SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS
PLANO DE AÇÕES ARTICULADAS FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA- PARFOR
CURSO DE LICENCIATURA PEDAGOGIA

VANUSA DE MELO MARTINS PEREIRA

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO: aprender brincando

MUANÁ
2019

VANUSA DE MELO MARTINS PEREIRA

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO: aprender brincando

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção de grau em Licenciatura Plena em Pedagogia, pela Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Profa. MSc. Lídia Sarges Lobato

MUANÁ
2019

VANUSA DE MELO MARTINS PEREIRA

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO: aprender brincando

Trabalho de Conclusão de Curso orientado pela Prof.ª Lídia Sarges Lobato, apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, do Programa Nacional de Formação de Professores da Educação Básica – PARFOR, da Universidade Federal do Pará, como requisito para obtenção de grau em Licenciatura em Pedagogia.

Data da aprovação: 09/08/2019.

BANCA EXAMINADORA

_____

Profa. MSc. Lídia Sarges Lobato
Orientadora − UFPA

_____

Profa. MSc. Aline da Paixão Furtado
Examinadora − UFPA

_____

Prof. Mestrando Ruan Felipe Carvalho Vilhena
Examinador – PPGCITI/UFPA

Dedico este trabalho a minha família, em especial aos meus filhos, Valéria e Jônatas que mesmo sentindo minha falta me davam forças para continuar, ao meu esposo Joelso, pelo seu apoio e incentivo. E não poderia deixar de dedicar a uma pessoa que admiro profundamente Lídia Sarges, essa conquista é de todos nós.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço ao meu Deus, por ter me dado força, saúde para superar as dificuldades e ter permitido a realização de um sonho. Um sonho que, na minha pequena fé parecia impossível, pois, por várias vezes pensei em desistir, mais sempre encontrei forças em Deus e em sua palavra, poucos conhecem minhas dificuldades, com lutas diárias, em sua grande maioria com lágrimas e alegria, lutas que pareciam não ter fim. Contudo venci, Deus me fortaleceu!

Agradeço a minha filha Valéria, que ficou sem ter férias durante esse período de meu estudo para estar comigo, cuidando de mim.

Ao Jônatas, meu filho amado, que na minha ausência dedicados aos meus estudos, sempre entendeu que precisava estudar.

Meu esposo Joelso, que amo de paixão, por me apoiar sempre.

A Raissa filha do coração que sempre me ajudou, os meus irmãos por acreditarem no meu potencial.

As minhas colegas que conquistei durante o curso: Luciana Lopes, Nayza Oliveira, sempre estiveram me incentivando para que eu não viesse a desistir, obrigada amigas Tatiellem, Daiana, pelas contribuições valiosas.

Os meus agradecimentos a orientadora Lídia Sarges, juntas conseguimos desenvolver pensamentos e muitas risadas.

Ao professor Waldir Abreu, que em suas aulas sobre ludicidade me fez entender o quanto o lúdico é importante no processo de ensino aprendizagem.

Ao Professor Genylton Rocha mesmo levando broncas, é uma pessoa maravilhosa, suas cobranças tem contribuído significativamente em minha formação acadêmica.

A professora Joyce Ribeiro meu muito obrigada, suas aulas sobre coordenação pedagógica foram essenciais para a melhor atuação no meu trabalho.

Ao coordenador local, Daniel Sidônio que muito se empenhou para que viesse para o nosso município de Muaná a Universidade Federal do Pará (UFPA).

A todos os professores que me proporcionaram conhecimento, tanto racional como de caráter afetivo no processo de formação profissional, não somente por me ensinar conteúdo, mais por me fazerem aprender.

Agradeço a todos que direta ou indiretamente contribuíram para realização da minha formação acadêmica.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor pra formação do homem”.

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

Este trabalho apresenta como tema a ludicidade, possibilitando assim, compreendermos ainda mais os aspectos da educação brasileira, e sobretudo, da escola da cidade de Muaná. Neste contexto, foi realizada uma pesquisa etnográfica na Escola Santa Rita de Cássia, durante 4 meses, com o objetivo de refletir como a ludicidade é acionada à recurso didático, no processo de ensino e aprendizagem do 1° ano do Ensino Fundamental. Os procedimentos metodológicos seguiram a trilha etnográfica, por meio da observação participante, que permite observar a realidade. Como referenciais teóricos de grande relevância na ludicidade e no que se refere ao desenvolvimento da criança, acionei Abreu (2013), Vygotsky (1994), (1984), Antunes (1998), dentre outros. Os resultados obtidos foram: a ludicidade é acionada à recurso didático na turma do 1° ano do ensino fundamental da escola pesquisada; a professora utiliza jogos, brinquedos e brincadeiras em suas atividades, auxiliando o desenvolvimento na aprendizagem; e pude perceber que a ludicidade está presenta na sala de aula, nas paredes coloridas com cartazes, com os brinquedos e cantigas de rodas, despertando nas crianças uma vontade a mais de aprender, e assim, obtendo melhores resultados no ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação. Ensino e aprendizagem.

ABSTRACT

This paper presents the theme of playfulness, thus enabling us to further understand the aspects of Brazilian education, and especially the school of the city of Muana. In this context, an ethnographic research was conducted at the Santa Rita de Cássia School for 4 months, with the purpose of reflecting how playfulness is triggered by the didactic resource in the teaching and learning process of the 1st year of elementary school. The methodological procedures followed the ethnographic path, through participant observation, which allows the observation of reality. As theoretical references of great relevance in playfulness and with regard to child development, I called Abreu (2013), Vygotsky (1994), (1984), Antunes (1998), among others. The results obtained were: playfulness is triggered by the didactic resource in the 1st grade elementary school class of the researched school; The teacher uses games, toys and games in her activities, helping the development in learning; and I could see that playfulness is present in the classroom, on the colorful walls with posters, with toys and songs of wheels, awakening in children an additional desire to learn, and thus, obtaining better results in teaching learning.

Keywords: Ludicity. Education. Teaching and learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Matemática com jogos 20
Figura 02 – Brinquedos de sucatas 21
Figura 03 – Brincadeiras 23
Figura 04 – Faixada da Escola Santa Rita de Cássia 27
Figura 05 – Sala de aula do 1° ano 29
Figura 06 – Cantigas de roda 30
Figura 07 – Jogo de matemática 32
Figura 08 – Jogo alfabeto móvel 33

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 11

2 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA 14

2.1 As concepções de Piaget, Vygotsky e Antunes sobre desenvolvimento da criança 15

2.1.1 Ideias de Jean Piaget 15

2.1.2 Ideias de Vygotsky 17

2.1.3 Ideias de Antunes 18

2.2 Jogos, brinquedos e brincadeiras 19

3 O BRINCAR NA SALA DE AULA: DA LUDICIDADE PARA O ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA SANTA RITA DE CÁSSIA 25

3.1 Escola Santa Rita de Cássia 25

3.2 A ludicidade na sala de aula 30

4 CONCLUSÃO 36

REFERÊNCIAS 37

1 INTRODUÇÃO

O brincar faz bem para a alma, faz bem para a formação do ser humano. A ludicidade proporciona a criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos, os quais fazem parte do seu interior. Uma vez que, a criança demonstra por meio da brincadeira, de que forma vê e constrói o mundo, e de como ela gostaria que o mesmo fosse.

A ludicidade é indispensável na educação, principalmente quando o público alvo são crianças, passando pelas fases do desenvolvimento e pelos períodos de transição, no que se refere a educação infantil para o ensino fundamental. Quando a criança está na educação infantil, acredito que a mesma já se encontre habituada com o brincar, com os brinquedos, as cantigas de rodas, os lápis de cores a sua volta, como colorido da sala de aula. Porém, quando passa pela transição dos níveis educacionais, como por exemplo o 1º ano do ensino fundamental, acredito que a criança ainda segue com a ideia do lúdico muito presente em suas práticas, vejo como um impacto para as crianças.

Neste sentido, penso que a ludicidade é fundamental tanto nos primeiros anos iniciais quanto nos demais. Abraçando esta ideia, me propôs realizar uma pesquisa etnográfica na escola Santa Rita de Cássia, que fica localizada no Rio Atatá, no município de Muaná. Com o objetivo de refletir como a ludicidade é acionada à recurso didático no processo de ensino e aprendizagem do 1° ano do ensino fundamental.

Observa-se que é de grande valor, a permanência do lúdico em sala de aula, porém, na maioria das vezes, essa ferramenta tem sido abolida do cotidiano escolar, na medida em que as crianças vão crescendo esse método vai pouco a pouco sendo deixado de lado. Entretanto, o lúdico é eficaz, pois a criança que brinca aprende com mais facilidade. Deste modo, me dispus a investigar como os professores da escola Santa Rita de Cássia utilizam a ludicidade no cotidiano da sala de aula? E qual a sua importância no processo de ensino aprendizagem na turma do 1º ano do ensino fundamental?

Para tanto, foram estabelecidos dois objetivos específicos que foram: 1) Refletir acerca da importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem e 2) observar e analisar as práticas docentes fazendo uma relação com a ludicidade.

A escolha pelo tema, partiu de uma experiência vivenciada no decorrer da realização do estágio supervisionado, onde pude observar que jogos e brincadeiras, não eram utilizados pelos/as educadores/as como método de ensino. Todavia, o lúdico é um recurso que faz com que a criança tenha um melhor desenvolvimento cognitivo, pois é através do brincar que se descobre, se experimenta, se inventa.

Precisamos sempre, estarmos atentos para as questões que giram entorno das práticas realizadas em sala de aula, suas vivências, visando auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem do educando, entretanto é preciso levarmos em consideração o tempo e o espaço. Acredito que a ludicidade contribui significativamente para um melhor desenvolvimento social e individual da criança, pois o mesmo é essencial na aquisição de formações de conceitos.

Esta pesquisa procurará contribuir para a compreensão da valorização da ludicidade como recurso didático, principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental. Esses são os motivos que justificam a necessidade da realização desta investigação, possibilitando compreendermos ainda mais os aspectos da educação brasileira e também das escolas pertencentes a cidade de Muaná.

Os procedimentos metodológicos seguiram a trilha etnográfica com James Clifford (2016), dessa forma a mesma contribui para obtenção dos resultados. O trabalho de campo foi realizado durante 4 meses na Escola Santa Rita de Cássia meu lócus de pesquisa, por meio da observação participante, que permite observar a realidade de certa forma que o pesquisador possa interagir com o meio social no qual sua análise está implantada, dando ênfase aos aspectos essenciais ao tema pesquisado. Primeiramente entrei em contato com a direção da escola, após, conversei com a professora da turma do primeiro ano do ensino fundamental, foram meses de pesquisa, muitas dificuldades encontrei, uma delas, a falta de tempo, pois conciliar o trabalho e a construção da pesquisa não foi fácil, chorei várias vezes, pensando que não daria da conta, mais conseguir.

A etnografia é um método essencial para o melhor desenvolvimento do trabalho, e nos ajuda na obtenção de melhores resultados em uma pesquisa. “[...], o trabalho de campo etnográfico permanece como um método, notavelmente sensível. A observação participante obriga seus praticantes a experimentar tanto em termos físicos quantos os intelectuais, as vissitudes da tradução” (CLIFFORD, 1998, p.20).

O que envolve a conversação é o envolvimento direto do pesquisador com o campo de pesquisa. Clifford (1998) analisa a completa transformação da etnografia estando, do começo ao fim e imersa na escrita, “esta escrita inclui, no mínimo, uma tradução da experiência para

forma textual" (CLIFFORD 1998, p.21). Como as experiências que experimentei no cotidiano da escola, na sala de aula, através das observações e conversações com a interlocutora da pesquisa, neste caso foi uma professora.

> A etnografia situa-se ativamente entre poderosos sistemas de significado. [...] a etnografia decodifica e ratifica revelando as bases da ordem coletiva da diversidade, da inclusão e da exclusão. Ela descreve processos de inovação e de estruturação e faz parte, ela mesma desses processos (CLIFFORD 2016, p. 33).

O autor coloca a etnografia como ponto crucial para a interpretação das informações, que são importante para reconhecermos as práticas das pessoas, entender as diferenças, também as semelhanças que as caracterizam, onde o pesquisador pode fazer uma análise de interpretação sobre um determinado contexto, podendo fazer diversos estudos.

Segundo Clifford (2016) a etnografia é uma construção artesanal ligada principalmente ao trabalho com a escrita. A escrita assim, é determinada por pelo menos seis maneiras que são: contextualmente; retoricamente, usada por conversações expressiva pode ser institucionalmente se tratando de disciplina públicos específicos; do ponto de vista do gênero, de um romance, ou de relato de viagem; politicamente, tendo em vista a representação da realidade cultural e historicamente essas determinações regulam o registro de ficções etnográficas coerentes. Por fim "a etnografia é uma atividade textual híbrida, ela atravessa os gêneros e as disciplinas" (CLIFFORD, 2016 p. 61).

As seções que se seguem, estão organizadas em dois momentos; primeiramente abordo as questões que giram entorno da importância da ludicidade no desenvolvimento da criança, elencando as ideias de Jean Piaget, Vygotsky e Antunes, além da conceituação dos jogos, brinquedos e brincadeiras, elementos que complementam as atividades lúdicas. Já no segundo momento, trago para a discursão o brincar na sala de aula, da ludicidade para o ensino fundamental da escola Santa Rita de Cássia, fechando este estudo com a pesquisa de campo.

2 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

O lúdico vem do latim lúdus e significa brincar, é neste brincar, que estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras. Usados de maneiras correta em sala de aula, oportunizará um melhor aprendizado para a acriança, dessa forma desenvolver seu conhecimento, a sua compreensão de mundo, independente de época, cultura ou classe social, a palavra se relaciona ao comportamento da pessoa que joga, daquela que brincando, se alegra, socializa, aprende.

As atividades lúdicas têm grandes influências nas vidas das crianças, no que tange a organização da sociedade, haja vista, que são através das brincadeiras que as crianças expandem novos horizontes educacionais, buscam novas ideias e até mesmo incorporam-se em atitudes de adultos. Ou seja, em algumas situações a brincadeira da criança é baseada na vida adulta, onde ela interpreta diversos personagens que podem ser um professor, um médico ou uma dona de casa, entre tantos outros personagens.

Acrescenta-se ainda que as atividades lúdicas sejam formas da criança estar em harmonia consigo mesmo ou no ambiente em que vive, contribui com a formação de sua identidade. Maluf (2003, p. 20) acrescentar que “[...] é importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca”. Seguindo essa ideia pode-se afirmar que a ludicidade é uma forma de preparar a criança para o futuro.

Sabemos que o lúdico influencia bastante no desenvolvimento da criança e é através das brincadeiras lúdicas, que as crianças conseguem atuar em certas situações e despertar várias curiosidades na busca por novos conhecimentos, é nesse momento em que demonstra iniciativa e autoconfiança, além de desenvolver sua capacidade com as palavras e a forma de pensamento. Como enfatiza, Vygotsky (1994, p. 81):

> De uma forma geral o lúdico vem a influenciar no desenvolvimento da criança, é através do jogo que a criança aprende a agir, há um estímulo da curiosidade, a criança adquire iniciativa e demonstra autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

O autor destaca, que por meio das atividades lúdicas, a criança passa a desenvolver várias capacidades, que surgem com o agir da mesma, pelo fato dela estar em contato com os jogos, os brinquedos, as brincadeiras, as cantigas de roda e assim poderão ser estimuladas. Quando a criança utiliza recursos ou brincadeiras que estão ao seu alcance, ou seja, presente no seu dia a dia, com certeza irá obter um resultado bastante proveitoso.

A criança torna-se sujeito ativo em uma brincadeira de sua realidade, de um jogo, de alguma atividade lúdica, acaba sendo mais fácil para a assimilação dos conhecimentos, os conteúdos do currículo, criando o interesse em solucionar problemas, encontrar respostas tanto do objetivo em questão, quanto as suas próprias curiosidades. Em contrapartida, com a ausência da ludicidade, as tarefas podem apresentar-se cansativas, porém, as brincadeiras devem ser objetivas e do interesse de todos os envolvidos no âmbito educacional.

2.1 As concepções de Piaget, Vygotsky e Antunes sobre o desenvolvimento da criança

A ludicidade tornou-se objeto de estudo de teóricos considerados no campo da psicologia educacional. Entres eles: Jean Piaget, Lev Vygotsky e Antunes, para citar alguns, pois existem muitos outros. Recorro a tais autores, considerando suas fundamentações teóricas voltadas ao processo do desenvolvimento da criança, sabendo que por meio dessa base teórica que minha preposição se tornará verossímil.

Outro fator relevante a essa seleção teórica está no fato do meu objeto de pesquisa ser no 1º ano do ensino fundamental, o qual geralmente compõem-se por alunos oriundos da educação infantil, além do que esses pensadores contribuem de maneira expressivamente para a prática pedagógica do profissional de sala de aula.

2.1.1 Ideias de Jean Piaget

Ao estudar as contribuições de Piaget, percebi o quanto sua teoria é importante para o processo de ensino aprendizagem dos educandos. Os reflexos da teoria deste pensador, embasam o entendimento relacionado ao comportamento da criança. Sendo ele seguidor do cognitivismos diante das pesquisas, desenvolveu analogia sobre o jogo incorporando-o a vida mental das crianças, através da experiências escolar por vias da ludicidade. Vejo, que o crescimento intelectual do educando denominado de assimilação, pode ser alcançado por tais caminhos lúdicos.

De acordo com as ideias Piagetianas o ato da inteligência define-se pelo equilíbrio centrado em duas tendências: a assimilação e acomodação. Na primeira, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de fonemas, pensamentos, os quais constitui as estruturas mentais organizadas. Já na segunda, as estruturas mentais existente se organizam para incorporar os aspectos novos adivinhos do ambiente externo, enquanto ao mesmo tempo, mantem sua estrutura mental intacta. O brincar nesse caso é indicado pela soberania da assimilação sobre a acomodação. Isto é, sujeito assimila eventos e objetos ao seu eu, e as suas estruturas mentais.

Com base nessa explicação, compreendo que por meio dos jogos a criança passa a compreender as regras (acomodação), após essa fase, chegará atingir o estágio posterior, ou seja, adquirindo o conhecimento (assimilação), apresentando progressividade e avançando no próprio processo de aprendizagem, isso tudo, com valência na experiência simbólica.

Nas pesquisas deste teórico também é possível investigar o quanto os estágios ou fases do desenvolvimento infantil: sensório-motor, pré-operatória, operatória concreta e operatória formal. São importantes segundo Piaget (1998), é na fase sensória-motora (0 à 3 anos de idade) o interesse da criança é físico. É o período da aquisição de uma maior autonomia na manipulação dos objetos e na exploração do espaço, cujo marco crucial desse período consiste no desenvolvimento da função simbólica da linguagem, a fase pré-operatória (2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente) marcada pelo desenvolvimento da linguagem ativa, atribuindo-lhe duas possibilidades: a utilização da inteligência prática decorrente dos esquemas sensoriais-motores já formados na fase anterior e a capacidade de representar uma coisa por outra, que é denominado de esquemas simbólicas, nesta etapa já se é capaz de adquirir a noção da existência de fantoches etc. Interagindo com o grupo, na fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos aproximadamente) é marcada por inúmeras aquisições intelectuais.

Lembrando que a fase pré-operatória é também o período transitório das crianças, tendo em vista os níveis de ensino da educação básica. Em geral, a fase da frequência escolar. Com observações nos estudos piagetianos (1998) é um período em que ocorre um declínio do egocentrismo intelectual e um crescente incremento do pensamento lógico formal. É a fase do conhecimento real, correto e adequado de objetos e situações de realidade externa. Assim, o educador poderá articular os trabalhos de maneira lógica.

É crucial que as crianças nesta fase aprendam as regras dos jogos, com envolvência de atividades de cooperação e discussão, na fase operatório formal (dos 12 anos em diante) é a fase em que a inteligência se manifesta de forma progressiva e notável. É o começo do raciocínio lógico, da capacidade de pensar sobre os fatos contextuais, pois já é perceptível a

presença da adolescência, é a fase de transição da infância para a fase adulta.

Portanto, para Piaget (1998) essa fase é caracterizada pelo desenvolvimento biológico e social, nesta etapa que o educador pode desenvolver seu trabalho utilizando jogos, onde envolva o raciocínio lógico, dando possibilidade de criar estratégias, com chamada de atenção dos sujeitos envolvidos.

Com essas preposições, Piaget (1998) assegura que o desenvolvimento do jogo progride de processos individuais e símbolos característicos, derivados da estruturas mental da criança, por eles só explicados. Nesse sentido, é no jogo de faz de conta que o indivíduo refaz as experiências já vividas, satisfazendo o próprio ego, para além da subordinação da realidade.

Dessa maneira é possível compreender que para Piaget (1998), a interação social consiste na transformação e nos contatos com os instrumentos físicos ou símbolos considerados mediadores do processo de ação. Esta corrente fisiológica reconhece a importância do jogo para a formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço de desenvolvimento das estruturas mentais psicológicas.

2.1.2 Ideias de Vygotsky

Vygotsky (1984) classifica o ato de brincar em três fases distintas, durante a primeira fase de 7 anos, a criança começa a se distanciar do seu primeiro meio social, cuja representatividade tem a figura da própria mãe, o único da fala, do andar e dos movimentos entornos das coisas, já na segunda fase caracteriza-se pelo processo de imitação, pela cópia de modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que brotam de regras e convenções associadas.

Nesses termos, é notório que o no ato de jogar, brincar, o sujeito desenvolve a capacidade de imaginação, possibilitando a concentração de relações entre o imaginário pleno e o real. Nas preposições desse teórico, é possível descobrir que a realidade imediata cuja, a criança é capaz de construir e nela atuar, contribui ainda com a possibilidade do ajuste ao real no intuito de acata-la, negar-lhe ou modifica-la, isso tudo por meio da capacidade de interação e socialização com o ambiente.

Os jogos possibilitam a criança, a aquisição do conhecimento os quais afetarão no próprio conhecimento cognitivo. Parafraseando Vygotsky (1984), a brincadeira faz surgir na criança a zona de desenvolvimento, o qual determina a capacidade independente de resolução de problemas, com o parecer do adulto ou de outro ser. De acordo com essas informações, o

brinquedo possibilita a criança agir numa esfera cognitiva, desse modo, entendo que as crianças ao brincar interagem com o ambiente, com isso ela vai construindo novos significados, com o uso do próprio potencial intelectual.

Com base nessa concepção, compreendo que a ludicidade deveria ser um elemento presente em todas as fases da vida do indivíduo, tornando-se importante para sua existência. Além do mais, de alguma forma é notório a presença do lúdico em nosso cotidiano e pode ser compreendido como um tempero indispensável no relacionamento humano, pois isso possibilita que a criatividade aflore, cada vez mais no âmbito escolar.

2.1.3 Ideias de Antunes

Importante pensador brasileiro, sobre os trabalhos do educador e as habilidades da criança, Celso Antunes (1998, p. 13), em análise ao trabalho e as ideias do psicólogo Gartner, relacionada a teoria da inteligência múltiplas, identificou a inteligência humana como "á capacidade de resolver problemas ou de elaborar produtos sejam valorizados num ou mais ambientes culturais ou comunitários".

Analisando os estudos de Antunes (2003), com ênfase a essa questão é possível entender que o jogo constitui-se no mais eficiente elemento para o estimulo das inteligências, pois, permite que o indivíduo realize, de modo geral, os próprios desejos sem muitas limitações. Quando se joga o indivíduo adquire a liberdade de ser, de se organizar e decidir, de maneira ampla, vindo a se tornar grande, livre e na aceitação das regras pode ter controle dos seus impulsos.

É brincando dentro do próprio espaço, que a criança se envolve no mundo da fantasia, isso faz com que se estabeleça um elo entre o inconsciente e o real. Antunes (2003) ressalta a importância do estudo e da relação dos jogos a serem utilizados pelo educador, para se tornarem eficazes no processo da aprendizagem.

Com isso, compreendo que se faz necessário, que o educador tenha acessibilidade aos estudos e teorias que apontem o lúdico como ferramenta crucial no processo da educação escolar, mas precisa dispor de criatividade, de vontade, de seriedade, de compromisso, de sensibilidade e competência para o uso desse recurso didático.

Neste sentido, entendo que faz-se necessário ao educador, além das práticas, construir um embasamento teórico para a sustentação do trabalho por vias da ludicidade, haja vista, a necessidade de uma explicação teórica e científica na comprovação de sua eficácia empírica.

Considerando que o ser humano é um sujeito histórico, que a criança tem seu

desenvolvimento propiciado e enriquecido pelas experiências, em que participa de interações sociais, na família, na escola, entendo que através da ludicidade a criança adquire conhecimento, tanto dela como do meio na qual está inserida, instigando sua imaginação, conseguindo relacionar-se com o meio social.

2.2 Jogos, brinquedos e brincadeiras

Os jogos, brinquedos e brincadeiras são um dos instrumentos facilitadores no processo de ensino e aprendizagem dos conhecimentos sistematizados das instituições escolares, auxiliando principalmente no desenvolvimento, tanto das crianças da educação infantil, como também do ensino fundamental dos anos iniciais.

Kishimoto (1998), mostra a sutil diferença que há entre os jogos de crianças, brinquedos e brincadeiras. O brinquedo será sempre entendido como um suporte da brincadeira, a brincadeira por sua vez, como a descrição de uma estrutura, e o jogo com as regras para designar tanto o objeto como as regras dos jogos das crianças.

Preparar a criança para o futuro ou para sociedade pode-se dizer também que os jogos têm muito a contribuir, pois, a criança uma vez que aprende a brincar de maneira saudável, respeitando os seus limites e os limites dos outros colegas de turma, ambos adquirem conhecimentos para viver no meio social com responsabilidade.

Como enfatiza, Vygotsky (1994, p.82-83);

> A criança que sempre participou de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo; por ter aprendido a aceitar as regras do jogo, saberá também respeitar as normas grupais e sociais. É brincando bastante que a criança vai aprendendo a ser um adulto consciente, capaz de participar e engajar-se na vida de sua comunidade.

Dentro dessa realidade, o autor vem destacar que se estiver a devida responsabilidade no que se trata da formação e informação à criança na hora dos jogos em equipe, pode-se ter um resultado satisfatório futuramente, pelo fato de fazer a criança compreender que um jogo possui regras que precisam serem cumpridas, conscientizar que também no jogo pode-se ganhar ou perder, com isso tendo a noção que na vida nem sempre será vencedor, algumas vezes terá que suportar a derrota.

Figura 01 – Matemática com jogos

Fonte: https://br.pinterest.com/pin/337910778277191111/

Os elementos que separa um jogo pedagógico de outro, é que os jogos e brinquedos pedagógico são desenvolvidos com intenção explicita de provocar uma aprendizagem significativa no aluno e na aluna. Enquanto os demais tem a função de operar tão somente as regras que cabe ao próprio jogo, sem outras intenções.

O jogo possui algumas facetas, onde destaca-se o brincar por brincar e o mais essencial de todos, que é o jogar de forma educativa onde o educador tende a traçar objetivos e metas para que a criança venha a desenvolver-se.

> O jogo toma um aspecto muito significativo no momento em que ele se desvincula de ser meio para atingir a um fim qualquer. Revendo a história do jogo, certificamo-nos de que sua importância foi percebida em todos os tempos, principalmente quando se apresentava como fator essencial na construção da personalidade da criança (ARAÚJO 1992 p.13 apud CIRILO, 2015, p. 10).

Para os autores o jogo é muito significativo para o desenvolvimento intelectual da criança desde que, a partir do momento em que ele se torne um objetivo ou um alvo a ser conquistado. Assim, o jogo passa a servir como instrumento formador da criança.

Em tempos atrás pesquisadores se atentaram em investigar como as brincadeiras e o brincar são de suma importância no desenvolvimento das crianças. Vygotsky (1984, apud ABREU 2013, p.159) salienta que “os brinquedos e as brincadeiras possibilitam a apreensão

da cultura e dos valores. Nessa perspectiva os brinquedos levam as crianças a terem funções diferente em sua imaginação”.

Figura 02 – Brinquedos de sucata

Fonte: https://www.google.com/search?tbm=isch&q=brinquedos+educação+infantil&chips=q:brinquedos+educação+infantil,g_1:sucata&as

A figura acima representa os brinquedos feitos de sucatas, acompanhado de duas finalidades, a de preservarmos o nosso meio ambiente, e outra, a facilidade de despertar a imaginação e principalmente a criatividade daquele que se permite criar.

Acredito, que o brinquedo tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, pois o mesmo, ajuda na imaginação e na capacidade de raciocínio e em sua alta estima. Para a criança qualquer objeto se torna brinquedo, e assim vai enriquecendo cada vez mais seu repertório, sua imaginação e seu valor simbólico.

“O brinquedo pode, também, ser objeto de investimento afetivo, de exploração e de descoberta, sem se inserir num comportamento lúdico. É a experiência das múltiplas relações sociais que são possiveis de contruir como o objetivo” (Vygotsky, 1984, p.68 apud, Abreu, 2013, p. 161). O brinquedo só tem real função, quando a criança manuseia os objetos de forma aleatórias sem funções específicas, quando a criança brinca livremente de forma que lhe convém, criando o universo real ou imaginário.

Em meio a diversidade de brinquedos, temos também o brinquedo cantado, é um

método muito eficiente para a socialização entre as criancas, são universais e estão presentes em nossa cultura, assim como a literatura oral. As cantigas de roda ou brinquedos cantados acontecem em sequências natural e harmonica com o desenvolvimento afetuoso.

> As brincadeiras cantadas fundem musicalidade, dança, dramatização, mímicas e jogos. Seu objetivo é auxiliar no desenvolvimento da coordenação sensório-motora; educar o senso rítmico; favorecer a socialização; estimular o gosto pela música e pelo movimento, perpertuar tradições folcloricas e incentivar o civismo; favorecer o contato sadio entre individuos de ambos os sexos; trabalhar as emoções: timidez, agressividade; prepotência; incentivar a auto- expressão e a criatividade (ABREU, 2013, p. 84).

Dessa forma, entendo que o brinquedo cantado, os brinquedos de forma diversificada, contribuem para o desenvolvimento da criança, e cabe, a cada profissional da educação e de outras áreas, ter conhecimento dessa ferramenta que é de grande valia para a interação das crianças.

Penso que as crianças são seres que requer muita cautela, cuidados e uma formação suficiente para formar um bom cidadão futuramente, é essencial se trabalhar os princípios morais, e nada melhor do que usar como recursos as brincadeiras, além de ser prazerosa, ajudará no desenvolvimento, como vem afirmar, Brasil (1998, p.13):

> Considerando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania deve estar embasadas nos seguintes princípios: o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas etc.; o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética; a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade.

Dando ênfase a esse pensamento, a escola de ensino fundamental na atualidade, pode ser considerada um ambiente que favoreça o crescimento cognitivo, afetivo da criança. Portanto, a brincadeira nos anos inicias é considerada como uma das questões presentes no decorrer de sua vivência no ambiente em que está inserida, contribuindo para o ensino e aprendizagem.

Figura 03 – Brincadeiras

Fonte: https://www.google.com/search?q=brincadeiras+antigas+nas+escolas

Através das brincadeiras, como por exemplo, a famosa “amarelinha” concebida na imagem acima, desenvolve os meios de expressões e interações, pensamentos e comunicações entre aqueles que brincam. A brincadeira possibilita, assim, grandes avanços no desenvolvimento humano, mesmo havendo conflitos, ajuda no crescimento e no aprendizado, convencendo o opositor a buscar e conquistar aquilo que tem como objetivo, lutar e defender seu ponto de vista, isso é um aprendizado que irá prepará-lo para a vida.

> A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, ceder, abrir mão, lutar por um ponto de vista, tudo isso ensina a viver (OLIVEIRA, et al, 2010, p. 119).

Ação do brincar é indispensável para criança. Quando está na fase de crescimento e aprendizagem, presenciamos certa situações de conflitos entre uma criança e outra, mas poucos instantes depois, estão agindo normalmente como se nada tivesse acontecido. A brincadeira nessa etapa contribui de forma relevante, pois não se trata de um costume, mais de uma necessidade da criança, assim como precisas descansar, dormir, alimentar-se, para um melhor desenvolvimento do seu crescimento físico e mental. Fase em que o educando quer saber de diversão, sem preocupação alguma, pois é o período em que se cresce mentalmente.

> As brincadeiras, nessa fase, tornam-se tão essências para o seu desenvolvimento,

> como o sono e a alimentação. Suas atividades desencadeiam-se num ciclo de brincar-comer-dormir, embora nem sempre nesta ordem. Os primeiros brinquedos [...] devem variar em função da textura, cor e som, para propiciar o desenvolvimento tátil, visual e sonoro, e devem ser oferecidos sempre com moderação, para que a criança manipule e perceba, aos poucos, as diferenças entre um e outro (SANTOS, 2008, p.32 apud Oliveira, 2010, p. 19).

A brincadeira vem a ser uma metodologia imprescindível ao ensino, insubstituível a qualquer outra prática, sendo um instrumento facilitador, no processo da educação. De acordo com Abreu (2013, p.158) "os jogos brinquedos e brincadeiras na educação da criança, vem se fortalecendo ao logo do tempos, principalmente no que diz respeito às críticas que contribuem para a formação de documentos que regem a educação".

Ressalto que o brincar, a brincadeira não poderão ser como passa tempo, e que o professor ou a professora, devem estar ciente dos objetivos a serem atingidos. Ludicidade não é brincar de qualquer jeito, não é brincar por brincar. Esta pesquisa também tenciona aquele velho discurso de que escola não é lugar de brincar, ao invés disso nas entrelinhas digo, que a escola é lugar de criança brincar, de aprender brincando.

Na próxima seção, tratarei do brincar na sala de aula, no 1°ano do ensino fundamental da escola Santa Rita de Cássia.

3 O BRINCAR NA SALA DE AULA: DA LUDICIDADE PARA O ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA SANTA RITA DE CÁSSIA

O brincar é algo primordial para o desenvolvimento, reconhecimento da identidade e confiança da criança, fazendo com que a mesma explore sua imaginação, e a respeito do brincar, a mesma possa manifestar sua criatividade. Pois, compreendo que todas as pessoas precisam de atividades lúdicas para serem bem sucedida, contribuindo de maneira positiva na formação do ser humano. Ao propor o lúdico no ensino fundamental pensa-se, simplesmente o brincar por brincar, é nesse momento que se pode está tendo uma visão deturpada, pois é por intermédio das brincadeiras, que as crianças vão adquirindo conhecimentos, que podem ser de grande relevância.

> A brincadeira é atividade espiritual mais pura do homem neste estágio, e ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo da vida natural internado no homem e de todas as coisas. Ela da alegria, liberdade, contentamento descanso interno e externo paz com o mundo...a criança que brinca sempre com determinação é auto-ativa, perseverando esquecendo sua fadiga física e pode certamente tornasse um homem determinado capaz de auto sacrifício promoção de seu bem e de outros, o brincar em qualquer tempo não é trivial é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL,1912c, p. 55 apud OLIVEIRA E PELOZO, 2007, p. 1-2).

Acredito que a brincadeira, está ligada diretamente com a forma do brincar, na grande maioria das pessoas sentem-se bem ao brincar, a mente fica tranquila, tem mais espontaneidade, gerando uma boa relação com seu colega. O brincar é uma atividade onde a criança conquista determinada liberdade para agir da forma em que melhor desejar. Assim, quando a criança brinca de médico, prefeito, de mãe e filha. Nos jogos simbólicos do faz de conta, as mesmas interpretam e representam o mundo dos adultos, seus gestos, manias, a cultura a qual fazem parte.

> Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina (Grassi, 2008, p. 33).

Nesse sentido, o ato do brincar é essencial para a vida, pois é aonde coloca em prática toda sua informação e habilidade, e com isso podendo interagir e ganhar conhecimento que ainda não possui. Precisa-se deixar a criança livre para poder criar suas próprias brincadeiras, somente assim, terá percepção de sua criatividade e o seu nível de percepção, transmitindo todo seu saber, do mundo real para o imaginário.

Oliveira (1993, p. 67) acrescenta:

> Numa situação imaginária com a brincadeira de faz de conta (...) a criança é levada a agir num mundo imaginário (o ônibus que ela está dirigindo na brincadeira, por exemplo) em que a situação é definida pelo significado estabelecido pela brincadeira (o ônibus, o motorista, o passageiro etc.) e não pelos elementos reais concretamente presentes (as cadeiras da sala onde está brincando de ônibus, as bonecas etc.). (...) Mas além de ser uma situação imaginária, o brinquedo é também uma atividade regida por regras. Mesmo no universo de faz de conta, há regras que devem ser seguidas.

Neste contexto, o autor destaca a importância dos jogos para a compreensão da realidade onde a criança mesmo brincando consegue se reportar aos fatos reais que envolvem uma vida adulta. Para Abreu (2013) por meio do brincar, a criança cria conceitos, opta ideias, constitui relações, integra percepções e concepções e assim, vai se tornando sujeito de suas próprias práticas.

Portanto, é importante compreendermos o ato de brincar, mais para isso os pais, professores/as precisam estimular e exercitar ainda na infância, pois a brincadeira contribui de forma significativa no desenvolvimento e na valorização da cultura, maneiras de fazer com que as crianças possam manipular, construir, criar e reproduzir objetos que não tenham símbolo algum em materiais que venha a ser reutilizável, que através desses recursos venham a produzir brinquedos e brincadeiras entre as crianças e colegas de classes, fazendo dessas artes, momentos experienciais infantis para que se tornem realidade propicia na vida cotidiana.

Abreu (2013, p. 23) afirma que “o educador deve proporcionar o envolvimento da criança em brincadeiras as mais variadas possíveis, possibilitando, desta forma, o seu processo de inclusão, de socialização e de desenvolvimento sociocultural”.

> O brincar, atividade essencial para o desenvolvimento infantil, não pode ser visto somente como fins didáticos para a alfabetização. Tem que ser percebido como uma atividade essencial e potencializadora do desenvolvimento, e que proporciona à criança durante seu processo a capacidade de ler o mundo adulto, opinando e criticando (BARROS, 2009, p.38).

Tendo, uma visão do brincar como uma ferramenta mediadora no processo de ensino, e no contexto histórico cultural, exercendo vários papéis para o desenvolvimento da criança, oferecendo contribuições favoráveis para a abrangência da necessidade do lúdico no processo escolar.

Nesse sentido, “[...] o brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil e a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem descriminação de espécie alguma”

(Brasil, MEC-SEF, 1998, p. 1, apud Abreu 2013, p. 153). A grande maioria dos pesquisadores, acreditam que se deva praticar as brincadeiras, os jogos e inclusive utilizar os brinquedos, nos currículos escolares tendo como objetivo, o crescimento cognitivo da criança. No primeiro ano do ensino fundamental não se pode desconsiderar o brincar no ensino, mais para tanto precisa- se construir um planejamento que valorize a ludicidade, no auxílio da aprendizagem, e principalmente em consonância com a realidade.

A ludicidade promove na escola meios de aprendizagem mais prazerosa e ao mesmo tempo, facilita o trabalho do educador, pois através dos jogos pode ser feita uma investigação para averiguar o modo de pensar dos alunos. Com outras palavras, penso que o lúdico torna-se mais fácil a compreensão dos conteúdos, pelos alunos. Facilitando assim, a assimilação das disciplinas, de Língua Portuguesa, Matemática, Ciências dentre outras.

3.1 Escola Santa Rita de Cássia

Figura 04 – Faixada da Escola Santa Rita de Cássia

Fonte: Acervo pessoal da autora, 2019.

A presente pesquisa é fruto de uma experiência etnográfica, realizada durante 4 meses em uma escola pública chamada Santa Rita de Cássia, situada no Rio Atatá no município de Muaná, no estado do Pará. Representada na imagem acima é uma escola de educação infantil, fundamental e médio, com uma estrutura que atende à demanda de aproximadamente 542 alunos.

A referida escola pertence à Diretoria Regional de Muaná. Os períodos de funcionamento são matutinos e vespertino, jardins, ensino fundamental e o ensino médio, porém, o ensino médio funciona na modalidade SOME (Sistema de Organização Modular de Ensino), tanto em um período como no outro.

O corpo docente é de aproximadamente 21 professores e professoras no total, 9 deles/as responsáveis pelo Ensino Fundamental - Ciclo I, onde os mesmos se reúnem quinzenalmente nas Horas de Trabalho Pedagógico. Além dos/os professores/os, o quadro de funcionários é composto por aproximadamente 34 pessoas.

Estruturalmente a escola possui áreas disponíveis para recreação, educação física, o recreio. São 12 salas de aula, uma biblioteca, sala da diretoria, sala para professores/as, secretaria com anexo almoxarifado. A instituição trabalha com proposta pedagógica que visa o desenvolvimento intelectual dos seus educandos, dessa forma os professores buscam trabalhar com temas transversais, datas comemorativas de acordo com os conteúdos do currículo escolar, também procura trabalhar com o projeto político pedagógico (PPP). Os momentos pedagógicos acontecem quinzenalmente ou mensalmente, esse momento é destinado para os professores e professoras se planejarem e debaterem estratégias que contribuíram com os aprendizados dos educandos.

Como técnicas de produção de informações, foram utilizadas entrevistas semiestruturadas. Para nortear as entrevistas foi utilizado um roteiro pré elaborado com o intuito de buscar responder aos objetivos propostos da pesquisa.

Contudo, a entrevista envolvida com a observação participante, conversação, tornou-se flexível para que abordassem outras questões que julgassem pertinentes à temática. Tendo em vista, a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem dos alunos; e como o lúdico é inserido na prática pedagógica.

No decorrer da pesquisa etnográfica, pude observar que algumas salas de aula do ensino fundamental não tinham aquela cor alegre como as salas da educação infantil, são salas de pouca cor, não tem variações de desenhos, aparentemente sem vida. Porém, na sala de aula do 1° ano o colorido era visível, como representado na figura abaixo.

Figura 05 – Sala de aula do primeiro ano

Fonte: Acervo pessoal da autora, 2019.

Esta era a sala de aula do 1° ano do ensino fundamental, com as paredes coloridas, que despertavam a curiosidades dos educandos, deixando um ambiente alegre e com vida. Entendo, que fica difícil trabalhar com crianças em um ambiente sem vida, sem cores, precisamos colorir nossas salas de aulas, despertando a curiosidade e a vontade de aprender. O cartaz por si só, não é lúdico, porém é um complemento a mais, que faz com que o aluno tenha um melhor aprendizado, instigando assim sua atenção, para as informações explicitas da sala de aula. Vale ressaltar que a ludicidade acontece sim, na sala de aula e, não foi somente porque me fiz presente na sala, que a professora utilizou os jogos, brinquedos e brincadeira mais acontece diariamente.

Sabemos que ao longo dos anos, muitas dificuldades surgiram na educação brasileira, onde educadores foram levados a promover meios e técnicas diferente de ensino, para que assim despertasse na criança o gosto pela aprendizagem e sede de conhecimento. Hoje a educação tem sido questionada em sua eficácia de métodos utilizados pela maioria de professores, que buscam a cada dia, mais qualificação, dentre as metodologias eficientes, temos a utilização da ludicidade, principalmente na aplicação dos conteúdos, haja vista, que o lúdico é uma ponte de ligação entre a criança e o conhecimento.

> [...] o brincar reflete a maneira que a criança ordena, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo ao seu modo. Podendo ela expressar suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos novos que vão incorporando a sua vida,

> utilizando uma qualidades mais importante do lúdico, que é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar a solução (GRASSI, 2008, p.33).

A escola pode oferecer condições, relacionada com a espacialização e materiais, entre outros aspectos que possibilitem a realização de projetos e planejamentos que privilegiem a ludicidade. É indispensável para o desenvolvimento da criança que na escola o tempo livre (o intervalo) seja incentivada a brincadeira, pois através das mesmas elas criam, vivenciam e interagem umas com as outras.

3.2 A ludicidade na sala de aula

A educação não está limitada somente em repassar dados ou apresentar caminhos a serem seguidos, aquele que é designando como absoluto, considerado o aceitável tanto pelo educador como para o sistema educacional, a educação, o conhecimento estão para além, das seleções de conteúdos e sim na relação com o outro.

É fundamental oferecer vários instrumentos para que as pessoas possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá se deparar. Através das observações feitas na instituição, em pesquisa pude refletir acerca de algumas questões pertinentes do tema em questão.

Figura 06 – Cantigas de roda

Fonte: Acervo pessoal da autora, 2019.

Na figura acima podemos visualizar as crianças do 1º ano do ensino fundamental, brincando de cantigas de roda na sala de aula, na escola Santa Rita de Cássia. Incentivados pela professora, aprendem cantando, a socializar, o respeito ao outro, a imaginação e a criatividade.

A professora entrevistada, demostrou ter conhecimentos referentes a atividades lúdicas, pois a mesma estava sempre dedicada a desenvolver suas tarefas de forma atrativa e prazerosa para seus alunos, com o intuito que apreendesse os ensinamentos necessários.

Percebi, que as crianças tinham satisfação em ficarem atentas as regras impostas pela professora, isso demonstra quando o professor ou a professora, estão preparados para a realização das atividades, o lúdico pode ser uma boa ferramenta na aprendizagem, na leitura, na escrita e nas demais disciplinas.

Questionada sobre o brincar, a professora responde:

> Através do brincar a criança desenvolve a criatividade, a socialização e a interatividade, fazendo com que desenvolva a capacidade de conviver em sociedade (Professora Nayza, diário de campo, 2019).

Pereira (2005) nos diz que as atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos, são momentos de descoberta, de construção e de compreensão de si; que estimulam à autonomia, a expressão pessoal. Possibilitando, a aquisição de aspectos importantes para a construção da aprendizagem, além de contribuir para que os educadores e educandos se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação.

A ludicidade, nos permite, sentir, inventar, criar coisas e inúmeras situações. Através dela encontramos liberdade de expressão, pois vivemos em uma sociedade mecânica e para isso precisamos preparar nossas crianças a trocar experiências, viver momentos de descontração e liberdade, enfim, aprender com as situações, que sempre é possível termos um bom relacionamento uns com os outros. Através das conversações, questionei sobre o brincar, a professora relatou:

> Para mim as brincadeiras fazem parte da infância e a escola em muitos casos é o único lugar em que a criança tem para brincar, pois na casa ela é cercada de tecnologia que não deixam com que elas possam brincar com brinquedos e brincadeiras que não sejam as tecnologias (Professora Nayza, diário de campo, 2019).

No relato acima, percebo a preocupação por parte da professora com relação ao brincar. O brincar na infância com as cantigas de roda, com o carrinho, a boneca, a

socialização com o outro, pois não podemos esquecer que vivemos em um mundo da era digital, onde até mesmo as amizades e os relacionamentos são virtuais e na casa o brinquedo da criança muitas das vezes, são o celular ou a televisão.

Nas observações feita na sala de aula, constatei que havia crianças que não queriam participar de algumas atividades lúdicas, proposta pela professora. Procurei descobri o porquê delas não brincarem, em conversa com a professora ela me disse:

> É porque tem criança, que a mãe não deixa que brinquem, que o importante é aprender, a ler e escrever (Professora Nayza, diário de campo, 2019).

Figura 07 – Jogo de matemática

Fonte: Acervo pessoal da autora, 2019.

Sobre jogo de matemática retratado na imagem, foi utilizado pela professora Nayza, interlocutora da pesquisa, onde teve como objetivo ensinar os alunos e alunas a contar e conhecer os números decimais de 1 à 10.

A professora relatou que essa atividade por meio do jogo, foi realizado;

> [...] para saber o nível em que eles estavam com relação a matemática, fazendo uma relação dos números e a quantidade, e após saber as dificuldades dos alunos desenvolvi outras atividades para melhorar o aprendizado dos alunos (Professora Nayza, diário de campo, 2019).

Pode-se dizer que o jogo tem um importantíssimo poder na vida das crianças, pois é por meio dos mesmos que ela vai se encontrando enquanto ser, buscando novos horizonte e brincando com os elementos de sua realidade.

Rosamilha (1979, p.77) destaca que:

> A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, es aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artificio, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

Partindo desse pressuposto, pode-se dizer, que a capacidade de brincar de uma criança é por este artifício fazer parte do seu cotidiano, possibilita o desenvolvimento de grande valia a sua vida futura, assim, ajudando a criança a aprender de forma prazerosa e natural por ser algo nato na sua vida.

Figura 08 – Jogo alfabeto móvel

Fonte: Acervo pessoal da autora, 2019.

O jogo alfabeto móvel, confeccionado com tampas de garrafas pela professora, teve o propósito de ajudar os discentes na aprendizagem do alfabeto em sala de aula. A mesma ressaltou:

> Fazer com que os alunos de forma lúdica, venha conhecer melhor o alfabeto (Professora Nayza, diário de campo, 2019).

Acredito que, os jogos são mais um recurso na educação das crianças. Os jogos no ambiente escolar vêm ao longo dos tempos sofrendo inúmeras transformações, devido algumas reprovações por parte dos pais de alunos, por entenderem que os jogos não possuem fins educativos e sim o conteúdo em si, com isso cabe a tarefa árdua do corpo docente da escola, tentar mudar essa ideia retrograda de ensino e mostrar as vantagens e as aprendizagens por intermédio do lúdico.

Para Dohme (2003, p.79) "os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas". Dessa forma, gostaria de enfatizar que os jogos são importante instrumento para que a criança e os jovens se desenvolvam de maneira propicia, ao ensino e não apenas sirva como mera diversão, o que já seria lucrativo haja vista, que por meio de uma brincadeira ela aprende a ser companheira, solidaria, amiga, ter uma profissão e assim por diante, pode exercer diversos personagens do meio onde vive.

O jogo é assume um papel relevante no âmbito escolar, na formação de ideias e na construção de conhecimento para a criança. Deste modo, o jogo espontâneo influencia diretamente por proporcionar a utilizar parte de sua inteligência, além de estimular a uma busca incessante por tais objetivos que são buscados para serem alcançados pela própria criança, como afirma: (Grassi 2008, p. 75),

> [..] O jogo espontâneo influencia o processo de aprendizagem, uma vez que faz a criança utilizar sua inteligência de modo significativo e a estimula a investigar e explorar. [...]Nesse processo o jogo ocupa um papel importante ele é essencialmente assimilação, assimilação predominando sobre acomodação.

É nesse momento do jogo espontâneo que a criança sai da zona de acomodação, pois agora passa a utilizar sua inteligência própria, buscando sempre momento de investigação e mais tarde a exploração desse conhecimento adquirido. Trabalhar com as crianças com matérias palpáveis, ou seja, aqueles concretos, confeccionar em sala de aula, os jogos lúdicos, brinquedos é uma necessidade, para que a criança venha refletir e organizar suas ideias, sendo assim aprendera com mais entusiasmo, pois acredito que a criança aprende brincando.

O educador tem a tarefa de instigar o interesse dos alunos, mais sempre respeitando seus limites para um melhor desenvolvimento da criança no processo de ensino. Entretanto,

assumindo a função que é de mediador da criança, possibilitando que a criança desenvolva sua criatividade como sujeito que aprende.

> O trabalho criativo é divertimento; é a livre exploração dos materiais que cada um escolhe. A mente criativa brinca com objetos que ama. O pintor brinca com cor e espaço. O musico brinca com o som e silêncio. Eros brinca com os amantes. Os Deuses brincam com os universos. As crianças brincam com qualquer coisa em que possam pôr as mãos (NACHMANOVITCH, 1993 p. 43 apud ABREU 2013, p. 149).

Assim, para a criança brincar, não precisa de um brinquedo específico, como: carros, bolas, para se sentirem bem, não precisa de muita coisa, precisa-se que as deixe brincar. Então, cabe a escola, aos educadores proporcionar diversas situações as quais levem as crianças a pôr em prática suas imaginações, dando sua contribuição no processo de ensino.

Enfim, o lúdico desperta a criatividade, ajudando a superar as dificuldades, transformando a realidade a qual faz parte, fazendo com que a criança tenha melhor desenvolvimento na leitura, proporcionando uma melhor linguagem e tendo uma melhor compreensão de mundo. Acredito que a ludicidade em parceria com o ensino fundamental, poderá potencializar os conhecimentos e saberes escolares, proporcionando uma educação de qualidade para nossas crianças, o nosso futuro de amanhã.

4 CONCLUSÃO

Considerando que os jogos, brinquedos e brincadeiras são de grande importância para o desenvolvimento da aprendizagem da criança, sendo este uma prática indispensável na formação do indivíduo. Portanto, buscou-se por meio deste entender a importância do lúdico no processo no ensino fundamental, venho ressaltar o quanto essa prática, pode ser uma porta de entrada para a melhoria da educação da criança no desenvolvimento de seu aprendizado nos primeiros anos de estudos.

Atividades lúdicas são primordiais no processo de ensino, acredito que seja forma de ensinar bastante eficiente, pois desperta a curiosidade da criança em aprender e a relacionar com o meio que está inserida. Acredito que através dessa pesquisa, contribuirá para uma melhor aprendizagem dos alunos no que diz respeito ao desempenho escolar, sendo que o lúdico é muito prazeroso de se trabalhar.

Vale ressaltar que a educação está em constante processo de transformação, e nós enquanto educadores devemos nos manter informados e atualizados, para podermos acompanhar as mudanças de ensino da sociedade na formação dos cidadãos.

Assim entendo que, educadores e educandos devem trabalhar dirigindo-se ao desenvolvimento de atividades lúdicas voltada para uma educação difícil, trabalhando diretamente seus conceitos no processo de ensino aprendizagem, envolvendo a ludicidade por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras que conceituem a pratica pedagógica, a qual deve ser efetivada em sala de aula.

Finalizando, com a realização da pesquisa etnográfica, durante 4 meses na escola Santa Rita de Cássia, situada no Rio Atatá, as proximidades da cidade de Muaná, tendo como objetivo, refletir como a ludicidade é acionada à recurso didático, no processo de ensino e aprendizagem do 1° ano do Ensino Fundamental, foi possível chegar aos seguintes resultados, a ludicidade é acionada à recurso didático na turma do 1° ano do ensino fundamental da escola pesquisada; a professora utiliza jogos, brinquedos e brincadeiras em suas atividades, auxiliando o desenvolvimento na aprendizagem; e pude perceber que a ludicidade está presenta na sala de aula, nas paredes coloridas com cartazes, com os brinquedos e cantigas de rodas, despertando nas crianças uma vontade a mais de aprender, e assim, obtendo melhores resultados no ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ABREU, Waldir Ferreira de, **Brincadeiras e brinquedos cantados: Elementos imprescindíveis na educação da criança**. 2ª Ed. – Belém**:** GEPEIF – UFPA 2013.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: vozes, 1998.

Barros, Flávia Cristina Oliveira Murbach. **Cadê o brincar?** Da educação Infantil para o ensino fundamental [online]. São Paulo: Editora UNESP, São Paulo: Cultura Acadêmico, 2009, 215 p. ISBN 978-85-7983-023-5. Scielo Books <http://books.scielo.org>

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF,1998.

CIRILO, Rayssa de lima. **A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil.** Natal/RN, 2015. Disponível em: <https://monografias.ufrn.br> Acesso em: abril de 2019.

Clifford, James. **A experiência etnográfica**: Antropologia e literatura no século XX. Rio de Janeiro: editora UFRJ, 1998.

Clifford, James. Introdução: **verdades passeais**. In: a escrita da cultura: poética da Etnografia. Rio de Janeiro: editora UERJ: Papeis selvagens edições, 2016.
GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

KISHIMOTO, Tizuno Morchida. **O jogo e a educação infantil.** 2. Ed. São Paulo, Pioneira, 1998.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar:** prazer e aprendizagem. Petrópolis: vozes, 2003.

OLIVEIRA, Ana Paula de. **A importância do lúdico na educação infantil.** Londrina, 2010. Disponível em: <www.uel.br> Acesso em: abril de 2019.
OLIVEIRA, Jucinéia Costa; PELOZO, Rita de Cássia Borguetti. A importância do ato de ler. Revista Científica Eletrônica de Pedagogia. ISSN: 1678-300x. Ano V, n. 10, julho de 2007. Disponível em: www.revista.inf.br

OLIVEIRA,V.B.; BORJA SOL, M.; FORTUNA, T.R. **brincar com o outro caminho de saúde e bem-estar.** Petrópolis, RJ: vozes, 2010.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil.** São Paulo: pioneira, 1979.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**.3 ed. São Paulo: Martins fontes, 1998.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.