



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA À DISTÂNCIA**

**O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

FRANCISCA EDINEIDE DE OLIVEIRA

**Caraúbas/RN
2017**

FRANCISCA EDINEIDE DE OLIVEIRA

**O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, na modalidade a distância, do Centro de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para a obtenção título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Profa. Andressa Lenuska Sousa de Macedo

Caraúbas/RN
2017

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

por

FRANCISCA EDINEIDE DE OLIVEIRA

Artigo Científico apresentado ao Curso de Pedagogia, na modalidade à distância, do Centro de Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Andressa Lenuska Sousa de Macedo (Orientador)

Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

Profa. Deyse Karla de Oliveira Martins.

Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

Profa. Márcia Soraya da Silva Praxedes

Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer em primeiro lugar a Deus, meu protetor fiel, aquele que é supremo e me conduziu até aqui.

Aos meus familiares e em especial ao meu esposo Erivam e filhos Vitor e vitória.

À orientadora Professora Andressa, pela delicadeza e firmeza, bem como pela ajuda muito importante no final do curso.

Aos amigos e amigas, colegas de curso e demais pessoas que contribuíram comigo, direta ou indiretamente nesta caminhada.

RESUMO

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

As atividades lúdicas têm se configurado historicamente como de grande importância como entretenimento, e nos últimos tempos como recurso importante para o desenvolvimento da aprendizagem. Muitos autores, como Vygotsky e Piaget, que desenvolveram estudos na área do desenvolvimento humano defendem a ludicidade como algo que contribui para o desenvolvimento sociocultural e cognitivo. Considerando isso, este artigo científico tem como objetivo geral analisar o uso das atividades lúdicas como instrumento de aprendizagem em turmas de 1º ano do ensino fundamental. Para isso, realizou-se uma pesquisa Exploratória-Explicativa, quanto aos procedimentos técnicos, fizemos uma pesquisa bibliográfica para apresentarmos o estudo de caso ora exposto. A fundamentação teórica tem como base as teorias de Piaget (1975; 1976) e Vygotsky (1987; 1994), sendo que outros autores como: Sant'anna (2011), Teixeira (1995) também tratam da temática. Os resultados do estudo apontam o lúdico como uma ferramenta muito importante a ser usada no desenvolvimento da aprendizagem, também detectou-se as atividades com jogos e brincadeiras são recursos indispensáveis para desenvolver a concentração dos alunos e conseqüentemente seus desempenhos na aprendizagem da leitura, da escrita e do raciocínio lógico em todas as disciplinas.

Palavras-chave: Alfabetização e Letramento. Ensino fundamental. Lúdico.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA, PELO LÚDICO: ASPECTOS TEÓRICOS E LEGAIS	09
2.1 Aspectos históricos e teóricos da ludicidade na Educação.....	09
2.2 Evolução do Conceito da Criança.....	11
2.3 Evolução do conceito de educação Infantil no Brasil	14
3 A LUDICIDADE NA ABORDAGEM DE PIAGET E VYGOTSKY	17
3.1 O lúdico na aprendizagem: os jogos e brincadeiras.....	19
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
5 REFERÊNCIAS	22

INTRODUÇÃO

As atividades lúdicas, como recurso dentro do processo de ensino-aprendizagem escolar, parecem ser um aspecto inovador pelo fato de se apresentar, na atualidade, como um tema de grande relevância social, bastante recorrente nas discussões educacionais voltadas não somente para a educação infantil, mas também para outros níveis da educação básica, além de ter se tornado uma prática comum nas escolas, como uma ferramenta que promove aprendizagem significativa. No entanto, ao ler sobre a temática em diversos documentos teóricos percebe-se que não é algo tão novo.

Educadores de épocas passadas fizeram história ao estudar, propor e inovar no quesito atividade lúdica para crianças. Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), foi um dos estudiosos que introduziu um novo olhar para as crianças que hoje são atendidas pela educação infantil. Foi um dos introdutores da afetividade como pressuposto básico na relação professor-aluno. Ainda no século XVIII ele conseguiu antecipar concepções do movimento da Escola Nova, que somente iria ter seu ápice na virada do século 19 para o 20 (FERRARI, 2008).

Friedrich Froebel (1782-1852) também deu sua contribuição para as práticas de ludicidade para crianças da etapa de educação infantil, ainda no período entre o final do século XVIII e o início do século XIX. Ele foi um dos primeiros educadores a considerar que é no início da infância a fase mais decisiva no que se refere ao desenvolvimento humano. Uma ideia que até hoje é considerada pela psicologia (FERRARI, 2008).

John Dewey (1859-1952), também segundo os passos da afetividade, foi o introdutor da Escola Nova no Brasil. Ele traz não somente uma visão teórica para ser estudada, mas se empenha em defender o pragmatismo com sua ideia de que os alunos podem ter a liberdade de criar, seguindo seus saberes anteriores utilizando-os para aprofundar os saberes que se relacionam com o currículo da escola.

No que se refere ao uso de brinquedos em instituições escolares, destacamos Maria Montessori (1870-1952), que mesmo adotando uma concepção positiva do conhecimento, que era o pensamento predominante na virada do século 19 para o 20, considerando que havia nesta época um fascínio pela pesquisa sobre a mente humana, foi uma cientista de grande relevância para as teorias educacionais, em especial no que diz respeito às práticas lúdicas para a educação infantil (FERRARI, 2008).

Mas, mesmo existindo essas propostas que na época eram inovadoras, muitas dessas atividades eram entendidas como algo que desse suporte ao desenvolvimento de aprendizagens

associadas ao conhecimento sistemático. A ludicidade era mais direcionada à recreação ou como forma de desenvolvimento físico-motor.

Mais adiante, estudos desenvolvidos por Piaget e Vygotsky, dão conta de que a ludicidade, em suas diversas dimensões torna-se aparato importante no processo de desenvolvimento da criança, em sua formação social, cultural, histórica e como instrumento que permite capacitar para o uso das linguagens simbólicas.

É justamente com base nessa ideia de que o lúdico pode proporcionar uma aprendizagem significativa, que faz-se a opção de inseri-lo como tema deste trabalho, intitulado “O lúdico como instrumento de aprendizagem no 1º ano do ensino fundamental”, destacando-o não somente como instrumento que permite o desenvolvimento da aprendizagem escolar, mas como um mecanismo usado na concretude da sala de aula, a partir de observações feitas durante o processo de estágio curricular supervisionado desenvolvido numa turma de 1º ano do ensino fundamental em Apodi.

O Objetivo Geral deste Artigo Científico é analisar o uso das atividades lúdicas como instrumento de aprendizagem em turmas de 1º ano do ensino fundamental. Delineou-se como objetivos específicos: Definir as atividades lúdicas utilizadas como recurso importante para o desenvolvimento geral da criança; caracterizar as atividades lúdicas trabalhadas pela professora; refletir sobre a importância do lúdico como recurso didático-pedagógico no processo de formação escolar nos anos iniciais do ensino fundamental.

Para desenvolver o estudo de caso e trabalhar o alcance desses objetivos, a Metodologia utilizada parte de um estudo de caso, do tipo explicativo-exploratório e de cunho qualitativo, embasado em estudos bibliográficos já desenvolvidos sobre a temática, os quais segundo Marconi e Lakatos (2008) tem a finalidade de explorar e analisar o conteúdo qualitativo, neste caso para esclarecer as aprendizagens significativas desenvolvidas pelos alunos quando a ludicidade é trabalhada. No entanto, temos como base de fundamentação uma pesquisa bibliográfica para reunir estudos que teorizem o lúdico como instrumento de ensino-aprendizagem escolar para o desenvolvimento da formação das crianças.

A fundamentação teórica tem como base principal as teorias de Piaget (1975; 1976) e Vygotsky (1987; 1994) ambos defensores da ludicidade, embora em termos distintos, mas como mecanismo de importante influência na aprendizagem. As teorias desses autores são congruentes no sentido de que criança ao brincar cria uma situação imaginária na qual a existência de regras nas brincadeiras são fontes de comportamento que vão aos poucos se associando ao acúmulo de experiências individuais e sociais.

Justifica-se o estudo a partir da compreensão de que os aspectos teóricos estudados e o relato de experiência se constituem como importante subsídio para o uso da ludicidade como instrumento de melhoria do processo de ensino-aprendizagem, as discussões e resultados apresentados podem ser fontes importantes para outros estudos quem venham a discutir a mesma temática, bem como para o planejamento e execução de ações pertinentes à realidade estudada.

1. DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA PELO LÚDICO: ASPECTOS TEÓRICOS E LEGAIS NA EDUCAÇÃO

1.1 ASPECTOS HISTÓRICOS E TEÓRICOS DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

Antes de fazer menção aos aspectos históricos e teóricos da ludicidade como um recurso que pode ser usado na educação, é importante mencionar como este termo se define em seus sentidos linguístico-semânticos. Segundo Sant'Anna (2011) o termo ludicidade é derivado de “lúdico” oriundo do da palavra “ludus”, do latim, sendo seu significado, o brincar. Nesse sentido, ludicidade envolve brincadeira, jogo, diversão; de um ponto de vista que se torna importante para aprendizagem escolar da criança.

De acordo com Teixeira (1995, p. 23) “Várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo ensino/aprendizagem”. Desse modo, percebe-se a importância da ludicidade no contexto escolar, pois proporciona uma interação entre o estudante e o aprendizado. É uma forma de proporcionar prazer e motivação.

Conforme Vygotsky (1987) a motivação é um dos fatores principais não só para o sucesso da aprendizagem como também para a aquisição da linguagem. Para a criança que está em processo de alfabetização, por exemplo, torna-se essencial. Isso significa que, estando motivada, a criança tem interesse em saber o que vai ocorrer se ela desenvolver tal procedimento do jogo ou da brincadeira.

Entende-se assim, que sendo a ludicidade um elemento construtor de motivação, esta pode ser compreendida como um processo que mobiliza o organismo para a ação, a partir de uma relação estabelecida entre o ambiente, a necessidade, um desejo, uma intenção, um interesse, uma pré-disposição para agir (VYGOTSKY, 1987). Nela, também está incluído o ambiente que estimula o organismo e que oferece objeto que aparece como a possibilidade de satisfação da necessidade. Para isso, é enfatizado que,

Quando as pessoas decidem fazer alguma coisa, a motivação é responsável por essa atitude e por quanto tempo elas desejarem sustentar ou expandir a atividade [...] motivação é definida por meio de três componentes: desejo para realizar uma meta, esforço exercido nessa direção e satisfação com a tarefa. (JACOB, 2004, p. 34).

Desta forma, a ludicidade pode ser um recurso que proporciona uma forma significativa de aprendizagem, contribuindo para manter o interesse e participação nas vivências promovidas dentro do espaço escolar, não importando a faixa etária.

É com base nessa proposição que ressaltamos a importância da valorização lúdica, não apenas pela criança na sua fase infantil, mas também por alunos maiores e pelos professores, que devem entender o brincar como uma necessidade das crianças, ou seja, como um direito essencial para o seu desenvolvimento, utilizando para motivá-las seus alunos, favorecendo aprendizagens significativas. E para isso, devem utilizar atividades que chamem a atenção dos alunos criando um ambiente prazeroso e com interação, no qual possa ocorrer essa aprendizagem. É aí que entra o lúdico, como fator motivacional, sendo um elemento de extrema importância em todas as áreas do conhecimento.

Nesse aspecto, dois elementos caracterizam o lúdico: o prazer e o esforço espontâneo. Devido sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, ele é considerado prazeroso, criando assim um clima de entusiasmo (TEIXEIRA, 1995). Concorde-se assim que desta forma a atividade do brincar tem forte teor motivacional, e é por isto que gera euforia e vibração. Podemos perceber que nesse processo funciona a ativação de funções psico-neurológicas, o que estimula o pensamento, a emoção e simultaneamente faz aprender.

Em se tratando de aspectos históricos, a ludicidade envolve atividades que desde os primórdios da história fazem parte das ações humanas para a educação, principalmente quando estamos ainda na fase da infância. Mas, foi a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos chamados “métodos ativos” que se uniu o lúdico à educação, algo que não é tão recente o quanto parece. De acordo com Teixeira (1995, p. 39) “Em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra *Didática Magna*, através da qual apresentou sua concepção de educação”, ele já defendia a utilização de um método no qual existisse a presença de jogos, assegurando que nisto havia algum valor formativo.

Observa-se assim que alguns educadores do passado já reconheciam a importância das atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem porque perceberam que brincando e jogando a criança reproduz suas vivências, por meio das atividades lúdicas a criança expressa,

assimila e constrói a sua realidade. E desta forma é possível aprender qualquer disciplina, seja no campo de línguas, matemática, geografia, entre outras.

Sant'Anna (2011) ao relatar a história da ludicidade cita vários nomes, entre os quais estão: Platão, que em meados de 367 a.C., já apontava a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido; Rabelais, que no século XV, já proclamava que o ensinamento deveria ser através dos jogos, bem como cita os nomes de outros filósofos que em suas teorias discutiram pontos importantes voltados para a educação das crianças. O destaque do autor é para Rousseau e Pestalozzi ainda no século XVIII; Dewey, no século XIX; Montessori, Vygotsky e Piaget no século XX. Observa-se que

O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo (SANT'ANNA, 2011, p. 20).

Ao entender que as teorias mais atuais acerca do uso da ludicidade como instrumento importante na aprendizagem são protagonizadas por Vygotsky e Piaget, é sobre estas que se faz uma reflexão mais acurada para compreender o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras no contexto da escola atual, considerando o conceito que se tem hoje sobre a criança, algo que foi construído historicamente.

1.2 EVOLUÇÃO DO CONCEITO DE CRIANÇA

O atendimento educacional de crianças, especialmente as que vão ser introduzidas na escola na faixa etária de zero a seis anos foi e é uma preocupação constante de todas as épocas. No entanto, essa preocupação sempre esteve vinculada ao conceito adotado para definir a criança em cada período de desenvolvimento da história humana. Sendo assim, é a definição da criança dentro do contexto das fases da vida humana que vai instigar as sociedades a também definirem uma forma específica de educá-la, que tanto na educação infantil como nas demais etapas de seu desenvolvimento.

Um dos autores que trata de apresentar as origens do conceito de criança é Ariès (1981), em sua obra *História Social da Criança e da Família*. Este autor retrata com clareza a lenta evolução de algumas posturas ocorridas ao longo dos séculos, envolvendo a trajetória da concepção de criança. De acordo com o autor referido, até a sociedade medieval, o sentimento de infância não existia, por isso não se considerava a criança com suas características

particulares, próprias da sua idade, que a diferem do adulto. Ela era considerada um adulto em miniatura, e, por essa razão, quando estava em condições de viver sem os cuidados constantes de sua mãe ou ama, ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia destes, participando de jogos e situações de procedência tipicamente adulta.

Se no seio familiar existia essa concepção, também na parte da educação escolar, “[...] no mundo medieval não havia nenhuma concepção de desenvolvimento infantil, nenhuma concepção de pré-requisitos de aprendizagem sequencial, nenhuma concepção de escolarização como preparação para o mundo adulto” (POSTMAN, 2011, p. 29).

Áriès (1981), afirma que somente a partir do século XVII, houve uma mudança considerável no modo de se entender a criança. Isso quer dizer que a criança deixou de ser misturada aos adultos e de aprender a vida, diretamente, mediante o contato com eles. Ela passou a ser mantida à distância, numa espécie de quarentena, antes de ser solta no mundo. Essa quarentena foi à escola, o colégio. Nesse período, definiram-se rumos da educação que visava, antes de tudo, corrigir as crianças, que, acreditava-se, nasciam sob o estigma do pecado, e guiá-las para o caminho do bem. Entre os moralistas e os educadores do século XVII, formou-se o sentimento de infância que viria a inspirar toda educação até o século XX.

Foi justamente do final do século XIX para a entrada do século XX, que se deu a formação de um novo pensamento teórico que permitiu entender à criança, sua fase de infância como algo específico à idade, e portanto, carecido de tratamento distinto do adulto. A ludicidade nesse contexto é algo que faz parte das características infantis.

Dentro dessa perspectiva se configurava grandes nomes, os quais, longe de serem criticados, foram responsáveis por uma contribuição relevante para a evolução do conceito de educação infantil, já que foram eles os precursores dos movimentos teóricos que possibilitaram a visão atual. Entre estes pensadores estão:

Johann Heinrich Pestalozzi, um suíço defensor da ideia de que a criança, desde seu nascimento, deveria está num processo de aprendizagem e que a infância não era um mero período latente de espera para ficar adulto. A sua metodologia era determinada pelo contato com a natureza, o executar tarefas simples da vida do lar e da comunidade, o experimentar melhores métodos de ensino instruindo, o testar vocações trabalhando. Ele acreditava ainda, que só através da educação os pobres poderiam modificar sua condição de miséria e indicava o estudo da criança como caminho para melhor dirigir o crescimento (ÁRIES, 1981; FERRARI, 2008).

Friederic Froebel, também viveu à mesma época de Pestalozzi, só que na Alemanha. Foi o fundador do primeiro jardim de infância em 1837. Fez isso movido pela firme convicção

de que residia nos primeiros anos de vida da criança a chave para o sucesso ou fracasso de seu desenvolvimento pleno. Sua metodologia se assentava sobre a linguagem oral-afetiva e as técnicas de brinquedos, atividades lúdicas, passando das atividades mais simples para as mais complexas (ÁRIES, 1981).

John Dewey, também contribuiu na construção desse conceito, indicando que a criança necessita ser tratada com afeto, mas que precisam desenvolver tarefas, atividades manuais e criativas a fim de experimentar e pensar por si mesmas. Um dos pontos importantes desse pensador foi justamente a ideia de que, mesmo estando na fase da infância as crianças têm capacidades de pensar para poder criar seus próprios conhecimentos, sem necessidade de uma aprendizagem mecânica, baseada no processo de decorar conceitos (FERRARI, 2008).

Maria Montessori, na Itália, mesmo não sendo professora, mas médica, dedicou-se ao estudo de crianças que na época eram vistas como “anormais” (crianças com problemas mentais). Não se preocupava com a formação social e sim com um ensino totalmente individualizado, mas a ela se associa a criação de muitos materiais excelentes apropriados à criança, além do fato notável que foi a redução do tamanho do mobiliário para se tornar adequado à altura das crianças. Deve-se a Montessori a introdução dos objetos da “casinha de bonecas”, em tamanho reduzido, para a dramatização da vida do lar: mesas, cadeiras, painéis, pratos, ferro de passar, entre outros.

Porém, segundo Áries (1981), o nome que chamou mais atenção e que se destaca como revolucionário no entendimento acerca do desenvolvimento da criança foi Jean Piaget (1896-1980), na Suíça. Este estudioso dedicou-se a uma pesquisa sobre o desenvolvimento dos processos cognitivos da criança. Para ele o processo interativo entre indivíduo e objeto de conhecimento tem como consequência as suas necessidades e interesses. A teoria da aprendizagem desenvolvida por Piaget, bem como a divisão dos estágios do desenvolvimento mental foram de grande importância para a educação infantil.

Cada etapa de desenvolvimento define um momento do desenvolvimento ao longo do qual a criança constrói certas estruturas cognitivas. Segundo o autor, o desenvolvimento passa por quatro etapas distintas: a sensório-motor, a pré-operacional, relações-concretas e as operações-formais (MATUI, 1995). É partir dessa concepção de desenvolvimento que hoje se estrutura a educação infantil em várias partes do mundo, sendo os estágios de Piaget e os processos de aprendizagem por ele discutidos, alguns elementos que são levados em conta no processo de ensino e aprendizagem, que já se anseia que seja vivido de forma diferenciada.

1.3 AS CONCEPÇÕES INOVADORAS SOBRE O EDUCAR, O ENSINAR E O APRENDER NA ESCOLA

Na nossa realidade brasileira, não somente os pressupostos de Piaget como o de educadores brasileiros que participaram de movimentos fundamentados nas concepções inovadoras, como as de Piaget e Vygotsky deram ênfase a uma nova forma de ver a educação e o processo de ensino como um todo. Isso provocou o reconhecimento da educação infantil como importante, tanto que foi inserida no contexto da atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº. 9.394/96.

Mas também permitiu diversas discussões que levam a compreender o processo de ensino-aprendizagem como um espaço de diálogo e de interação entre realidade dos alunos e escola. Desta forma, o lúdico é colocado como um dos prespostos que podem auxiliar nesse processo de ensinar e aprender. Inicia-se, portanto, como sendo um recurso para a inovação das atividades dos professores e dos alunos, fora e dentro da sala de aula.

Na educação infantil, por exemplo, o brincar é visto pelo Referencial Curricular Nacional como estimulador da capacidade de criar da criança, é uma atividade que parte do imaginário utiliza o domínio da linguagem simbólica, faz uma ponte entre a brincadeira e a realidade imediata. Desta forma, ao brincar a criança pode desenvolver a aprendizagem porque nem tudo é ilusão, há algo concreto sendo usado.

[...] para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa peculiaridade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das idéias, de uma realidade anteriormente vivenciada (BRASIL, 1998, p. 27).

Vê-se, portanto, que, nesse sentido, a ludicidade pode ser um importante recurso a ser utilizado pela escola. A citação mencionada fala do brincar na educação infantil. Porém, não é somente nessa fase da vida que se pode utilizá-la para auxiliar as atividades do processo de ensino-aprendizagem. Até porque, no processo de desenvolvimento das crianças, há fases que são específicas para uma ou outra condição de aprender.

Segundo Grando (2006, p. 44), “com a evolução dos estudos sobre o desenvolvimento infantil, o jogo é fundamental para a construção do pensamento da criança e para a aquisição da leitura, escrita e do raciocínio lógico-matemático”. Nessa perspectiva, à medida que as crianças crescem, suas condições de pensamento se desenvolvem, e intensifica-se também seu

processo de socialização, a brincadeira pode ser utilizada em cada fase, conforme a condição do desenvolvimento mental da criança.

Considerando os estágios de desenvolvimento definidos por Jean Piaget, por exemplo, pode-se contemplar que há um dos estágios em que os jogos, que também são atividades incluídas dentro do lúdico, são muito importantes. Piaget (1998), destaca que quando a criança se encontra no nível da cooperação, que acontece aos 7 e 8 anos, ela tem compreensão das regras do jogo e a vitória é o objetivo; já o momento em que ela é capaz de fazer a codificação das regras, que ocorre por volta dos 11 a 12 anos, é quando elas entendem que as regras são feitas pelo grupo, podendo modificá-las, mas nunca ignorá-las. Sendo assim, percebem que as regras são importantes para o jogo. Sendo assim, o lúdico é de suma importância no processo de ensino-aprendizagem, como também no desenvolvimento cognitivo do ser humano e pode ultrapassar a infância, sendo necessário de ser trabalhado em qualquer idade.

De acordo com Santos (2001) a educação ocorrida por meio da ludicidade tem base numa proposta que exige uma nova postura existencial. O paradigma para isso é um novo caminho de aprendizagem através de brincadeiras e que se inspira numa concepção de educação que não se prende somente à instrução ou ao ensino de conteúdos. Um jogo ou uma brincadeira pode ajudar a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

A criança, a princípio, quando ainda está em fase de educação infantil, brinca com as coisas e as pessoas, manipulando, de todas as formas possíveis, os objetos e experimentando todos os tipos de relações com os outros. É longo o processo de socialização, a partir das relações com a mãe e os familiares, mesmo porque, ao contrário dos objetos, as pessoas apresentam reações que devem ser interpretadas pelas crianças.

Mas, ao longo do seu desenvolvimento elas vão adquirindo novos parceiros, pessoas com as quais ela vai interagir, e que não são apenas os familiares. Segundo Wajskop e Abramowicz (1999, p. 57) “A brincadeira é uma atividade social. Depende de regras de convivência e de regras imaginárias que são discutidas e negociadas incessantemente pelas crianças que brincam”. E, portanto pode ser vivenciada com diferentes indivíduos com os quais, ao longo da vida elas vão se relacionar.

Essas propostas de utilizar o recurso à ludicidade na organização de tarefas relacionadas ao processo de ensino-aprendizagem em sala de aula não são somente sugeridas pelos referenciais da educação infantil, os Parâmetros Curriculares de Matemática, por exemplo,

sugerem o uso de jogos como um dos aportes relevantes para a aprendizagem de resolução de problemas e de conceitos matemáticos. Observe-se:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações; possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas (BRASIL, 1998, p. 46).

Compreende-se assim, que tanto jogar como brincar, além de ser uma oportunidade de fantasiar, inventar, criar é também um caminho que permite errar e corrigir-se. É o momento cedido à criança para que ela retire de sua vida os conteúdos da brincadeira como ensinamento, reformulando impressões e sentimentos. Muitas vezes de momentos que ela mesma vivencia, pois ali estão conhecimentos que aprende, contidos até mesmo nas histórias que escuta. Sendo assim, as atividades lúdicas, que envolvem tanto jogos quanto brincadeiras e até brinquedos têm papel relevante na formação do ser humano, o que também nos faz refletir que podem ser utilizadas como instrumentos didáticos no processo do ensino-aprendizagem. Incluindo-se qualquer área do conhecimento.

Desse modo, é possível perceber a importância da ludicidade no contexto escolar, uma vez que, sendo utilizada a partir de objetivos bem definidos, específicos às situações de aprendizagem, pode proporcionar a interação entre o estudante e o aprendizado. A seguir vamos entender um pouco da abordagem lúdica para Piaget e Vygotsky.

3 A LUDICIDADE NA ABORDAGEM DE PIAGET E VYGOTSKY

Jean Piaget (Suíça, 1896-1980) e Lev Vygotsky (Rússia, 1896-1934) são teóricos de referência quando se trata de ludicidade. Foram dois estudiosos contemporâneos, que se destacaram ao estudar o período da formação da criança até os seis anos, embora nunca tenham se conhecido. Piaget (1975) usava a terminologia jogo e Vygotsky (1994) brinquedo para conceituar a ação de brincar. No entanto, ambos desenvolveram teorias com o entendimento de que quando as crianças não têm a fala desenvolvida se comunicam através de gestos e emoções, isto é, usam mais o imaginário. Ao crescerem, passam a utilizar a linguagem verbal e racionalizar as ações, deixando de utilizá-lo.

Piaget (1976), vê o conceito biológico de desenvolvimento como uma questão de maturação e desdobramento. Vygotsky (1987) diz que a adaptação de uma criança é bastante mais ativa e menos determinista, ou seja, Vygotsky (1987) deu maior ênfase à cultura do que à herança biológica para o desenvolvimento cognitivo. Para Vygotsky (1994), a criança ao brincar cria uma situação imaginária, pelo simples fato de que a partir do momento em que existe uma situação imaginária esta tem regras de comportamento que são representadas na brincadeira. Assim, o conhecimento é construído a partir de interações com os outros e com o meio social e cultural. Nas interações, a linguagem é fator decisivo na estrutura do pensamento, é ferramenta básica para a construção de conhecimentos.

Significa, portanto, que ao brincar a criança tem oportunidade de vivenciar o cumprimento de regras, algo relevante porque treina a capacidade de cumprimento de comportamentos éticos, sociais e culturais. Além disso, nesses momentos ocorrem relações e situações que permitem os usos da linguagem em diferentes formas, pelas quais os pequenos vão construindo novos saberes.

Destaca-se na visão vygotskiana (1994), a importância da vida social para a conquista da coerência interna e da objetividade, pois por intermédio dos jogos e das brincadeiras, a criança tem a oportunidade de tomar consciência de si mesma havendo as trocas sociais, mediante a narração e a discussão expressando-se com relação aos pensamentos dos outros.

[...] o objeto que (a criança) usa nas suas brincadeiras serve como uma representação da realidade ausente, e ajuda a criança a separar objeto e significado. Constitui um passo importante no percurso que levará a ser capaz de, como no pensamento adulto, desvincular-se totalmente das situações concretas (VYGOTSKY, 1994, p. 123).

O mais importante nesta abordagem é a ideia de que jogo ou brincadeira não são atividades que somente servem para enfatizar o prazer natural e biológico nas crianças e/ou nos seres humanos. Mas, não deixam de ter uma importância fundamental, uma vez que contribuem intensamente no processo de ensino-aprendizagem, por isso podem ser utilizados pelos professores como aportes teóricos em qualquer das atividades relacionadas ao ensino.

Enquanto isso, Piaget (1976), vê no o jogo uma atividade própria da infância. Para ele é algo que se configura como o universo da criança, e que é independente, até mesmo do funcionamento da inteligência. O estudioso não elaborou uma teoria do jogo, porém, desenvolveu uma concepção da infância a partir da observação do comportamento lúdico infantil e nisso priorizou o caráter construtivo.

Piaget (1976) procura explicar o aparecimento de inovações, mudanças e transformações no percurso do desenvolvimento intelectual, assim como dos mecanismos

responsáveis por estas transformações. Sua teoria é classificada como construtivista, adotadas como importante a partir da década de 70, quando ele passa a trabalhar com investigações sobre os mecanismos de transição que explicam o desenvolvimento cognitivo.

É desses estudos que o jogo, o símbolo, o brinquedo, as brincadeiras e qualquer atividade que envolve a ludicidade surgem para explicar a evolução da atividade representativa da criança. Piaget (1975) observou que o exercício lúdico se difere em cada uma das etapas: I - sensório motora (jogos de assimilação); II - atividade representativa egocêntrica (jogos simbólicos) e; III - atividade operatória (jogos de construção). Para cada etapa, as fronteiras não são bem nítidas, e a criança constrói formas de representar a realidade e não se confundir com ela, buscando um equilíbrio.

No enfoque dado por esse estudioso, o jogo também faz parte das condutas de adaptação da criança ao meio (natural e social). Quando não há esforço de adaptação da criança é pura assimilação (ex.: chacoalhar um brinquedo). Essas condutas vão sendo internalizadas e passam a diferenciar-se das coisas, formando o que Piaget (1976) chama de “símbolo lúdico”, em contraste com os jogos motores, percebemos isso quando a criança procura usar os mesmos esquemas de assimilação anteriores para outras situações, em brinquedos “parecidos” (um toco de madeira pode virar telefone, por exemplo).

Quando a criança se diverte em fazer perguntas pelo prazer de perguntar ou em inventar uma narrativa que ela sabe ser falsa pelo prazer de contar, a pergunta ou a imaginação constituem os conteúdos do jogo, pode-se dizer então que a interrogação ou imaginação são exercidas pelo jogo. Quando pelo contrário a criança metamorfoseia um objeto num outro ou atribui a sua boneca ações análogas as suas – exemplo da menina com uma irmã recém-nascida que brinca com duas bonecas e diz que uma deve viajar para bem longe – a imaginação simbólica constitui o instrumento ou forma do jogo e não mais o seu conteúdo; este é, então, o conjunto dos seres ou eventos representados pelo símbolo; por outras palavras, é o objeto das próprias atividades da criança e, em particular, da sua vida afetiva, as quais são evocadas e pensadas graças ao símbolo (PIAGET, 1975, p. 97)

Compreende-se que tanto o jogo quanto a brincadeira fazem a criança ficar curiosa pelo conhecimento abordado na atividade. Assim, quanto ao uso do lúdico, a imaginação depende da experiência, das necessidades e dos interesses, assim como da capacidade combinatória e do exercício contido nessa atividade. Brincar, nesse sentido, flui como uma atividade criadora que desencadeia o uso da imaginação pela impossibilidade de satisfação imediata de desejos por parte das crianças. É por isso que as atividades lúdicas podem auxiliar no processo de aprendizagem escolar.

3.1 O LÚDICO NA APRENDIZAGEM: OS JOGOS E BRINCADEIRAS

De acordo com Santos (2001) a educação ocorrida por meio da ludicidade tem base numa proposta que exige uma nova postura existencial. O paradigma para isso é um novo caminho de aprendizagem através de brincadeiras e que se inspira numa concepção de educação que não se prende somente à instrução ou ao ensino de conteúdo. Um jogo ou uma brincadeira pode ajudar a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

No entanto, é bom refletir que um jogo ou uma técnica recreativa nunca devem ser aplicados sem ter em vista um benefício educativo.

Nem todo jogo, portanto, pode ser visto como material pedagógico. Geralmente, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é a diferença nos objetivos que são definidos para a atividade: o jogo pedagógico tem a intenção explícita de provocar aprendizagem de forma significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, os jogos ou brincadeiras que não têm esse objetivo são utilizados apenas como entretenimento, mas isso também não significa dizer que as crianças não aprendam nada com eles. Deve existir razões específicas para que os educadores possam recorrer às atividades lúdicas para utilizá-las como instrumento de ensino-aprendizagem.

A criança, a princípio, brinca com as coisas e as pessoas, manipulando, de todas as formas possíveis, os objetos e experimentando todos os tipos de relações com as pessoas. É longo o processo de socialização, a partir das relações com a mãe e os familiares, mesmo porque, ao contrário dos objetos, as pessoas apresentam reações que devem ser interpretadas pelas crianças. Wajskop e Abramowicz (1999, p. 57) ressaltam que “A brincadeira é uma atividade social. Depende de regras de convivência e de regras imaginárias que são discutidas e negociadas incessantemente pelas crianças que brincam. É uma atividade imaginativa e interpretativa”.

Mediante esse entendimento, a ludicidade é entendida como possibilidade de estratégias de ensino que favorecem a aprendizagem, pois é possível brincar com a imaginação, no chamado jogo simbólico ou jogo do faz-de-conta. E quando ocorre diferenciação de papéis, já que as crianças brincam como se fossem o pai, a mãe, o filhinho, o médico, os heróis, etc. imitando e recriando personagens observados ou imaginados nas suas vivências. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas, sobre o eu e sobre o outro.

Nesse enfoque, brincar constitui-se em uma atividade interna, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Brincando também nos tornamos autores, escolhemos papéis, elaboramos e colocamos em prática fantasias e conhecimentos, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata. Na brincadeira, vivenciamos concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos. Isso ocorre porque a motivação da brincadeira é sempre individual e depende dos recursos emocionais de cada um, que são compartilhados em situações de interação social.

Assim, aprendemos a brincar como aprendemos a se comunicar e a expressar desejos e vontades. Os adultos e as crianças mais velhas têm papel importante nessa aprendizagem. Brincar é imaginar e comunicar de uma forma específica. Podemos brincar, tanto quando crianças quanto quando adolescentes, jovens ou adultos, de qualquer forma, utilizando qualquer mecanismo que já utilizamos na nossa realidade.

Compreendemos finalmente que o brincar é fantasiar, inventar, criar, destruir, imaginar. A criança retira de sua vida os conteúdos da brincadeira através de impressões e sentimentos que vivencia, dos conhecimentos que aprende e das histórias que escuta. Sendo assim, as atividades lúdicas, que envolvem tanto jogos quanto brincadeiras e até brinquedos têm papel relevante na formação do ser humano, o que também nos faz refletir que podem ser utilizadas como instrumentos didáticos no processo do ensino-aprendizagem. Incluindo-se qualquer área do conhecimento.

Desse modo, é possível perceber a importância da ludicidade no contexto escolar, uma vez que, sendo utilizada a partir de objetivos bem definidos, específicos às situações de aprendizagem, pode proporcionar a interação entre o estudante e o aprendizado.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir este estudo destacamos que, além do alcance do objetivo principal que foi analisar a importância das atividades lúdicas no ensino fundamental, foi possível identificar concepções importantes acerca das atividades lúdicas na sala de aula. A ampliação dos conhecimentos acerca do uso das brincadeiras, de como essas atividades auxiliam no processo de desenvolvimento da aprendizagem, desde que sejam planejadas e atendam a objetivos voltados para as necessidades das crianças a serem atendidas.

Também acrescenta-se que os dados bibliográficos levantados sobre a ludicidade, em especial no que diz respeito à evolução desta com relação ao uso na educação infantil e posteriormente no ensino fundamental, foi imprescindível para conhecer sobre o percurso do desenvolvimento de instrumentos a serem usados na escola. Saber sobre Maria Montessori, Pestalozzi, Froebel e outros, e em especial compreender as contribuições de Vygotsky e Piaget é indescritivelmente relevante.

Os saberes construídos durante a pesquisa permitem solidificar as ideias de que as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem das crianças e por isso, trabalhar com tais atividades na sala de aula é indispensável. Significa que podem desenvolver o raciocínio lógico, a parte cognitiva e interativa da criança em suas relações na sala de aula. E isto foi uma das possibilidades levantadas quando realizamos o estágio curricular em uma turma de 1º ano do ensino fundamental e que dentro do plano de atividades incluímos as atividades lúdicas.

Enfim, reforçamos as nossas concepções de que o lúdico realmente pode reunir recursos didáticos de grande valia para a docência, pois facilita ao professor ter resultados mais positivos na aprendizagem do aluno. Além disso, contribuiu de forma relevante como experiência para que um dia se possa desenvolver um estudo prático, pelo qual se possa pesquisar sobre o tema no contexto da escola, da sala de aula e em especial nos anos iniciais do ensino fundamental.

5 REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1981.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais - Matemática (1º ao 5º ano)**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

_____. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Volume 1. Brasília: MEC, 1998.

FERRARI, M. Pensadores da Educação: Friedrich Froebel, o formador das crianças pequenas. **Revista Nova Escola**. Edição Especial. Outubro de 1998.

_____. Pensadores da Educação: John Dewey, o pensador que pôs a prática em foco. **Revista Nova Escola**. Edição Especial. Outubro de 1998.

_____. Pensadores da Educação: Maria Montessori, a médica que valorizou o aluno. **Revista Nova Escola**. Edição Especial. Outubro de 1998.

_____. Pensadores da Educação: Pestalozzi, o teórico que incorporou o afeto à sala de aula. **Revista Nova Escola**. Edição Especial. Outubro de 1998.

GRANDO, R. C. **Revista Atividades e Experiências**, ano 7, nº. 04, Curitiba: Ed. Positivo, Setembro, 2006.

JACOB, L. S. Treino de resolução de problemas. Em C.N. Abreu, H.J. Guilhardi (org.) **Terapia comportamental e cognitivo-comportamental** (p.344-351). São Paulo: Roca, 2004.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: Imitação, jogos, sonho, imagem e representação**. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. **O nascimento da inteligência**. 4 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da Infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 2011.

SANT'ANNA, A. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/19400>>. Acesso em 12 de setembro de 2017.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.