

A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem dos alunos do II ciclo do ensino fundamental I da Escola Municipal Maria Elizângela Litaiff do Município de Coari-AM, Brasil 2019

The importance of playing in the teaching and learning process of students of the II Cycle of elementary education I of the Maria Elizângela Litaiff Municipal School of the municipality of Coari-AM, Brazil 2019

Aila de Souza Araújo

Professora graduada e licenciada em Educação Física - Universidade Federal do Amazonas-UFAM

ORCID: 0000-0003-0458-0682

Francisca Nair de Souza Verganho

Professora Graduada em Curso Normal Superior pela Universidade Estadual do Estado do Amazonas – UEA

ORCID: -0000-0002-4112-6940

Jacimara Oliveira da Silva Pessoa

Professora da Educação básica no município de Coari-AM

Graduada em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas- UFAM

Doutorado e Mestrado em Ciências da Educação pela Universidade de San Lorenzo – UNISAL

ORCID: 0000-0001-9353-2185

<http://lattes.cnpq.br/1004775463373932>

DOI: 10.47573/aya.5379.2.76.7

RESUMO

Este estudo tem como objetivo principal analisar os dados coletados que demonstram, a importância do Lúdico no Processo Ensino Aprendizagem dos alunos do II Ciclo do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Maria Elizângela Litaiff do Município de Coari-Amazonas, Brasil, 2019. No decorrer dessa pesquisa, buscou-se compreender a importância dos jogos e brincadeiras como subsídios eficazes na construção do conhecimento através de estimulações necessárias na produção de sua aprendizagem. Esta dissertação desenvolveu-se através de uma pesquisa bibliográfica, pois é através de leituras e releituras bibliográficas que se constituiu os encaminhamentos da proposta de trabalho que permitem afirmar que a existência de jogos e brincadeiras infantis, se bem aplicados, certamente ajudarão no desenvolvimento e no processo ensino-aprendizagem. Este trabalho foi de grande importância, pois esperamos que essa investigação contribua para os professores na inovação de sua prática pedagógica, para os pais e para a toda sociedade como um todo, contribuindo positivamente na aquisição de um processo essencial para a vida de todo ser humano. Vale ressaltar que será adotada a aplicação de questionários estruturados e semiestruturados levando em consideração o nível de conhecimento do público em estudo, tendo como enfoque qualiquantitativo. Ainda assim, o estudo se valerá de observação direta e indireta, pois o pesquisador terá contato com as fontes diretas: gestor, pedagogo e professores.

Palavras-chave: lúdicos. leitura. brincadeiras e aprendizagem.

ABSTRACT

The main objective of this dissertation is to analyze the collected data that demonstrate The importance of Play in the Teaching-Learning Process of students of the II Cycle of Elementary School I of the Maria Elizângela Litaiff Municipal School of the Municipality of Coari-Amazonas, Brazil, 2019. In the course of this research, we sought to understand the importance of games and games as effective subsidies in the construction of knowledge through the necessary stimulations in the production of their learning. This dissertation was developed through bibliographical research, because it is through bibliographical readings and re-readings that the referrals of the work proposal were constituted that allow to affirm that the existence of children's games if well applied, will certainly help in the development and in the teaching-learning process. This work was of great importance, as we hope that this investigation will contribute to teachers in the innovation of their pedagogical practice, to parents and to society as a whole, contributing positively to the acquisition of an essential process for the life of every human being. . It is worth mentioning that the application of structured and semi-structured questionnaires will be adopted, taking into account the level of knowledge of the public under study, with a qualitative-quantitative approach. Even so, the study will make use of direct and indirect observation, as the researcher will have contact with the direct sources: manager, pedagogue and teachers.

Keywords: factors. reading. writing. student and learning.

INTRODUÇÃO

O brincar faz parte da infância, e através desta, possibilita um repertório de desenvolvimentos, seja na esfera cognitiva, quanto na social, biológico, motor e afetiva. A criança aprende

e se socializar mais facilmente e sente prazer e satisfação nas atividades escolares quando aprende através de brincadeiras e jogos, seu prazer vai além de um simples aprendizado, pois a mesma pode reproduzir sua realidade e imaginação através de jogos, expressando assim suas angústias, seus problemas e suas dificuldades, que por meio das palavras seriam mais difíceis.

É de fundamental importância que se compreenda a importância dos jogos e brincadeiras como subsídios eficazes na construção do conhecimento, através de estimulações necessárias na produção de sua aprendizagem.

Com o objetivo de servir aos educadores, pais, psicólogos e aos profissionais de áreas afins, sentiu-se a importância do incentivo a ludicidade como meio incentivador para se abrir um leque de interação com as crianças como uma das principais fontes de aprendizagem. O corpo está muito presente em toda situação lúdica. Situações de grande desenvolvimento podem se associar a excitação de zonas exógenas.

As situações de ameaça, de pressão que dá a criança a possibilidade de se reorganizar e de vir a controlar – lã de forma ativa. A ansiedade é parte inerente a todo processo de crescimento. Dentro de um processo saudável de desenvolvimento, a criança vai perdendo sua onipotência inicial e se assumindo como autora da sua própria história. O brincar tem um papel insubstituível no processo vital de encontro consigo mesmo e com o outro.

No entanto, partindo de tal pressuposto fundamenta-se a necessidade de evidenciar como o lúdico a influência no processo de ensino-aprendizagem estabelecendo a consciência da importância dos jogos no desenvolvimento e na educação do educando.

É de suma importância também que saibamos que é a partir do brincar que se desenvolve a facilidade para a aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal contribuindo para uma vida saudável, física e mental. Diante do problema abordado, nos deparamos com vários alunos que ainda não dominam a leitura e a escrita, não só na escola acima citada, como também em outras escolas do nosso município.

Ao observar essa deficiência no rendimento escolar dessa instituição, pois ainda é de baixa qualidade, o que nos mostra as avaliações externas do SAEB (Sistema de Avaliação da Educação Básica e do SADEAM (Sistema de Avaliação Educacional do Amazonas). Diante do exposto, é necessário buscar estratégias para erradicar essa deficiência observada na referida escola.

Vale destacar que a pesquisa aborda a problemática “A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem dos alunos do II Ciclo do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Maria Elizângela Litaiff do Município de Coari-Amazonas, Brasil, 2019, essas causas vêm se alastrando por vários anos, pois podemos observar que esse fenômeno tem causado prejuízos irreparáveis a educação brasileira e principalmente na educação local do município de Coari-AM.

LUDICIDADE

A ludicidade é um instrumento potente para o processo de ensino-aprendizagem em qualquer nível de formação, estando mais presente na infância. Isso porque, é nesta etapa que a criança interpreta, conhece e opera sobre o mundo é, naturalmente, lúdica.

A ludicidade também deve promover a interação entre os participantes de forma prazerosa durante sua realização. Desta forma, o professor ao inserir essa prática em sua sala de aula já deve ter objetivo claro, direcionar tal atividade, para que eles possam ser direcionados corretamente e obter o aprendizado desejado.

Ao brincar de faz- de- conta, as crianças buscam imitar, imaginar, representar e comunicar de uma forma específica que uma coisa pode ser outra, que uma pessoa pode ser uma personagem, que uma criança pode ser um objeto ou um animal, que um lugar “faz- de- conta” que é outro.

Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que já conhecem, utilizando a ativação de memória, atualizam seus conhecimentos prévios, aplicando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação nova.

Brincar constitui-se dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira.

Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata.

As crianças, com a ludicidade entram em um mundo mágico. O corpo, meio, a infância e a cultura fazem parte de um só mundo. Esse mundo pode ser pequeno, mas é eminentemente coerente, uma vez que o lúdico caracteriza a própria cultura, a cultura é a educação, e a educação representa a sobrevivência. (ANDRADE, 2013, p.17).

Sabe-se que os educadores tem que criar maneiras inovadoras de despertar na criança o desejo de aprender cada vez mais. E uma dessas maneiras e mais prazerosa é através do lúdico. Os educadores devem trazer para as práticas educacionais essa ferramenta que é de fundamental importância para a aprendizagem da criança.

Figura 1 – Jogos e brincadeiras



Fonte: Próprio autor (2019)

O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa da vida, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno absorva melhor a aquisição do conhecimento, de forma mais significativa e prazerosa.

Crie o momento dos jogos, pois eles permitem a simulação de situações reais da vida da criança, onde a mesma precisa aprender a lidar com a diversidade e emoções, tanto positivas quanto negativamente, essas são umas das excelentes ferramentas de desenvolvimento das habilidades socioemocionais.

Ludicidade como dispositivo pedagógico no II ciclo do ensino fundamental

Muitas crianças não têm vontade de ir à escola. Isso acontece porque elas não compreendem a importância da educação para o futuro. Cabe, então, aos pais e aos educadores orientar essas crianças sobre a necessidade de eles investirem no aprendizado.

Os pais, por exemplo, precisam incentivar os filhos a ir para a escola, mostrando como o ensino poderá ampliar as oportunidades deles no futuro. Eles também devem criar um ambiente familiar propício para o aprendizado, ao manter os estudantes bem alimentados e com espaços para que possam desenvolver as atividades educacionais em casa.

Todo professor sabe que, por mais preparado que esteja para exercer suas funções na instituição de ensino na qual atua, suas aulas podem não ser suficientes para garantir o aprendizado dos alunos. É preciso saber como incentivar os alunos a estudar, a participar e a gostar de suas aulas.

Dessa forma, é necessário que o professor inclua em seu planejamento aulas dinâmicas e envolventes, trazendo para suas práticas pedagógicas a ludicidade.

Friedmann, em sua concepção nos diz que:

Com o advento da sociedade industrial no final do século XVIII, início do século XIX, na qual predominava a produção de bens em grande escala, a atividade lúdica modifica-se: ela torna-se segmentada, passa a fazer parte especificamente da vida das crianças; ao mesmo tempo torna-se “pedagógica” entrando na escola com objetivos educacionais. Estes fenômenos são acompanhados do surgimento do brinquedo industrializado, a institucionalização da criança, um movimento da mulher para o mercado de trabalho que, aliado à falta de espaço e segurança nas ruas das grandes cidades, transforma o brincar em uma atividade mais solitária e que acontece em função do apelo ao consumo de brinquedos (FRIEDMANN, 2003, p. 47).

Vemos com isso que os jogos podem ter várias finalidades e que uma delas é o ensino e a aprendizagem. Isso pode ser visto quando analisamos o caminho que eles percorreram, foram ensinados e aprendidos através dos tempos, fazem parte do patrimônio cultural; por sua vez eles são uma sabedoria acumulada pela humanidade e por isso talvez sejam eternos.

A brincadeira é uma tradição passada por várias gerações, apresentando-se também como uma forma lúdica para a aprendizagem das crianças. Sendo assim, as brincadeiras estão presentes na vida do ser humano, desde bebê até a sua fase adulta.

O lúdico mostra que existem concepções diferenciadas a respeito do termo educação, resultados efetivos e, às vezes, imediatos com educadores e educando e em sua atuação escola.

Um ambiente onde prevalece a ludicidade, a beleza, o bom humor, proporciona a criança um clima harmônico onde a confiança e as tentativas de acerto se intensifiquem.

Educar não se limita o repassar informações, mas ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa pos-

sa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Figura 2 – Dança e Movimento



Fonte: Autoria própria (2019)

A ludicidade é um dos muitos caminhos que nos possibilita ver como a criança inicia seu processo de adaptação à realidade através de uma conquista física, funcional aprendendo a lidar de forma cada vez mais coordenada, flexível e intencional com seu corpo, situando-o e organizando-o num contexto espaço-temporal que lhe é reconhecível, que começa a fazer sentido para sua memória pessoal.

O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Um jogo educativo computadorizado é um ambiente de aprendizagem que une as características dos jogos com as de software.

O uso da informática no processo de ensino neste etapa, através de softwares educativos é uma das áreas da informática na educação que ganhou mais terreno nos últimos anos, devido principalmente a que é possível a criação de ambientes de ensino aprendizagem individualizados, ou seja, adaptado às características de cada aluno.

Há 30 anos venho acompanhando a situação da escola e a deteriorização que se deu de forma acentuada no nosso país e na América Latina. Contudo, na América Latina, o Chile, a Argentina, o México, ao lado de outros países, como o Uruguai e a Costa Rica, conseguiram avançar muito mais do que o Brasil. O grau de escolaridade é muito maior nesses países. No Chile, o analfabetismo é de apenas 2%, na Argentina 3% e, no México 5%, não se comparando com os índices de 30% no Brasil (GADOTTI, 1993, p. 80).

A escola e o lúdico

O educador deve instigar na criança o gosto pela leitura e escrita, mas ele só conseguirá ter êxito nessas atividades através de dinâmicas inovadoras, métodos diversificados, jogos e brincadeiras que despertem na criança seu raciocínio lógico.

A escola tem um papel fundamental na vida da criança, possibilitando-lhe desde cedo, desde sua primeira infância, através de jogos e brincadeiras o contato com outras crianças, aumentando seu convívio social.

Entende-se que com o passar do tempo iremos nos deparar com inúmeros empecilhos que podem atrapalhar essa prática pedagógica e somente o educador pode quebrar essas barreiras, pois o mesmo é o mediador do processo ensino aprendizagem, só ele será capaz de transformar uma sociedade e transformar cidadãos passivos em cidadãos críticos.

Utilizar o lúdico para desenvolver as habilidades cognitivas nas crianças é uma ferramenta fundamental na construção de futuros leitores críticos e atuantes dentro da sociedade, pois a mesma abrange diversidades culturais e sociais que são de suma importância durante o processo de aprendizagem na vida da criança.

Freire (2001) afirma:

“Toda prática educativa demanda a existência de sujeitos, um que, ensinando, aprende outro que, aprendendo, ensina daí o seu cunho gnosiológico (validade do conhecimento em função do sujeito); a existência de objetos, conteúdo a serem ensinados e aprendidos; envolve o uso de métodos, de técnicas, de materiais; implica, em função de seu caráter diretivo, objetivo, sonhos, utopias, ideais” (FREIRE, 1996, p.54).

Sabe-se que toda criança tem direito a um espaço lúdico onde possa desenvolver suas atividades educativas, motoras e cognitivas, constituindo ainda um meio de transmitir mensagens capazes de resgatar sua autoestima, autoconhecimentos e valores como solidariedade, responsabilidade, disciplina, autoconfiança, auto aceitação, tolerância, concentração, alegria e outros, sendo tão necessária à formação dos nossos educandos.

Todo educador teve respeitar o espaço da criança, tende em mente que ela tem voz e vez, sendo respeitado o direito à infância. Nesse sentido, essas atividades são essenciais para as crianças e demais profissionais, pois terão a rica oportunidade de observarem e refletirem diante de suas atitudes.

Figura 3 - Torta na cara



Fonte: Autoria própria (2019)

Através do lúdico temos a capacidade de encantar, divertir e atrair a criança para um meio onde a mesma irá se sentir mais satisfeita em aprender, por essas e outras razões devemos sempre utilizar e incluir em nossa rotina de sala de aula o lúdico, e outras matérias pedagógicas diversificadas como forma eficazes de aprendizagem para aguçar sua capacidade de aprender mais e mais.

Como diz Zabalza (1998, p. 38), “o ambiente de aula é muito mais do que lugar para armazenar livros, mesas e materiais.”

No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade, pois é a partir do mesmo que a criança vem a conhecer seus limites através da aceitação das regras sociais e morais. Em outras palavras, é brincando que a criança se humaniza, aprendendo a conciliar de forma afetiva a afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros.

Para atingir os resultados esperado é de suma relevância que os profissionais utilizem esse método de ensino, o qual é capaz de transformar o ambiente desgastado em um ambiente interessante e desafiador.

DESCRIÇÃO DO CAMPO DE PESQUISA

A referida pesquisa foi realizada na Escola Municipal Maria Elisângela Litaiff, a mesma está localizada na Estrada Coari – Itapeuá, S/N, Itamaraty, sendo mantida financeiramente pela Secretaria Municipal de Educação, SEMED, fundada conforme Decreto Municipal de 03 de maio de 2013, publicado pelos órgãos competentes, de acordo com o artigo 106, Parágrafo 1º da Lei Orgânica Municipal, para o funcionamento do Ensino Fundamental (Educação Básica). Esta instituição de ensino funciona nos três turnos: matutino, vespertino e noturno, atendendo crianças, adolescentes e jovens do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I e de 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II, incluindo a Educação de Jovens e Adultos (EJA).

A população estava direcionada aos discentes do Ensino fundamental I que somam um total de 1470 \ alunos, distribuídos nos três turnos: matutino. A maioria dos nossos alunos usam transporte escolar, a população dos docentes é de 87 (oitenta e sete), três pedagogos e uma gestora.

Amostra probabilística intencional

Usamos o cálculo:

A população da pesquisa é de 02 pedagogos, 01 gestor, professores do 5º Ano do Ensino Fundamental I. **25%** mostra a real situação do estudo.

Em sua totalidade os alunos são de baixa renda, sendo que a maioria usa transporte escolar. A população dos docentes são de 87 (oitenta e sete) professores, três pedagogos e uma gestora.

Figura 4 - Mapa da Delimitação da área de estudo



Fonte: Autoria própria (2019)

A Escola está localizada no bairro do Itamaraty que se originou de uma invasão num local de propriedade da família Aguiar, um castanhal, que foi deixado como herança para os descendentes das futuras gerações da mesma.

Como a área estava abandonada, pessoas oriundas do interior e de outros municípios e também de outras partes da cidade, foram construindo suas casas e se fixando no local. Isso provocou um grande problema com os herdeiros, os quais procuraram seus direitos, e os mesmos não foram considerados.

RESULTADO E DISCUSSÃO

Após aplicação dos instrumentos de pesquisa, já elencados neste se realizou a fase de análise e tabulação dos dados coletados. Considerando que a pesquisa trouxe como proposta de abordagem de pesquisa o enfoque qualiquantitativo ou método misto.

No enfoque qualitativo, se fará análise e confrontos das informações obtidas através dos registros e observações, que deverão ser analisados de forma bem criteriosa, considerando o processo de construção e produção do conhecimento e os percalços que perpassam o espaço em estudo.

Por se tratar de algo subjetivo, conceitos, dados abstratos, (ALVARENGA, 2012, p. 101) “recomenda que tais resultados sejam apresentados através descrição das condutas observadas, gestos e outras manifestações percebido no momento da investigação”.

Conforme a autora acima mencionada, análise dos dados se faz, também no ato da pesquisa. Nessa compreensão, os resultados dessas técnicas serão apresentados de forma separados.

Análises dos dados

Em Sampieri, Collado, Lucio (2013, p. 419), vamos encontrar o seguinte esclarecimen-

to: observação qualitativa não é uma mera contemplação (“sentar-se para ver o mundo e tomar notas”), e sim, implica-se entrarmos profundamente em situações sociais e mantermos um papel ativo.

A pesquisa contou com 07 (sete) professores que atendem aos alunos do II Ciclo do Ensino Fundamental I, especificamente o 5º ano, na Escola Municipal Maria Elisângela Litaiff, Coari – AM, no período de março a agosto de 2019.

Todos os professores são graduados em Licenciatura Normal, Superior e com especialização na área da educação, com o tempo de serviço, na profissão, que varia entre 05 (cinco) a 15 (quinze) anos.

Através de conversa informal com esses profissionais da área da educação, compreende-se que tanto os professores que tem um longo tempo de experiência quanto o mais recentemente formado, são detentores de um rol extenso de observações sobre a realidade escolar, ao mesmo tempo que possuem discursos que enfatizam a “crise” que atravessa a educação no país.

Desses profissionais da educação 4 (quatro) são efetivos e 3 (três) em regime de contrato temporário. É importante salientar que possuir um corpo docente na sua maioria efetivo torna possível a realização da continuidade de um trabalho. “Um corpo docente estável é pré-condição para um projeto pedagógico estável e para uma escola com fluxos e inspiração inovadora permanente.” LDB, (2010, p. 452).

Durante os meses de julho a agosto foram trabalhados projetos os quais incluíram a ludicidade, voltadas para as olimpíadas de Língua Portuguesa, que tinha como produção final um poema com o tema “lugar onde vivo”, nela se foram visíveis as dificuldades desses alunos na realização das tarefas, pois liam muito pouco, e essas dificuldades foram observadas através dos resultados obtidos nas Olimpíadas de Língua Portuguesa.

A pesquisa foi realizada através de questionários direcionados aos professores, pedagogo e gestor da referida escola.

Resultados integrais da pesquisa

A pesquisa foi realizada através de questionários direcionados aos professores, pedagogo e gestor da referida escola.

Com base nesta pesquisa, apresentamos resultados através das tabelas abaixo destinadas aos professores:

Tabela 1 – A ludicidade está presente em sala de aula?

Item	Quantidade	Percentual
Professor 1	Sim (x)	Não ()
Professor 2	Sim (x)	Não ()
Professor 3	Sim (x)	Não ()
Professor 4	Sim (x)	Não ()
Professor 5	Sim (x)	Não ()
Professor 6	Sim (x)	Não ()
Professor 7	Sim (x)	Não ()

Fonte: Autoria própria (2019)

De acordo com os resultados da pesquisa 100% dos professores afirmam que a ludicidade está presente em suas práticas pedagógicas.

O professor precisa apropriar-se do brincar, inserindo-o no universo escolar. O adulto é afetivamente importante para a criança, quando acolhe suas vivências lúdicas e abre um espaço potencial de criação. Com isso, o professor instiga a criança à descoberta, à curiosidade, ao desejo de saber. A criança tem no professor um parceiro nessa busca.

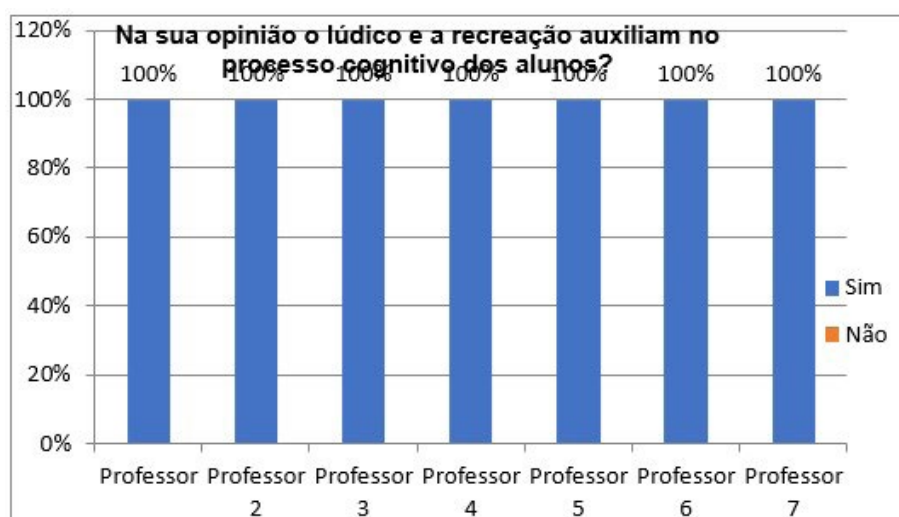
Kishimoto (2005, p. 18), “O jogo educativo tem a vantagem de aliar contentamento e aprendizagem. Ele afirma também que muitos autores, ao tratar dessa temática, tentam conciliar a tarefa de educar com a necessidade irresistível de brincar.”

Quadro 1 - Qual a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem?

Pedagogo	Os professores que adotam o lúdico em sua prática pedagógica, conseguem atingir os objetivos de aprendizagem de forma mais rápida, pois alunos fazem dessa aula um momento de interação, em outras palavras, se aprende melhor brincando. Enquanto na escola tradicional os discentes são forçados aprender um conteúdo desarticulado da vida, sem nenhum envolvimento com a aula...Logo o lúdico, quando bem aplicado constitui um diferencial, não só para o professor, mas sobretudo para o aluno.
----------	---

Como afirma Fortuna (2008, p. 4), “defender o brincar na escola, por outro lado, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento”.

Gráfico 1 - Na sua opinião o lúdico e a recreação auxiliam no processo cognitivo dos alunos?



Fonte: Autoria própria (2019)

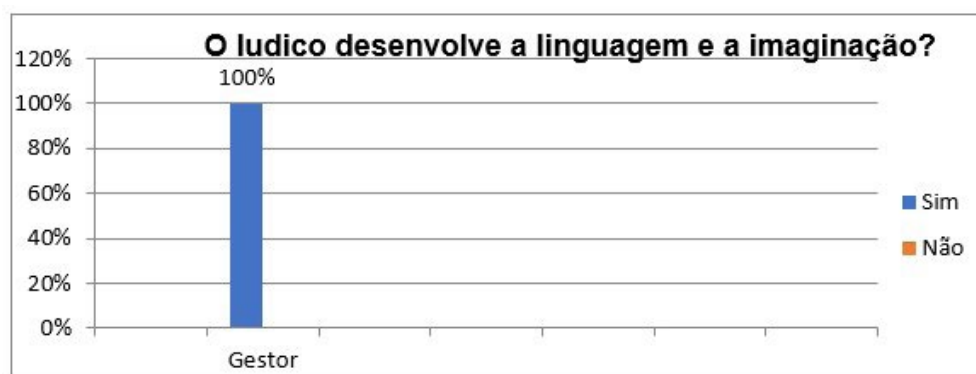
De acordo com os dados coletados verificaram-se que 100% dos professores dizem que o lúdico e a recreação auxiliam sim no processo ensino aprendizagem. Isso nos mostra que a ludicidade atua positivamente no processo de brincadeiras da referida escola.

É de suma importância que esse profissional adota esta mentalidade, pois o lúdico passa a ser o complemento do seu trabalho, melhorando assim sua forma de ensinar, ou seja, mais um recurso utilizado na promoção do (re) aprender, (re) pensar e (re) construir.

Deve-se entender que ensinar através de brincadeiras é prazeroso, assim como para a criança é mágico e maravilhoso aprender brincando. Pois a mesma precisa sentir gosto em querer aprender mais e mais, e isso só será capaz se o educador for capaz de transformar suas aulas em um ambiente satisfatório.

A instituição escolar é considerada o ambiente essencial do desenvolvimento humano, onde o educando recebe orientação e formação e permanece durante um longo período de sua vida.

Gráfico 2 - O lúdico desenvolve a linguagem e a imaginação?



Fonte: Autoria própria (2019)

Pode-se observar que de acordo com a resposta do gestor da escola, o lúdico deve fazer parte da vida escolar da criança.

Dentre as brincadeiras praticadas pelas crianças, verificou-se as mais diferentes práticas lúdicas como jogos e brincadeiras que as crianças aprendem na escola: jogos de tiro ao alvo, jogos de boliche, jogos do dado, abaixar-se, amarelinha, bola de gude, dominó, bingo, baralho, soletrado, tabuleiro, jogo da memória, amarelinha, caça – palavras e joga bola.

De acordo com o professor D “os jogos ajudam no desenvolvimento do aluno sob a perspectiva criativa, afetiva, histórica social e cultural”.

De acordo com as informações obtidas na pesquisa, verificou-se que os jogos e brincadeiras que as crianças aprendem na escola, auxiliam em seu processo ensino aprendizagem.

As experiências motoras diversificadas, os desafios caracterizando-se em problemas possíveis aos quais as crianças são expostas, fazem com que elas ampliem em muito o seu acervo de possibilidades de respostas para os jogos em consequência, a sua interação com o mundo, em todos os seus aspectos: motores, afetivos, cognitivos, sociais, éticos, morais, estéticos...

O desenvolvimento da inteligência caminha célebre na educação infantil e também nos primeiros anos do ensino fundamental. Além das mudanças biológicas que se sucedem, o estímulo inefável de fazer novos amigos e o ambiente desafiador da sala de aula vai promovendo alterações marcantes. A inteligência sensório-motora salta do período de funções simbólicas – no qual a criança já se mostra plenamente capaz de separar e reunir – organizações representativas mais amplas e complexas. Outras inteligências desabroçam e permitem a assimilação das próprias ações. Entre quatro e cinco anos, a criança já revela capacidade de avaliar e enumerar o que há de comum e de diferente nos objetos com que tem contato no dia a dia e é praticamente “assaltada” por uma onda de mapeamentos espaciais e numéricos. Em pouco tempo, com uma rapidez que surpreende até mesmo os mestres mais experimentados, o mundo da criança, simbolizando por sua escola, passa a ser visto como um lugar em que se podem contar coisas. Nessa idade, as crianças querem contar tudo, das caretas de um desenho aos gestos diferenciados de uma dança (ANTUNES, 2004, p. 37).

No entanto, cabe ao educador transmitir de uma ou outra forma a criança e a mesma através de suas experiências e vivências diárias serão capazes de assimilar e acomodar seus conhecimentos, velando-o para sua vida adulta, ou seja, trata de um ponto de equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, e assim, sendo necessária para assegurar à criança uma interação eficiente dela com o meio ambiente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizar o presente trabalho, pode-se concluir que o lúdico é essencial na vida da criança e que a escola e o professor devem ter meios que proporcionem momentos prazerosos para seus alunos, buscando sempre meios necessários para o melhor desenvolvimento das atividades realizadas em sala de aula pelas crianças.

Grandes autores também têm essa visão de que criança aprende brincando, desde que respeitadas as fases de desenvolvimento e a faixa etária. Segundo Neto (2001), o jogo possui as características lúdicas da brincadeira, entretanto suas regras são específicas, sendo caracterizadas como fechadas. A criança é induzida a parâmetros de respeito, atenção e raciocínio global. O jogo deve ser motivador, ter intenções e significados, aderindo à objetivos e formas. (CEBALOS, 2011)

Criar momentos agradáveis e que despertem a curiosidade é primordial para a aprendizagem da criança, despertando seu imaginário, fazendo a criança criar situações e viver aventuras através de sua imaginação. Desta forma a criança não terá tantas dificuldades em assimilar os conteúdos.

Foi possível perceber que o brinquedo, a brincadeira e o jogo são caracterizados como organizações lúdicas importantes para o desenvolvimento das crianças, além de possibilitar a flexibilização de regras, de espaço, de tempo, de movimentos ampliando as habilidades básicas e as atividades recreativas. Favorecem também ampla participação e convivência entre as crianças, promovendo o desenvolvimento geral do ser humano, desenvolvendo aspectos físicos, cognitivos, afetivos e sociais, elementos essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem do aluno.

Por meio do brinquedo, da brincadeira e do jogo as crianças compartilham alegrias, tristezas, entusiasmo, passividade e agressividade. Portanto, as práticas lúdicas e recreativas devem fazer parte da proposta pedagógica escolar. Afinal, educar é preparar para a vida!

Portanto, de acordo com o RCNEI (1998, p. 29), o educador não precisa ensinar a criança a brincar, pois este é um ato que acontece espontaneamente, mas sim planejar e organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada, possibilitando às crianças escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar.

O professor deve também fazer uso de novas metodologias, procurando incluir em sua prática as brincadeiras, pois o objetivo é formar educandos atuantes, reflexivos, participativos, autônomos, críticos, dinâmicos e capazes de enfrentar desafios.

A escola deve criar espaços e ambientes que favoreçam o brincar, possibilitando formação continuada dos profissionais que trabalham diretamente com crianças. Cabe a ela também providenciar brinquedos e elementos que enriqueçam os momentos de ludicidade dentro do espaço escolar, possibilitando uma aprendizagem rica e contextualizada.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998

CEBALOS et al. Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil. Efdeportes.com, Buenos Aires, 2011.

ALVARENGA, Estelbina Miranda. Metodologia da investigação quantitativa e qualitativa. 2. ed. Assuncion: GraficaSab, 2012

ANDRADE, S. S. O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos. Curitiba: Appris, 2013.

ANTUNES, Celso. Educação infantil: prioridade imprescindível. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos – Passo a Passo do Processo da Implantação, Brasília. 2009

FRIEDMANN, Adriana. Segredos do mundo lúdico. In Caderno do Nepsid, n-1, 1ª. Edição, 2003.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; DALLAZEN, M. I. H. (org.). Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Caderno de Educação Básica, 6) p. 146-164

FREIRE, J.B. Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física. 4ªed. São Paulo: Scipione, 2002.

GADOTTI, Moacir. A organização do trabalho na escola: alguns pressupostos. São Paulo: Ática, 1993.

KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. 6 ed. São Paulo: Centage Learning, 2011.

SAMPIERI, R. H.; CALLADO, C.F.; LUCIO, M.D.P.B. Metodologia da pesquisa. Porto Alegre. 2013.

ZABALZA, M. A. Qualidade na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 1998.