição da estrutura do presente trabalho. Os dados coletados e tabulados corroborados com as referências, foram as bases para as discussões e resultados apresentados. Constatou-se que o lúdico representa uma oportunidade prazerosa de aprendizagem, e que quando associado às novas tecnologias é uma ferramenta potencializadora do processo ensino aprendizagem.

Palavras-Chave: Lúdico, Informática, Ensino – Aprendizagem.

THE LUDIC COMPUTER AS A TOOL OF TEACHING PROCESS IN EARLY YEARS LEARNING BASIC EDUCATION

ABSTRACT – This study aimed to analyze the importance of playful Computer in the early grades of elementary school, looking to measure the benefits that technology can add to the learning process, and what are the barriers encountered by teachers to develop their pedagogical practices using these resources. After the assessment, selection and analysis of data related to referrals and playful computer obtained were held readings, thereby initiating the writing of labor composition. Later there was the study of the theories presented that allowed the discussion of pedagogical practices and new technologies, with the purpose of clarifying issues regarding the studied references. After collecting all references, bookmarks with text that should compose the writing of this paper, this way appropriate to the preparation of the text for the composition of the structure of the present study information was created. The collected and tabulated data corroborated with the references, were the basis for the discussions and results presented. Contact is that the play is an enjoyable learning opportunity, and when associated with new technologies are giving new tool learning process.

Keywords: Ludic, Computing, Teaching - learning

1. INTRODUÇÃO

O ser humano nasceu para descobrir, para aprender, para tomar para si todos os conhecimentos, passando pelos mais simples até os mais complexos. Por meio do lugar onde vive e da interação com as pessoas a sua volta o ser humano irá descobrir e aprender coisas novas durante toda a sua vida, construindo seu caráter, suas qualidades como trabalhador e cidadão do mundo. Processo que chamamos educação.

Dentre as muitas formas de educar e transformar, uma muito importante, acreditamos ser a Educação Lúdica, o jogo, a brincadeira. Uma criança que joga um dado ou pula de um pé só não está apenas brincando e se divertindo. Neste momento ela está desenvolvendo e operando várias funções motoras e cognitivas que serão fundamentais para toda a sua vida. A Educação Lúdica é uma atividade inerente a criança que leva o ser humano ao encontro do conhecimento, da socialização e do desenvolvimento do seu caráter.

Desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações. É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas (DIAS, 2013).

Prender a atenção do aluno sem perder o foco da aprendizagem nos dias atuais é um verdadeiro desafio, pois vivemos rodeados pela mídia e uma variedade de recursos tecnológicos exige do professor uma reflexão da sua prática.

A referida pesquisa teve como finalidade buscar nas bibliografias existentes, teorias que nos levaram as reflexões sobre a importância de incorporar as novas tecnologias nas práticas pedagógicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A necessidade de tornar o processo ensino-aprendizagem mais prazeroso, aliando as ferramentas da informática ao lúdico.

2. A EDUCAÇÃO NO BRASIL

A educação, como direito de todos e dever do Estado e da família, promovida e incentivada com a colaboração da sociedade para o exercício da cidadania, está garantida nos princípios da Constituição Federal do Brasil (1988) em seu capítulo III seção I, trata da Educação:

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. Art. 206. O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios: I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber; III - pluralismo de idéias e de concepções pedagógicas, e coexistência de instituições públicas e privadas de ensino. (CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL, 1988)

A educação é uma necessidade para qualquer sociedade, pois alavanca o desenvolvimento social, financeiro e intelectual do indivíduo e do local onde o mesmo está inserido. O processo de aprendizagem do indivíduo deve permitir que ele desenvolva seu intelecto, aspecto importante e indispensável na formação inicial.

É um processo de transmissão de culturas, saberes, conhecimentos; é um processo de socialização que pode ocorrer de maneira informal, no cotidiano, pela família ou pela sociedade ou de maneira formal, com métodos e práticas pedagógicas, com conhecimentos e aspectos culturais científicos, ou seja, na escola. A educação possui um papel decisivo no desenvolvimento de uma sociedade, por ser responsável pela transmissão de sua herança cultural e consequentemente pela sua sobrevivência, garantindo-lhe o desenvolvimento dos que dela fazem parte (ALMEIDA, 2013).

A Educação tem papel fundamental e indispensável na construção de uma sociedade, pois vai além de uma simples aquisição de saberes, ela é responsável

pela formação dos indivíduos. Ela propicia o desenvolvimento e a participação política ativa, e se constitui como direito fundamental e essencial ao ser humano. Nas considerações de Paulo Freire:

“Você, eu, um sem-número de educadores sabemos todos que a educação não é a chave das transformações do mundo, mas sabemos também que as mudanças do mundo são um quefazer educativas em si mesmas. Sabemos que a educação não pode tudo, mas pode alguma coisa. Sua força reside exatamente na sua fraqueza. Cabe a nós pôr sua força a serviço de nossos sonhos” (FREIRE, 1991, p. 126).

Freire (2003) expressa, que a escola deve ser um lugar de trabalho, de ensino, de aprendizagem. Um lugar em que a convivência permita estar continuamente se superando, porque a escola é o espaço privilegiado para pensar. Ele que sempre acreditou na capacidade criadora dos homens e mulheres, e pensando assim é que apresenta a escola como instância da sociedade.

Seguindo o pensamento de Paulo Freire:

“Para mim é impossível compreender o ensino sem o aprendizado e ambos sem o conhecimento. No processo de ensinar há o ato de saber por parte do professor. O professor tem que conhecer o conteúdo daquilo que ensina. Então para que ele ou ela possa ensinar, ele ou ela tem primeiro que saber e, simultaneamente com o processo de ensinar, continuar, a saber, por que o aluno, ao ser convidado a aprender aquilo que o professor ensina, realmente aprende quando é capaz de saber o conteúdo daquilo que lhe foi ensinado”. (FREIRE, 2003, p. 79)

2.1. O Lúdico na Educação Fundamental

De acordo com Wajskop (2007) a brincadeira, desde a antiguidade, era utilizada como um instrumento para o ensino, contudo, somente depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois

antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério.

Mas mesmo com o passar do tempo o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividades lúdicas serão usados como sinônimos.

A brincadeira encontra-se presente em diferentes tempos e lugares. Desse modo, cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social que a criança vive. As brincadeiras experienciadas ao longo do tempo também estão vivas na vida das crianças, porém, com diferentes formas de brincar. Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um.

De acordo com Silva (2009) a mãe também brinca com seu bebê mesmo antes de ele nascer, pois fica imaginando como será ser mãe, e associa as lembranças de quando brincava com sua boneca. Assim, quando o bebê nasce, já há uma relação criada da mãe para com o bebê e do bebê para com a mãe, pois esse já reconhece sua voz. No princípio, a relação acontece como se o bebê fosse o brinquedo de sua mãe e ao interagir com ele diariamente, a criança vai aprendendo a linguagem do brincar e se apropriando dela.

Bacelar (2009) também traz a ampliação da compreensão da ludicidade reconhecendo sua validade como possibilidade de uma vivência mais plena em todos os âmbitos da convivência humana, seja na família, no trabalho, nos círculos de amizade ou na escola. E ressalta, em seus escritos, que a vivência lúdica como uma experiência plena pode colocar o indivíduo em um estado de consciência ampliada e, conseqüentemente, em contato com conteúdos inconscientes de experiências passadas, restaurando-as e, em contato com o presente, anunciando possibilidades para o futuro.

O brincar é uma atividade culturalmente definida e representa uma necessidade para o desenvolvimento infantil. Historicamente, o homem sempre brincou, por meio dos diversos povos e culturas e no decorrer da história, mas ao longo do tempo, as formas de brincar, os espaços e os tempos de brincar, os objetos foram se transformando.

As brincadeiras na rua, em casa e na escola, e as festas, são parte profundamente significativa para a inserção no universo social. Com o brincar, se faz o processo de humanização ética da criança, por isso, deve ser utilizado para o desenvolvimento das crianças, tanto em casa, como na escola, principalmente por

isso deve haver parceria entre pais e escola. A criança não se desenvolverá, se um não tiver o auxílio do outro, se um jogar a responsabilidade para outro. Todos são responsáveis pela educação, pelo desenvolvimento da criança.

O Ensino Fundamental precisa ser mais do que um lugar agradável, onde se brinca, uma vez que é nessa etapa que se ocorre a transição da educação infantil. Deve ser um espaço estimulante, educativo, seguro, afetivo, com professores realmente preparados para acompanhar a criança nesse processo intenso e cotidiano de descobertas e de crescimento. Precisa propiciar a possibilidade de uma base sólida que influenciará o desenvolvimento futuro dessa criança.

Assim, se as atividades realizadas no Ensino Fundamental enriqueçam as experiências infantis, praticadas na pré-escola onde o lúdico já é uma realidade constante, e possuem um significado para a vida das crianças, elas podem favorecer o processo de desenvolvimento e aprendizagem, quer no nível do reconhecimento e da representação dos objetos e das suas vivências, quer no nível da expressão de seus pensamentos e afetos.

O brincar é encarado como uma situação cotidiana e um direito das crianças. Por meio do brincar, elas se apropriam dos elementos da realidade e dão a eles novos significados.

Nas brincadeiras, se aprende e são incorporados conceitos, preconceitos e valores. Nas brincadeiras, se materializam as trajetórias singulares de vida das crianças, seus valores e suas experiências. O brincar faz parte integral da formação da criança e os pais e a escola deve encarar isso de maneira a estar seriamente comprometido com o brincar de forma a desenvolver e educar a criança.

Conforme Kishimoto (2000) “para Piaget ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos”. Inserir brincadeiras, jogos, atividades interativas nos primeiros anos da educação infantil é algo que tem favorecido o percurso da criança da escola. Através do lúdico a criança começa a desenvolver sua capacidade de imaginação, abstração e aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico.

Para Velasco (1996) o brinquedo é capaz de estimular a criança a desenvolver muitas habilidades na sua formação geral e isso ocorre espontaneamente, sem compromisso e obrigatoriedade. A brincadeira faz parte da infância de toda criança e quando usada de modo adequado na Educação Infantil

produz significado pedagógico, estimula o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento.

É no brincar que as crianças podem utilizar a imaginação e vivenciar situações de formas diversas.

“O lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar. A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que têm objetivo de chegar a uma finalidade. Os jogos podem desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo” (REDIN, 2000, p. 46).

O lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo. Através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção. Por meio de sua dinamicidade, o lúdico proporciona além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Ajuda a desenvolver seu intelecto, tornando claras suas emoções, angústias, ansiedades, reconhecendo suas dificuldades, proporcionando assim soluções e promovendo um enriquecimento na vida interior da criança (DIAS, 2011).

2.2. A Informática nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Segundo Perrenoud (2000) as funções da avaliação são basicamente verificar o que o aluno conseguiu aprender e o que o professor conseguiu ensinar. Além disso, várias são suas tarefas em sala de aula: identificar as dificuldades de aprendizagem, determinar se os objetivos propostos para o processo de ensino e aprendizagem e promover os alunos. A avaliação do ensino apresenta dificuldades, principalmente a tradição que usa sempre os mesmos instrumentos de avaliação

como: prova escritos, orais, trabalhos, etc., não se valendo de outros recursos que possam fornecer informações mais adequadas do que se pretende verificar. Pensar a avaliação utilizando tecnologias é uma inovação paradigmática. O trabalho desenvolvido deve ser baseado no processo de transformação das formas e estratégias de avaliação utilizando os recursos da virtualidade.

A compreensão dos novos meios de comunicação e informação exige, conseqüentemente, a transformação da prática pedagógica em vigor no sistema formal de ensino. A novidade no uso dessas novas tecnologias para a área educacional está no fato do desenvolvimento técnico ter como consequência o rompimento de padrões. Isso exige dos professores o fazer pedagógico como um todo. A economia digital exige uma abordagem nova da educação e, num sentido mais amplo, da aprendizagem e de sua relação com o trabalho e com a vida cotidiana, tendo se convertido em um desafio para a vida inteira (ARANHA, 2006)

2.3. A Didática das Novas Tecnologias x Livros

A sociedade em que vivemos se encontra inserida em uma potente estrutura comunicacional que gradativamente, tem superado a capacidade com que estamos acostumados a dar respostas às mensagens do nosso cotidiano. Para tanto é necessário envolver ações que tornem o processo ensino aprendizagem mais atrativo e interessante. Quando tratamos da relação ensino-aprendizagem, estamos no campo do plano didático, cujos elementos são relacionais e dialéticos. Não se concebe que um exista sem o outro, pois estão interligados, relacionados, face à interdependência conceitual: o professor ensina para alguém que aprende e vice-versa, considerando que ambos estão em ação recíproca. No caso da educação, sabemos que há complexas relações estabelecidas e que apenas o uso de novas tecnologias não cria um salvo conduto para o problema da educação. Porém, se as tecnologias por si só não resolvem a problemática da educação, elas podem fornecer um apoio estratégico de grande valor (VASCONCELLOS, 2002).

Sodré (2002) reflete em profundidade sobre as transformações ocorridas com o advento das novas tecnologias e suas conseqüências para a sociedade no que se refere à comunicação e às relações sociais. Podemos apontar que há interferência

dessa transformação no campo da educação, acreditando que as mudanças que aí se apresentam, tendem a refazer-se, assim como as velhas coordenadas dominantes na vida social, inclusive a da instituição pedagógica, influenciada tanto pelas alterações na estrutura tradicional de trabalho quanto pelas novas tecnologias de processamento e a possibilidade de cursos à distância.

As novas tecnologias não têm um poder extraordinário de transformação, mas podem efetivamente contribuir para que as mudanças ocorram. No que se refere à escola, é necessário que todos os sujeitos que a compõem se deem conta do valor das tecnologias e as coloquem no apoio ao desenvolvimento do projeto de educação que se acredita possível. Sem a clareza do projeto de educação que se deseja implementar, as tecnologias representam apenas avanço técnico sem se traduzir em avanço político, libertário e transformador (Sodré, 2002).

“A hipermídia (sistema que dá margem à interatividade informativa baseada em computador) é um instrumento cognitivo de grande importância nos processos de aprendizagem que outorgam ao estudante um papel ativo na construção / reconstrução do conhecimento. Os recursos são educativos, e estimulam as atividades de pesquisa e de associação de informação” (SODRÉ, M., 2002, p. 115).

Segundo Thing (2003) o virtual é uma nova condição para ser explorada no processo ensino e aprendizagem. Dessa forma, o exercício em sala de aula, de estudo, deve propor diretrizes de estruturação da tendência pedagógica do espaço virtual, estabelecendo eixos para o desenvolvimento da didática. Algumas mudanças na prática docente podem decorrer da forma como se utiliza a tecnologia em sala de aula.

2.4. O Professor Como Mediador da Aprendizagem

No desenvolvimento da prática pedagógica é fundamental que o professor seja um mediador do conhecimento, aliando ao seu trabalho as novas tecnologias. Dentro de uma metodologia coletiva, lúdica e interativa, os processos de ensino e

aprendizagem podem ser significativos com a marca da contemporaneidade. Cada professor e cada aluno que encontrar apoio nas novas tecnologias perceberão que novas formas de tratar velhos assuntos podem despertar os interesses por temas que não se mostravam tão interessantes (FREIRE, 2003).

Os educadores são agentes da educação.

“Para mim é impossível compreender o ensino sem o aprendizado e ambos sem o conhecimento. No processo de ensinar há o ato de saber por parte do professor. O professor tem que conhecer o conteúdo daquilo que ensina. Então para que ele ou ela possa ensinar, ele ou ela tem primeiro que saber e, simultaneamente com o processo de ensinar, continuar a saber por que o aluno, ao ser convidado a aprender aquilo que o professor ensina, realmente aprende quando é capaz de saber o conteúdo daquilo que lhe foi ensinado.” (FREIRE, 2003, p. 79)

O educador sendo agente da educação, seu principal desafio é a formação permanente, que consiga transmitir ao aluno em suas aulas saberes da humanidade, que crie nele um sentimento de responsabilidade social, afim de que ele sinta-se um indivíduo ativo na sociedade em que está inserido.

O professor, segundo Freire (2003), não precisa saber apenas o conteúdo, mas sobre tudo transmiti-lo, encontrar formas de ensina-los.

“O professor deve se assumir como sujeito de transformação no sentido mais radical (novos sentidos, novas perspectivas e dimensões para a existência, nova forma de organizar as relações entre os homens), e se comprometer também com a alteração das condições de seu trabalho, tanto do ponto de vista objetivo (salário, carreira, instalações, equipamentos, número de alunos por sala, etc.), quanto subjetivo (proposta de trabalho, projeto educativo, relação pedagógica, compromisso social, vontade política, abertura para a mudança, disposição democrática, etc.)” (FREIRE, 2001 *apud* DUARTE, 2007, p.3).

Concordamos com Freire (2003, *apud* Duarte, 2007), quando este afirma, em outras palavras, que a nossa postura enquanto educador deve ser consciente, pois somos intelectuais transformadores. Além disso, somos formadores de opinião e, assim sendo, temos a obrigação de estimular o pensamento crítico em nossos educandos, assumindo assim uma opção política de forma coerente.

Devemos agir de forma vivificada nas práticas em sala de aula. Não podemos apenas criar magníficos projetos, devemos sim coloca-los em funcionamento na realidade onde vivemos.

2.5 A Evasão Escolar – Desestímulo ao estudo

A educação brasileira apresenta dificuldades em sanar seus problemas que muitas vezes envelhecem buscando soluções plausíveis. A evasão escolar é uma das mais sérias e antigas questões que merecem atenção e resolução urgentes, pois é um fator de preocupação de toda a sociedade.

O questionamento e a busca de soluções, sempre foi e sempre será uma constante na área educacional. Inúmeros são os estudiosos que se dedicam arduamente a diagnosticar problemas e apontar saídas. Essas indagações, porém, ocorrem em sua maioria dentro do sistema, ficando para um grupo seletivo de estudiosos a preocupação merecida com uma parcela considerável da população infanto-juvenil que se encontra distante do seu lugar de direito: a escola.

A evasão escolar é um dos maiores problemas da educação brasileira, ao buscar suas causas deparamos com situações de desestruturação familiar, baixa renda, exclusão, miséria, drogas. Indicadores sociais extremamente desfavoráveis ao ambiente escolar, ou à permanência da criança ou jovem na escola.

2.6. Histórico da Evasão Escolar no Brasil

No Brasil, só nos anos 30 desse século e no período de 1940 até 1960 que a ideia da educação pública ganha corpo e expressão nacional. Em 1950, apenas 36,2% das de 7 a 14 anos tinha acesso à escolar.

Era uma escolar de elite para poucos. Nesse período, as crianças, em sua maioria, oriundas de famílias de classe média e alta, tiveram a oportunidade de estudar em excelentes escolas estaduais ou federais. Os filhos das famílias mais pobres simplesmente não iam à escolar e não tinham escolas para onde ir.

A qualidade da educação foi assim conseguida com a simples exclusão da população pobre do sistema educacional. A universalização de acesso teve seu início no começo dos anos 60, entretanto, apenas 60% estavam na escolar e ainda tinham 40% de evadidos. (GOLDEMBERG, 1993).

Uma pesquisa realizada por Parahyba (1981) demonstra que no Brasil, na década de 60, de cada 1.000 crianças matriculadas, apenas 180 chegariam a concluir o 1º grau. As taxas mais altas eram encontradas na passagem da 1ª para a 2ª série, chegando a 50% de evasão.

Confirmando o levantamento histórico anterior, as menores taxas se situaram nos estados do sul e sudeste, enquanto as maiores se localizavam nos estados do norte e nordeste:

“De cada 1000 matriculados no Piauí na 1ª série, apenas 102 chegaram à 4ª série. No Sergipe, apenas 165, enquanto em São Paulo e Santa Catarina, esses números sobem para 539 e 549, respectivamente” (BRANDÃO, BAETA, ROCHA, 1986, p.22).

No início da década de 70, o Brasil viveu um período de intensas e profundas reformas na educação nacional. A pressão social por melhores condições de acesso a uma educação básica de qualidade levou à reforma de 1971, reforma esta que substituiu a escolar primária tradicional de 4 séries pela escolar fundamental de 8 séries obrigatórias e gratuitas (VELLOSO, 1999).

Houve então, um acelerado processo de escolarização das crianças das classes populares, principalmente na década de 80, tornando-se praticamente a clientela exclusiva da rede pública de ensino, uma vez que a classe média se inseriu na rede privada de ensino.

Nessa década, a evasão na faixa de 7 a 14 anos se aproximou a 76 milhões, o que equivale a 33% do total, dos quais 2,8 milhões do meio urbano e 4,8 milhões no meio rural.

Em 1985, no nordeste 30,75% dos alunos no 1º grau com mais de 14 anos de idade. Nesse momento 1.832.295 crianças de 7 a 14 anos fora da escola. Abandonaram após uma média de 6,7 anos dentro do sistema (MELLO, 1995).

Esses dados demonstram que os problemas educacionais não foram solucionados na década de 80, marcada por fortes denúncias de fracasso escolar, manifestadas pelas altíssimas taxas de abandono escolar.

Hoje apresentamos uma nova variável que também pode ser a causa da evasão escolar e do desinteresse do aluno pelo estudo, os métodos empregados pelos educadores no processo ensino aprendizagem. Os métodos tradicionais de aulas expositivas, apenas com os recursos da lousa e do giz, não permitem aulas atraentes que estimulem as crianças, prendam sua atenção e desperte o interesse para o saber.

2.7. Informática Lúdica

A globalização descreve um fenômeno que se relaciona com a transformação do espaço e do tempo. Um fenômeno também relacionado com o surgimento de novos meios de comunicação e de transporte em escala planetária. A diversão confunde-se com a aprendizagem, e novas formas de aprender parecem caber dentro dessa ideia de educação e entretenimento (Leite, 2006)

A entrada do computador na sala de aula, principalmente no final da última década, trouxe questões que dizem respeito não só ao uso do computador, como principalmente sobre o uso de outras tecnologias. Tomada em seu sentido mais geral, pode-se dizer que tecnologia é o conjunto ordenado de todos os recursos empregados na produção e comercialização de bens e serviços; no caso da educação, recursos que podem contribuir para sua eficácia, ou seja, que podem possibilitar maior aprendizagem aos alunos (Leite, 2006).

Segundo Lévy (1993), a tecnologia é produzida dentro de uma cultura e esta condicionada por aquela, no sentido de que, a partir da existência de uma dada técnica, a sociedade que a possui acaba por não mais viver sem ela, pelas possibilidades que se abrem com essa tecnologia.

Se hoje existe na sociedade a presença de computadores tecnologia presente em quase todos os âmbitos da nossa vida essa condicionaria a escola, que faz parte da sociedade.

Uma tecnologia não é boa nem má, mas depende do uso que se faz dela, do contexto em que se insere. A questão é definir qual é utilizável na educação. Mais até, é essencial a convicção de que seu uso deve ser acompanhado da reflexão sobre a mesma. Determinar a importância desta ou daquela tecnologia, em termos de ajudar o aluno na construção do conhecimento tem sido uma preocupação recorrente de muitos educadores. Na atualidade, a presença da informática na educação é importante, é inevitável, dado que o computador tornou-se objeto sociocultural integrante do cotidiano das pessoas (Lévy, 1993).

“O saber-fluxo, o trabalho-transação de conhecimento, as novas tecnologias da inteligência individual e coletiva mudam profundamente os dados do problema da educação e da formação. O que é preciso aprender não pode mais ser planejado nem precisamente definido com antecedência. Os percursos e perfis de competências são todos singulares e podem cada vez menos ser canalizados em programas ou cursos válidos para todos. Devemos construir novos modelos do espaço do conhecimento. No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em níveis, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes superiores, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva” (LÉVY, 1993, p. 159).

A capacidade multimídia que a Internet possui possibilita uma interação de certa forma divertida para com o saber, incluindo a questão do “faz-de-conta” propiciada, por exemplo, pelos jogos on-line e/ou educativos.

A diversão é essencial não só para que a apreensão virtual de conhecimentos mantenha-se fiel ao seu conceito original, mas para que a sua função nas atividades da cultura humana possa surtir os efeitos desejados, incluindo o de ferramenta de aprendizado. Através da tecnologia, portanto, não é somente estabelecida uma relação de instrução por meio da percepção audiovisual. O caráter prático tal como o cérebro humano e lúdico que o ambiente virtual possui, permite que o educando se projete, de certo modo, em uma exploração simultânea de duas realidades, aprendendo informações, de modo crítico, com as duas experiências (Leite, 2006).

O virtual, portanto, existe sem estar presente. Desse modo, não se refere ao ambiente virtual como oposto ao presencial no sentido de existência real, mas como um ambiente diferente, que pressupõe relações reais entre as pessoas e, assim, entre professores e alunos. Dificuldades e facilidades que um professor encontra na sala de aula presencial ele poderá encontrar, por exemplo, na EAD on-line; as qualidades necessárias a um professor presencial provavelmente serão necessárias a distância e assim por diante. A diferença está no ambiente e na forma de ensinar, e não na função da educação ou no processo ensino e aprendizagem (LEITE, 2006).

O impacto que isto pode trazer à educação diz respeito a novas formas de ensinar e de aprender, pois tira da escola o controle sobre a aprendizagem das pessoas. O ensino, que antes era domínio exclusivo da escola, ocorre fora dela, já que na interação via rede muitos podem ensinar e também podem aprender com quem interagem (Leite, 2006).

O Brasil tem enormes capacidades, potencialidades e competências para transformar as instituições de ensino em verdadeiras comunidades aprendente, que conduzam ao desenvolvimento de todos os seus atores e contribuam para o progresso efetivo da sociedade. É a troca mútua e recíproca que pressupõe uma comunidade de aprendizagem ou aprendente, em que todos terão de dar a sua melhor, com esperança e otimismo, para construção, ou da integridade de todos ou, pelo menos do maior número, na dinâmica dialógica da aliança inter-humana (FREIRE, 2002).

O uso das TICs facilita o interesse dos alunos pelos conteúdos, pois estamos falando de diferentes tecnologias digitais, portanto de novas linguagens, que fazem parte do cotidiano dos alunos e das escolas. Esses estudantes já chegam com pensamento estruturado pela forma e representação propiciada pelas novas tecnologias. Portanto, utiliza-las é se aproximar das gerações que hoje estão nos bancos das escolas.

Segundo Leite (2006), o professor precisa ter bem claro os objetivos que pretende alcançar utilizando os recursos tecnológicos e principalmente saber manuseá-los para ter segurança e saber ensinar aos alunos. Além da preparação do professor, faz-se necessário também que as escolas estejam equipadas com laboratórios de informática que realmente funcionem e que se encontre com boas instalações. São vários os fatores que influenciam na não utilização dos recursos tecnológicos e de sua inserção no currículo.

Para que o aluno aprenda usando as tecnologias como ferramentas que apoiam no processo de reflexão e de construção do conhecimento, a questão determinante não é a tecnologia, mas a forma de encarar essa mesma tecnologia, usando-a, sobretudo, como estratégia de aprendizagem, como fator determinante de qualidade no ensino.

A reflexão que se pode fazer em relação as tecnologias e seu uso na educação é que o professor precisa utilizar as novas tecnologias para incrementar suas práticas pedagógicas afim de não torná-las obsoletas. (Thing, 2003)

Fica claro que as tecnologias são imprescindíveis no nosso dia a dia, uma vez que hoje o mundo está globalizado e tecnologicamente evoluído e as mesmas fazem parte da vida escolar, sem dissociação da realidade cotidiana.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

Para a elaboração desse trabalho foi realizada uma revisão de Literatura apresentando estudos relevantes sobre o tema, baseando-se na busca de assuntos existentes e os conhecimentos dos autores que tratam deste assunto familiarizando com a problemática com intuito de compreender o tema nas mais diversas concepções. Foram realizadas pesquisas bibliográficas tendo como base para esse projeto leituras de livros e artigos nacionais, pesquisas nos sites Google e Wikipédia, buscando identificar, analisar e apropriar-se dos componentes necessários a formação docente.

A metodologia optada para a realização desta pesquisa é o método dedutivo e a abordagem qualitativa e quantitativa. A revisão bibliográfica é complementada por uma pesquisa de natureza bibliográfica, que analisou dados da educação básica no Brasil, buscando identificar como alunos e professores utilizam-se da Informática Lúdica no dia-a-dia de sala de aula e nas práticas pedagógicas dos professores.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O lúdico na educação infantil e fundamental tem sido uma das estratégias mais bem sucedidas no que diz respeito à estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Essa atividade é significativa por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem.

As oportunidades do conhecimento oferecidas às crianças tem papel fundamental no desenvolvimento da sua estruturação motora, cognitiva e social. Neste cenário está inserido a Escola e o Educador, onde ambos trabalham para oferecer a criança um lugar de alegria, de confraternização e de gosto pelo estudo, além de traçar caminhos capazes de transformar a sociedade.

Prender a atenção do aluno sem perder o foco da aprendizagem nos dias atuais é um verdadeiro desafio, pois vivemos rodeados pela mídia e uma variedade de recursos tecnológicos, isso exige do professor uma reflexão da sua prática.

Inovar a prática pedagógica é o desafio que deveria impulsionar os professores no fazer cotidiano, não para justificar o salário porque, se pensarmos nesta direção, não avançaremos um milímetro, mas para buscar forças interiores, que no dia-a-dia justifiquem a função social que exercemos e que ao mesmo tempo, nos possibilite encontrar no labor diário um significado existencial. Um professor não necessita ser um recriador, porém se tiver ou desenvolver esta capacidade, com certeza amplia consideravelmente seu repertório de ação.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a globalização e o avanço das tecnologias as crianças estão cada vez mais cedo inseridas no ambiente virtual, e fica inevitável que elas tragam suas experiências para dentro da sala de aula, portanto é imprescindível que incorporem as novas tecnologias nos métodos do processo ensino-aprendizagem, para que aulas se tornem mais atrativas e interessantes, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, momento no qual a criança está descobrindo um novo mundo de saberes, e ela gostarem disso é fator importante para a educação.

A distância entre a prática escolar e o universo cultural da criança é uma das causas da evasão escolar. Os estudos e pesquisas bem como a vivência da ação educativa, têm demonstrado a ineficiência de um ensino baseado em padrões rígidos e inflexíveis que ignoram as diferenças psicológicas, sociais e culturais de nossos alunos.

A desinformação acaba por nos fazer agir com conformidade e passividade diante de um contingente significativo de repetentes e evadidos, todos excluídos da rede pública e do ensino fundamental.

Desse modo esta muito claro que se deve repensar a Escola Pública. É necessário inferir nela para que a mesma se modifique e assuma o papel de agente de transformações sociais. É preciso urgentemente repensar os métodos tradicionalistas do ensino, dar um novo ar à educação das nossas crianças e jovens.

A Informática Lúdica é um caminho que se abre a esse novo mundo de tecnologias e saberes incorporados, por meio dela podemos desenvolver as funções motoras, cognitivas, sociais e afetivas das crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o brincar é uma atividade culturalmente definida e representa uma necessidade para o desenvolvimento infantil.

Incorporar a Informática Lúdica como prática da ação ensino-aprendizagem, é socializar com as crianças um mundo novo de novas tecnologias, que tornem os conteúdos mais atrativos e despertem o interesse dos alunos pela aprendizagem e tornem o ensino tão prazeroso que faz com que a criança goste de estudar desde pequena.

6. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. I. **Proposta Pedagógica: Formação Contínua de Professores. O Salto para o Futuro.** 2005. Disponível em:<<http://www.brasil.org.br>>. Acessado em: 20 mar. 2013.

ARANHA, M. L. A. **Filosofia da Educação.**3º edição. São Paulo. Moderna, 2006.

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil.** Salvador: EDUFBA, 2009.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRANDÃO, Z., BAETA, A. M. B., ROCHA, A.D. C.. **Evasão e repetência: a escola em questão.** Rio Janeiro, 1986.

DIAS, E.. **A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.** São Paulo, 2011.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa.** São Paulo. Paz e Terra. 2003.

GOLDEMBERG, J.**O repensar da educação no Brasil.** São Paulo, 1993

KISHIMOTO, T. M.. **Jogo, Brinquedo, e a Educação.** 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** Rio de Janeiro, 1993.

LEITE, C. E. D.. **As novas tecnologias e as funções do lúdico na Educação.** Lorena. São Paulo, 2006

MELLO, G. N.. **Cidadania e competitividade: desafios educacionais do terceiro milênio.** São Paulo, 1995.

PERRENOUD, P. **Dez Novas Competências para Ensinar: Convite à Viagem.** Porto Alegre. Artmed. 2000.

REDIN, E. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca.** Porto Alegre: Mediação, 2000.

SILVA, A.F.F, E. C. M, SANTOS. **A Importância do brincar na educação.** 2009

SODRÉ, M. **Antropologia do espelho**: Uma teoria da comunicação linear em rede. Petrópolis: Ed. Vozes, 2002.

THING, L. **Dicionário da tecnologia**. São Paulo: Futura, 2003

VASCONCELLOS, C. S. **Avaliação da Aprendizagem: Práticas de Mudança - por uma práxis transformadora**, 7ª ed. São Paulo: Libertad, 2005.

VASCONCELLOS, C. S. **Avaliação: Superação da Lógica Classificatória e Excludente: do “é proibido reprovar” ao é preciso garantir a aprendizagem**, 4ª ed. São Paulo: Libertad, 2002.

VELASCO, C. G. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VELLOSO, J. P. R., ALBUQUERQUE, R. C.. **Um modelo para a educação do século XXI**. Rio de Janeiro, 1999.

WAJSKOP, G.. **Brincar na pré-escola**. 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2007.