

OS JOGOS NAS OFICINAS DE LETRAMENTO DO MAIS EDUCAÇÃO

Lionir Maria da Silva Lemke

Resumo

O presente trabalho busca relatar a experiência de pesquisa vivenciada no curso de especialização em Educação Integral, cuja análise teve como foco principal o uso de jogos e outras atividades lúdicas na aprendizagem dos alunos no Programa Mais Educação, visando a importância da identificação dos seus objetivos, metas e ações. Para tanto, realizou-se uma pesquisa de cunho qualitativo sobre o lúdico na Educação Integral, relacionando em especial a alfabetização, nas oficinas de letramento do programa. Durante o perfil metodológico buscou-se reconhecer os resultados na aprendizagem dos alunos decorrente deste trabalho, em uma escola da rede pública de ensino. Neste sentido o artigo aborda temas relacionados a organização do programa, a concepção de Educação Integral, assim como traz o conceito de cidade educadora que permeia e norteia a proposta do Programa Mais Educação, na Educação Integral.

Palavras chaves: Programa Mais Educação; Atividades lúdicas; Alfabetização; Educação Integral

Abstract

This study aims to report the search experience experienced in the course of expertise in Integral Education, whose analysis focused primarily use games and other recreational activities on student learning in More Education Program, aimed at the importance of identifying your goals, goals and actions. Therefore, we carried out a qualitative research on playfulness in Integral Education, relating in particular literacy, workshops literacy program. During the methodological profile sought to recognize the results on student learning outcome of this work, in a public school education. In this sense, the article discusses issues related to the organization of the program, the design of Integral Education, and brings the concept of educating city that permeates and guides the proposal More Education Program, the Comprehensive Education.

Keywords: More Education Program; recreational activities; Literacy; Integral Education

1.INTRODUÇÃO

Devido ao número acentuado de repetência e evasão, observados na nossa escola ao longo de vários anos, e partindo do princípio de que algo urgente deveria ser realizado para ocorrer uma mudança em tal situação, os educadores foram desafiados a mudar e inovar. Inovar com o intuito de atender às expectativas da sociedade. Mudar para adquirir novas técnicas metodológicas capazes de transformar o espaço-escola do aprendiz em algo dinâmico, significativo e participativo, aproximando a teoria da prática com uma postura interdisciplinar, permitindo assim a criação de destrezas para a sua evolução educativa.

Em nenhuma outra fase da vida da criança a educação é de tão grande importância quanto a dos primeiros anos de escolaridade. É nesse período que ela forma hábitos, atitudes, valores e esquemas de raciocínio que vão traçar as linhas de sua personalidade. Suas formas de defesa, de adaptação, ajustamento, linguagem e reação frente a dificuldades estabelecem e fixam padrões de comportamento próprios de cada indivíduo, que reivindicam por uma educação de qualidade.

Ressalta-se assim a importância do tipo de experiências oferecidas durante a vida escolar do educando, em relação ao seu futuro. Para conseguir este desenvolvimento com o educando, certamente os jogos, as atividades lúdicas e as brincadeiras parecem ter cada vez mais o seu lugar entre as atividades nos primeiros anos do ensino fundamental, pois são essas que aliam o lazer a desafios para o desenvolvimento integral do indivíduo de maneira a prepará-lo para a vida por meio de uma prática educacional significativa.

Dentre os muitos programas que surgiram através de iniciativas isoladas em diferentes municípios do Brasil, a iniciativa do Governo Federal ao desenvolver o Programa Mais Educação, traz o ideal de ampliar em todo território brasileiro uma Educação Integral de qualidade.

A atividade lúdica que alia desafios ao prazer deve predominar na maioria das atividades oferecidas à infância, pois ampliam a base de experiências psicomotoras, formam hábitos facilitadores da independência, exercitam a atenção e a autodisciplina, de forma ativa e inteligente, formando também valores morais e sociais, fruto das experiências interpessoais e pessoais, pois aliam satisfação e lazer.

Neste contexto, foram entrevistados oito educadores, do Ensino Regular e da Educação Integral de uma Escola Municipal da cidade de Canoas. As questões de partida que nortearam a presente pesquisa foram: Qual contribuição do lúdico/jogos na alfabetização? De que forma o lúdico está inserido no seu planejamento e qual a importância dos jogos na prática pedagógica?

Nas atividades trabalhadas o material oferecido deve ser de uso coletivo, levando em consideração que esta situação propicia além da partilha de materiais, a construção de regras para sua utilização. As atividades trabalhadas com brincadeiras geram necessidades de ordem afetiva, e esta leva o educando para uma determinada direção a fim de obter prazer. A brincadeira motiva e por isto é um instrumento muito poderoso na estimulação da construção do raciocínio, o desafio proporciona ao educando a busca por soluções ou de formas de adaptação a situações problema.

Acreditamos ser o nosso projeto uma proposta pedagógica que tem como objetivo auxiliar e redirecionar a situação constatada, e essa nova prática pedagógica voltada para o lúdico ser transformadora e, a intervenção pedagógica usada para promover a realização da aprendizagem com um grau de significado possível, embora se tenha presente que essa nunca é absoluta, mas sim mais um meio modificador e com os resultados positivos sendo constatado a todo o momento. Através do interagir de nossos educandos ficou constatado que eles estão construindo relações de conhecimento e mais respeito com o mundo em que vivem.

Deve-se então rever esta postura para que os nossos educandos realmente tornem-se críticos e participativos em nossa sociedade como é real papel da escola. Ficamos cada vez mais convencidos de que nos espaços onde existe liberdade de movimentos as pessoas se envolvem, desenvolvem e constroem seu conhecimento sobre o mundo em que vivem. Sendo assim, o desenvolvimento humano acontece através das oportunidades que lhes são oferecidas para explorar o ambiente. Portanto, acredita-se que as atividades lúdicas podem contribuir para a construção do conhecimento da criança, pois o jogo é uma fonte de prazer e de descoberta para ela, e pode contribuir com as atividades didático-pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula, mas esta contribuição vai depender da concepção que se tem de jogo, de educando, de aprendizagem e desenvolvimento.

Através do nosso projeto concluímos que, aos poucos, a escola deve favorecer o ato de liberdade para a criança, uma sociabilização que se dará gradativamente, através das relações que ela irá estabelecer com seus colegas, educadores e outras pessoas. Os

jogos cooperativos ajudam no desenvolvimento da vida social da criança e são de vital importância ao desenvolvimento e à educação da criança em crescimento, sua capacidade de raciocínio e sua auto-estima. Assim o educando vem tornando-se uma criança com mais descobertas e estímulos voltados à auto-expressão.

2.DESENVOLVIMENTO E DEMONSTRAÇÃO DOS RESULTADOS

2.1 A CONTRIBUIÇÃO LÚDICA NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO

Na prática terapêutica psicomotora, a criança é convidada a passar diferentes níveis simbólicos através do movimento, grafismo e atividades plásticas de construção e verbalização. Através dessas experiências a criança toma consciência da sua produção como corpo e percurso de linguagem promovendo a descentração tônica.

O jogo, enquanto ferramenta de aprendizagem se desenvolve de forma positiva, se o educador souber trabalhar adequadamente com ele. É sabido que muitos veem esse tipo de atividade como disputa na qual há perdedores e ganhadores e uma grande parte dos docentes dissemina este conceito errôneo. Quando se trabalha o corpo, a ludicidade e o jogo estaremos desenvolvendo diversas potencialidades como a criatividade, o prazer, a interação entre as pessoas e a cooperação.

Souza e Peixoto afirmam que:

Quando a criança está inserida numa ampla cultura letrada, certamente há uma influência muito positiva na evolução de seu aprendizado em turmas posteriores à alfabetização. Uma base de ensinamentos solidificada por um processo de alfabetização rico em inclusões sociais e culturais, respeitando as vivências individuais de cada aluno, contribui para o desenvolvimento de um cidadão completo. (2006,p. 12)

O contexto escolar será de enorme influência do mesmo modo que o contexto familiar. Daí entra a importância da relação existente entre educando e o educador. Este primeiro deve demonstrar uma atitude positiva frente aos resultados obtidos nas etapas iniciais do aprendizado de seu educando.

Ao tratar do processo de ensino-aprendizagem considerando a influência de estruturas biológicas e o meio social, faz-se necessário incluir os estudos de dois nomes de grande importância no espaço científico: Jean Piaget e Lev Semynovich Vygotsky.

A partir do mencionado acima, percebe-se o valor da psicomotricidade relacional

dentro da teoria de Vygotsky, pois bem se sabe que a alfabetização não ocorre apenas em sala de aula-ocorre também fora dela nas aulas de educação física, por exemplo, onde através da psicomotricidade podem-se oferecer atividades e brincadeiras que proporcionam esse processo de alfabetização rico em inclusões sociais e culturais.

Dessa forma, seja no aprendizado da língua materna ou da segunda língua, as atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da fala e da escrita, proporcionando um ambiente de descontração para os educandos. Para Vygotsky (1994, p.38) "[...] a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção".

Concluimos que através dessas atividades e brincadeiras que utilizam o lúdico e movimento é que o educando recebe os estímulos do meio e com a ajuda do educador desenvolverá o potencial, conseguirá interiorizar o processo de ensino-aprendizagem para sua alfabetização.

2.2 O LÚDICO CONTRIBUINDO NA APRENDIZAGEM

Sabemos que uma real aprendizagem acontece quando corpo e mente caminham juntos, por isso, é importante e imprescindível à união entre a psicomotricidade e a alfabetização. Devemos oportunizar às crianças a possibilidade de ler e escrever o seu próprio corpo, para posteriormente, ler e escrever o mundo, com segurança e verdade. Só será possível ensinar e aprender prazerosamente quando compreendemos melhor nossas crianças, suas atitudes e seu relacionamento com o seu mundo social. E é bom lembrarmos sempre que onde há criança, há movimento, barulho, risos e música, principalmente aquelas que estimulam sua expressão corporal.

Mattos e Neira (2007, p35) afirmam que: "Não é opção da criança aprender ou não a ler e escrever. É condição para o exercício pleno da cidadania". No mundo atual o cidadão crítico e consciente cada vez mais vem ampliando os seus horizontes são, portanto, fundamentais os atos de ler e escrever, pois através dos mesmos construímos os nossos próprios conceitos, possibilitando com isso uma melhor tomada de decisões dentro do nosso contexto social.

Negrine(1994) sugere três pilares que sustentariam uma boa formação profissional, com a qual concordamos: a formação teórica, a pratica e a pessoal, que no nosso entendimento, a esta última preferimos chamá-la de formação lúdica

interdisciplinar. Este tipo de formação é inexistente nos currículos oficiais dos cursos de formação do educador. Entretanto, algumas experiências tem-nos mostrados sua validade e não são poucos os educadores que tem afirmado ser a ludicidade a alavanca da educação para o terceiro milênio.

A atividade lúdica é uma necessidade interior tanto para a criança como para o adulto, sendo essas inerentes ao desenvolvimento. A escola, no momento em que ensina e valoriza o ato de brincar, ajuda os educandos a tornarem-se cidadãos, independentes, responsáveis, realizam as atividades com prazer e diversão, provocando desafios através das relações de cooperação, incorporando valores éticos e morais pra integrar com seus semelhantes na sociedades.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludos" que do ponto de vista etimológico, quer dizer " jogo", mas se ficasse confirmado somente a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar e ao movimento espontâneo. O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, e que se caracteriza por ser espontânea, funcional relacional e satisfatória, onde nem todo o lúdico é esporte, mas todo o esporte deve ser integrado no lúdico. O esporte antes de ser competitivo, é cooperação e visa o benefício de todos, incluindo-se aqueles com poucas habilidades motoras, e que apesar das atividades organizadas, a matéria prima deve ser o movimento espontâneo, funcional e satisfatório.

É importante ao profissional que trabalha com crianças atentar para os períodos de desenvolvimento humano conhecendo as características comuns de uma determinada faixa etária com a qual se pretende atuar, objetivando assim o desenvolvimento de um trabalho consciente, funcional, relacional e satisfatório, observando os aspectos físicos, intelectuais, afetivos e sociais do educando, respeitando sempre a individualidade de cada um e, principalmente atento para o fato de que a criança não é um adulto em miniatura e conseqüentemente não deverá ser exigido dela um comportamento além de suas capacidades.

2.3 O TRABALHO DO EDUCADOR NA SALA DE AULA

A ação educativa da escola antes de alfabetizar terá que mostrar a criança que ele precisa executar movimentos amplos, transportar objetos, exercitar movimentos de pinça com o polegar e o indicador. Ele necessita movimentar os dedos, as articulações

de braço, do pulso e das mãos, para perceber os tipos de pressão, de resistência, de temperatura e as formas dos objetos. Para isso, é necessário que o educador tenha conhecimento do ritmo de desenvolvimento da criança e crie condições para o seu progresso. O que só é possível num ambiente e que ela possa se beneficiar do contato com outras crianças da mesma idade, participando de atividades coletivas, alternadas com tarefas mais individuais nas oficinas de letramento no Mais Educação.

As atividades lúdicas possuem objetivos pedagógicos, para o desenvolvimento do raciocínio e aprendizado do educando, em qualquer fase. Mas no primeiro ano do Ensino Fundamental elas são necessárias para que o educando possa aprender buscando, desenvolvendo sua coordenação motora em todos os aspectos, tornando a aula mais prazerosa, já que o educando precisa começar a ter noção de tempo, espaço, aprender a repartir, a trabalhar em grupo e individualmente.

Vygotsky afirma que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (1989, p.79).

Várias pesquisas sobre o tema têm destacado que ao caráter cognitivo do desenvolvimento infantil deve se agregar os aspectos afetivo, motor e social, vendo a criança como um ser completo, isto é, um sujeito que desde os primórdios de sua vida tem necessidades, desejos, capacidades próprias que convém serem respeitadas e, sobretudo desenvolvidas nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A ação motora, isto é, ação corporal vivenciada espontaneamente pelo educando vai ao encontro a uma pedagogia onde se permite a descoberta, a criatividade e onde se desenvolvem relações de confiança consigo mesmo e com o outro, restabelecendo seu controle interior a sua auto estima.

2.4 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO ATRAVÉS DA HISTÓRIA

A função lúdica, presente no jogo e no brinquedo tem sido alvo de interesse dos educadores e também dos terapeutas que lidam com o diferente aspecto da aquisição do conhecimento e do desenvolvimento infantil. Os primeiros estudos em torno do jogo, ou em especial do lúdico, mostram que vem desde a pré-história com as atividades de caça, pesca, dança e luta onde estas não se restringiam somente ao caráter da sobrevivência mas possuíam também sua ausência o aspecto natural do prazer. Apesar

disso, a educação deste período era única tanto para os adultos quanto para as crianças, pois a cultura da sobrevivência era passada de geração em geração.

Com a evolução dos tempos, em Roma e na Grécia antigas, percebe-se o novo sentido do lúdico. Nessa época, Platão defendia a ideia de que os primeiros anos de vida as crianças devem ter acesso aos jogos educativos onde devem aprender brincando, em oposição a utilização da violência e repressão tão cultivadas pelo estado espartano, quando este assume a instrução infantil, devendo tomá-las bravos soldados. Nesse sentido, percebe-se o total desprezo, que o estado destina ao jogo e à brincadeira infantil.

Também nesta mesma época, em Roma, Horácio e Quintiliano associaram o sentido prazeroso à educação, ao afirmarem que o interesse educacional baseado no lúdico foi iniciado com o uso de guloseimas e doces em formas de letras e números para ensinar as crianças. Vale ressaltar também que a brincadeira normalmente era considerada como fuga ou recreação e a criança não tem o seu espaço para se comportar espontaneamente.

Com o advento do cristianismo, este pequeno espaço que era destinado ao jogo educativo foi reduzido, pelo fato de a sociedade cristã estabelecer uma educação disciplinar, valorizando a memorização e a obediência além de considerar o jogo profano, imoral e sem nenhuma significação.

Somente a partir do século XVI, com o Renascimento, os humanistas passaram a admitir o valor educativo dos jogos, que voltaram a ser adotados nos colégios jesuítas, fazendo com que as pessoas se desprendessem da visão deturpada que desenvolviam em relação a eles.

É possível compreender o jogo no processo de ensino e de aprendizagem a partir das teorias pedagógicas que lhe dão suporte. É interessante verificar como tais estudos repercutiram na introdução de jogos, concebidos ora como ação livre do indivíduo ora como atividade orientada pelo educador na busca de conteúdos escolares.

No início do século XIX, com término da Revolução Francesa, surgem as inovações pedagógicas nas quais mencionam alguns filósofos desenvolverem suas teorias e novos métodos ativos na educação, consubstanciado ao lúdico, como Comenius que recomendava o brinquedo e as experiências diretas com o objeto, para que as crianças apreendessem a forma.

Froebel (1913) consagrou o jogo como fator essencial para a educação das crianças, uma vez que conduziu as mesmas à atividade, à auto expressão e a

socialização. Para Froebel o jogo consiste em objeto e ação do brincar, caracterizando-se pela liberdade espontaneidade.

Maria Montessori (1965) por sua vez com base nos estudos de Froebel, vê os jogos sensoriais como estes sendo necessários para a educação.

Analisando as contribuições do jogo para o desenvolvimento integral da criança e do ensino e aprendizagem chega-se à conclusão de que o jogo é a atividade por excelência da criança, uma atividade que possibilita conhecer por si mesma e a formar conceitos sobre o mundo.

Vygotsky (1998) aponta para a contribuição da imaginação na construção do conhecimento humano, afirmando a função lúdica como alicerce fundamental para os processos de desenvolvimento e aprendizagem da criança e da construção do pensamento verbal lógico em todos os humanos.

2.5 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A criança tem um processo contínuo de desenvolvimento que inicia no seu nascimento e que se caracteriza por aquisição sucessiva articuladas entre si na relação com o meio físico, humano e sociocultural. As aquisições não são realizadas em idades cronológicas exatas porque existem diferenças entre as crianças quanto ao seu ritmo de desenvolvimento.

Desde épocas antigas, a importância de brincar esteve presente entre os povos: as crianças procuravam conhecer o mundo por meio de brincadeiras. Com o passar do tempo, tal procedimento passou a ser inserido na educação dos pequenos, chegando até as escolas nas mais variadas situações. A partir daí, a brincadeira atingiu diversas concepções que buscaram explicar a sua importância na prática pedagógica, fazendo com que o educador se tornasse elemento fundamental para que o brincar acontecesse de forma construtiva e prazerosa.

Cada criança possui uma maneira particular de ver, sentir, pensar e agir no mundo pelo fato de o desenvolvimento e o comportamento humano serem determinados pelas questões sócio culturais ao longo da história

Muitos pesquisadores tem salientado a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, enfatizando as interações sociais e a construção do conhecimento. Para Froebel, o jogo tem fator preponderante no sistema educativo, já que segundo autor:

O jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança durante a infância, porque é a manifestação espontânea do interior, imediatamente provocada por uma necessidade também interior. O jogo é o produto mais puro e espiritual desta fase do crescimento humano. É ao mesmo tempo modelo e reprodução da vida, da íntima e misteriosa natureza do homem e de todas as coisas. Por isso levam à alegria, liberdade, satisfação, paz e harmonia com o mundo. Do jogo emanam fontes de todo o bem. A Criança joga tranquilamente, com atividade espontânea, resistindo à fadiga, seguramente levará à formação e um homem ativo, resistente, capaz de se sacrificar por seu próprio bem e pelo bem dos demais? (1826, p.38)

O jogo é uma característica do comportamento infantil, no qual a criança se desenvolve construindo, transformando e destruindo, expressando seu imaginário, seus problemas e suas dificuldades.

A brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem, e muitas vezes o brincar é desvalorizado em relação a outras atividades, consideradas mais importantes. As crianças precisam de tempo, espaço, companhia e materiais para brincarem. Compreendida desta forma, a brincadeira infantil passa a ter uma importância fundamental na perspectiva do trabalho escolar, tendo em vista a criança como sujeito histórico e social.

Citando o próprio Piaget:

Um dos principais objetivos da educação pré-escolar deveria ser o de ensinar a criança a observar os fatos, perguntar, interpretar e registrar atividades fundamentais. Ele destaca a importância da criança ter muitas atividades com seus pares, ou seja, é fundamental a formação de grupos de crianças, coordenadas ou não pelo professor, mas de preferência sem a interferência deste, tal que possam entre si, brincar, falar, discutir, resolver, resolver problemas práticos. (Apud MACEDO, 1998, p.27)

Portanto, cabe aos educadores a tarefa de não só mediar os conhecimentos, mas torná-los cheios de significados através do resgate de uma prática impregnada de esperança e alegria, favorecendo o envolvimento das brincadeiras.

Através do jogo, nas oficinas de letramento do Mais Educação, educadores e educandos interagem de maneira prazerosa. Os educandos passam a aprender naturalmente, e o medo de “errar” passa a inexistir e os fantasmas da aprendizagem saem de cena para dar lugar ao prazer e a alegria no processo de construção do conhecimento. Acreditamos que as atividades propostas pelos educadores envolvendo o lúdico atraem os educandos, pelo fato de ser uma proposta diferente da ideia que elas fazem da escola, que tende a desviar a criança da infância, favorecendo a internalização e a sociabilidade na classe.

O educador, ao desenvolver seu trabalho numa dimensão lúdica, estará não só

brincando com seus educandos, mas dando a oportunidade de que seus desejos e sentimentos sejam exteriorizados e, desta forma, permitindo que a aprendizagem tenha um significado ainda maior. Devemos nos conscientizar de que o lúdico vem aflorar no educando a motivação necessária para a busca incessante do conhecimento despertando na criança a vontade de aprender.

Segundo Moyles (2002), o brincar possibilita que o cérebro se mantenha ativo. Ao brincar, a criança sente-se desafiada a dominar o que já lhe é conhecido, como também busca investigar o que de novo a situação lhe propõe. Em função disso, o brincar é realizado por prazer possibilitando uma atividade positiva diante da vida.

De acordo com Moyles:

O papel do professor é o de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesma, e inclua fatores além dos parâmetros intelectuais. O emocional, o social, o físico, o estético, o ético e o moral se combinam como o intelectual para incorporar um conceito abrangente de aprendizagem. (2007, p.36)

Na medida em que o educando brinca, ele se desenvolve, física, emocional e intelectualmente enriquecendo sua aprendizagem. O ato de brincar promove o desenvolvimento do pensamento e da linguagem, além de estimular a curiosidade, a criatividade e a imaginação. Portanto, o lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento humano e merece atenção especial por parte dos educadores por possibilitar a tradução do real à criança, e o desenvolvimento de múltiplas habilidades e atitudes, principalmente nas oficinas de letramento.

Segundo Vygotsky (1998), a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação de instrumentos em um contexto de interação. Podemos comprovar que para ele o brincar é fundamental para a criança, como seu principal desejo, através da seguinte citação:

[...] cria na criança uma nova forma de desejo. Ensina-a a desejar, relacionando os seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições, que no futuro tornar-se-ão ao seu nível básico de ação real e moralidade. (VYGOTSKY, 1998, p.131)

É através da brincadeira infantil que o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, porque permite a interação entre os pares em uma situação imaginária, pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos. A brincadeira segundo Vygotsky (1991) possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Estas três características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, sejam elas tradicionais, de faz-de-conta, de regras e podem aparecer também no

desenho, considerando enquanto atividade lúdica.

Embora as brincadeiras venham do mundo adulto, são as crianças que passam para o outro. Quando a criança brinca não está imitando e sim padronizando qual é a função social requerida pela sociedade. A criança, ao interagir como o meio social, está em constante processo de crescimento, através de descobertas que fluem de sua imaginação, que é sempre em processo experimental.

Através das brincadeiras imaginárias previamente a criança testa a forma do futuro, podendo construir apropriar-se do mundo e transformá-lo. A brincadeira como atividade dominante é a forma pela qual inicia aprendizagem.

É no mundo do brinquedo e da brincadeira, na qual a criança vive mergulhada a maior parte do seu tempo, que devemos buscar a matéria prima para o nosso trabalho. Através do que lhe é mais atraente, ou seja, o brincar. Assim poderemos contribuir para que a criança se desenvolva fisicamente e psicologicamente, e se através disso ela se alfabetizar, será de maneira lúdica e prazerosa.

Sendo o brincar uma atividade da criança, cabe aos educadores, portanto, mediar à construção do conhecimento buscando ampliar as possibilidades de vivências lúdicas, objetivando com isso a formação de sujeitos participantes, autônomos, críticos e alegres. Os educadores precisam estar dispostos a rever suas metodologias e seus papéis na atual sociedade, para que se possam direcionar praticas pedagógicas mais humanas onde a criança seja vista como criança, e o ato de brincar como algo inerente ao seu ser.

O lúdico sempre fez e sempre fará parte da vida dos seres humanos e sendo o lúdico uma necessidade humana, é a partir dele que o homem expressa seus sentimentos sejam eles positivos e negativos, servindo de recurso pedagógico para o educador entender como seus educandos estão se relacionando como o mundo e assim direcionar melhor sua prática para a apropriação do conhecimento.

2.6 A LUDICIDADE E APRENDIZAGEM OCUPANDO O MESMO LUGAR

A ludicidade em todas as suas formas deve ser encarada como um meio, um direito e um dever. Como meio, entendo as inúmeras possibilidades de desenvolvimento pessoal, fonte de afeto, alegria e solidariedade, que podem ocorrer quando proporcionamos a alguém à oportunidade de brincar. Na sala de aula o educador enfrenta desafios em proporcionar atividades que envolvam a capacidade da criança em compreender, decodificar e produzir a sua criatividade, oportunizando o desenvolver de

modo pleno os seus deveres e a usufruir seus direitos como cidadãos. Através do lúdico a aprendizagem torna-se prazerosa e desenvolve o mundo do aprender do nosso educando, todo esse desenvolvimento é construído a partir do educador.

Ensinar a partir de atividades lúdica é um ato planejado e consciente e seu uso vem contribuir para uma melhoria na aprendizagem da criança. Essas atividades são mediadoras de avanços e vem contribuir para tornar a sala de aula um ambiente favorável à aprendizagem. Além disso, o educador explora mais a criatividade do educando, melhorando sua conduta e auto estima, devendo a ludicidade fazer parte do seu planejamento e estar inserido na proposta de trabalho. O professor que planeja, demonstra mais envolvimento com o processo da aprendizagem, mas através do jogo, do ato de “brincar” com intuito de aprender se torna mais complexo, devendo ser bem organizado pelo educador para estimular o prazer do aprender.

As atividades lúdicas, representadas por jogos e brincadeiras, podem desenvolver o aprendizado na sala de aula. O lúdico apresenta-se como uma ferramenta de ensino para o desempenho e o desenvolvimento integral dos alunos. A ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano em todas as idades e não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer, mas momentos de desenvolver a criatividade, a socialização com o próximo, o raciocínio, a coordenação motora, os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores. O educador deve deixar claro, até mesmo para os pais, que “brincando” se aprende que essa forma só contribui para o desenvolvimento do educando.

Segundo Negrine:

[...]as atividades lúdicas estão recheadas de ações investigativas, de exercício e de jogo. Portanto, quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica. Mesmo após ingresso no ensino formal, a criança continua se ocupando sempre o possível de atividades lúdicas, e é também neste espaço que continua aprendendo e desenvolvendo-se. (1994, p.46)

As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança e, neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta tendências lúdicas. A ludicidade apresenta benefícios para o desenvolvimento da criança: a vontade de aprender aumenta seu interesse, desta maneira ela realmente aprende o que lhe está sendo ensinado, não sendo possível separar a ludicidade da aprendizagem. Entretanto, para se compreender que a aprendizagem e ludicidade ocupam o mesmo espaço na sala de aula é preciso que se compreendam as diferentes realidades.

Antes de freqüentar a escola, cada criança vive o seu mundo real. O desejo ou a paixão de conhecer tudo em volta de si faz seus movimentos e brincadeiras, seu mais sério meio de aprimorar-se do mundo e de comunicar-se com ele. Porém, ao chegar à escola, a criança encontra uma realidade diferente da sua. A sua bagagem contribui com o ato de aprender, sua forma de viver não poderá ser deixada de lado e sim usada como forma de apoio para o seu crescimento cognitivo. A escola é o segmento de sua educação e devemos nos valer disso para a formação de um educando crítico e que reconheça o seu espaço dentro do contexto com desenvoltura e capacidade de raciocínio amplo.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso devido à capacidade que tem de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e de euforia.

Entendo o brincar educativo como recurso de construção da identidade de cada ser humano, de autoconhecimento e como elemento potencializador do trabalho educativo. Como diz Fortuna (2001), "a verdadeira contribuição que o jogo dá à educação é ensiná-la a rimar, aprender com prazer". Então, no meu entender, o conhecimento e a aprendizagem se dão através de experiências vivenciadas.

Segundo Maluf:

Independente do tipo de vida que se leve, adultos, jovens e crianças, todos precisam de brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver. A capacidade de brincar abre para todos uma possibilidade de decifrar os enigmas que os rodeiam. O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender. (2003, p.39).

Através da ludicidade, podemos proporcionar à criança a liberdade de brincar, de ser criativa, mas isso supõe olhar de outro modo, apegar-se de outra maneira, isto é, fugir dos tributos da eficácia, do formal e arriscar-nos na escolha de outros caminhos, nos quais o medo de errar seja substituído pelo prazer e a alegria de criar.

O educador deve criar no interior da sala de aula um ambiente de prazer, de alegria, de busca e de troca. Proporcionar atividades que realmente despertem na criança a paixão de conhecer e o prazer de aprender.

Como afirma Santos:

É através da busca, da descoberta e da apropriação do mundo que os seres humanos inventam e reinventam palavras, atos, ações, objetos, leis e normas.

E a criança historicamente, precisa participar deles de uma forma espontânea e criativa. Só assim elas serão curiosas, críticas. Confiantes e participativas, na resolução de problemas relacionados ao conhecimento necessário para se apropriar do mundo da cultura civilizatória (1998, p.58).

As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva, como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motoras e cognitivas, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve principalmente nas oficinas do Programa Mais Educação.

Observa-se, que os educadores do passado já reconheciam a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Brincando e jogando a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina através da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, de matemática, de estudos sócias e de ciências, entre outras.

“A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirando numa concepção de educação para além da instrução” (SANTOS, 2001, p.53). Obviamente, 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. }Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um jogo de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

Por isso, na função de educadores, sejamos persistentes observadores e atuantes, capazes e sensíveis a ponto de perceber o vazio que cada aluno pode possuir. Preenchamos, esse vazio na intenção de tornar um novo cidadão capaz de pensar e agir

criticamente. Segundo Jean Piaget (1978, p56) “[...] os jogo não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meio que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.”

2.7 OS TEÓRICOS E SUAS VISÕES SOBRE ALFABETIZAÇÃO

Com o pensamento obsessivo de que alfabetização se limita às quatro paredes da sala de aula e o método adequado dá ao educador o controle da alfabetização de seus alunos, o próprio educador entra em conflito frente à situação de que o número de crianças com acesso à alfabetização aumentou e trouxe como consequência o fracasso escolar notável.

Descobriu-se, então a prática da massa falida e começou o discurso da culpa: alunos submetidos, carentes, deficientes e escola sendo máquina de reprodução das relações do poder, educadores mal pagos, mal formados e incompetentes.

Para Ferreiro (1998), o problema da alfabetização foi sempre uma decisão tomada somente pelos professores, sem considerar, as crianças. Tradicionalmente, as investigações sobre as questões de alfabetização giram em torno de uma única pergunta: “como ensinar a ler e escrever?”.

Segundo Popovic (1968, p.46) “a prontidão para a alfabetização significa ter um nível suficiente sobre determinados aspectos para iniciar o processo da função simbólica da leitura e da transposição gráfica que é a escrita”. Como a escrita é uma função culturalmente mediada, a criança se desenvolve numa cultura letrada e está exposta aos diferentes usos da linguagem escrita e ao seu formato, tendo diferentes concepções a respeito desse objetivo cultural ao longo do seu desenvolvimento. A principal condição necessária para que um educando seja capaz de compreender adequadamente o funcionamento da língua escrita é necessário descobrir que a língua escrita é um sistema de símbolos que não tem significado em sim. Os símbolos representam outra realidade, isto é, o que se escreve, tem uma função instrumental, funcionando como suporte para a maioria e a transmissão de idéias e conceitos.

Vygotsky (1987), cita que é importante mencionar a língua escrita, como aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribuiu para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólicos, pois essas são também atividades de caráter representativos, isto é, utiliza-se de símbolos para representar significados.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras. (VYGOTSKY, 1987, p.134)

Os grandes teóricos como Rousseau, Froebel, Dewey e Piaget confirmam a importância do lúdico para a educação da criança.

Para Froebel (1986), a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto expressão e participação social às crianças. Ele confirma que a escola deve considerar a criança com criadora e despertar, mediante estímulo, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização é através do método lúdico.

Já Dewey (1952), pensador norte-americano, afirma que o jogo faz a ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Para ele somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro.

Piaget (1978) mostra claramente em suas obras que os jogos não apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para esse teórico, os jogos e atividades lúdicos, tornaram-se significativos à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir e reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita, que é o abstrato.

Sendo o lúdico tão discutido por psicólogos e pensadores, não seria esse o momento para a escola parar e refletir também sobre a importância do lúdico na aprendizagem (jogos e brinquedos) para os educandos? Quais os benefícios para eles? Como utilizar essas atividades lúdicas para aquisição da linguagem escrita e do conhecimento como um todo? No entanto, se a criança consegue uma escola comprometida com o seu desenvolvimento e compreenda a suas necessidades de correr, brincar, jogar, expandir-se em vez de tornar-se prisioneira por várias horas, com certeza

será uma criança alegre e feliz. A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria das crianças e canalizá-las emocionalmente através de atividades lúdicas educativas. Essas atividades lúdicas, bem direcionadas, trazem grandes benefícios que proporcionam saúde física, mental, social e intelectual à criança, ao adolescente e até mesmo ao adulto.

2.8 ANALISE DO QUESTIONARIO E DEMONSTRAÇÃO DOS RESULTADOS

Refletindo e analisando a resposta dos educadores entrevistados no questionário que viabilizam minha pesquisa, concluí que os profissionais utilizam o lúdico de forma adequada, as atividades são privilegiadas e aplicadas para uma educação que vise o desenvolvimento pessoal dos educandos.

Percebe-se que a forma de pensar em educação, e que fundamenta a prática dos educadores em geral, consiste no conhecimento a respeito de ludicidade, o que vem provocar a prática exercida por educadores que respeitam as atividades lúdicas na formação do educando, respeitando-o como um ser ativo, sua espontaneidade e sua liberdade de ação na sociedade em que vive.

Uma dos recursos de tornar o ambiente escolar mais agradável é a utilização de jogos e brincadeiras como recurso fundamental para o trabalho nos anos iniciais, pois desta forma, atende-se a necessidade de ação, de movimentação e de aprendizado do educando. A valorização, pelo educador, do caráter lúdico e educativo dos jogos e brincadeiras, torna o espaço de sala de aula um espaço adequado para o desenvolvimento da criança, assim como ao aprendizado dos conhecimentos escolares. Faz-se necessário um repensar por parte dos educadores em: “como vê o ser criança”, compreendendo-a como um ser capaz de construir os seus próprios conhecimentos, ser criativo, crítico e autônomo, utilizando como recursos auxiliares no seu trabalho pedagógico, a ludicidade.

Nesse contexto, percebi a importância da utilização do jogo, que além de proporcionar o prazer no aprender brincando, é fundamental também para o possível “ressurgimento” do educando enquanto sujeito no processo de construção do conhecimento, tendo obviamente a orientação do educador, que deverá incentivar o educando a despertar sua imaginação, fantasia, criatividade, linguagem, pensamento, dentre outros fatores relacionados ao desenvolvimento humano, principalmente nas oficinas do Programa Mais Educação.

Sintetizo que o papel do educador é fundamental durante o processo ensino-aprendizagem. Sua atitude para com os educandos pode influenciar de maneira decisiva na construção da auto-imagem, de sua maneira de ver a si mesmo. O educador pode promover ou estimular o crescimento emocional de seus educandos de várias maneiras. Seu método de ensinar, suas atitudes, o jeito de se relacionar com cada educando, e até mesmo a frequência com que ele fala com cada um, o interesse e o carinho que demonstra até sem querer, estariam influenciando todo o desenvolvimento afetivo das crianças, em conseqüências, ela estaria influenciando a motivação e a capacidade de aprendizagem do educando.

E finalmente, durante todo esse estudo tive a oportunidade de fazer a relação entre a prática e a dinâmica pedagógica desenvolvidas pelos entrevistados. Com isso, constatei que a verdadeira concepção acerca do lúdico está totalmente voltada na percepção dos educadores, e que felizmente possuem respaldo suficiente para trabalharem com essa proposta.

3. CONCLUSÃO

Os resultados das pesquisas permitem afirmar sobre as possibilidades de ensinar na forma mais criativa, tendo como finalidade fornecer um referencial para que o educador possa compreender a importância das tentativas que conduzem ao desenvolvimento do raciocínio, aprendendo a respeitar o educando e valorizando cada descoberta que este venha fazer em sua vida escolar. O interesse é atribuir a cada educando o papel de sujeito ativo na construção de formas cada vez mais aprimoradas de conhecimento, pois somente o indivíduo ativo é capaz de atuar frente as pressões sociais, compreendendo-as para transformá-las.

No decorrer da pesquisa, foi fácil perceber que o lúdico é a linguagem própria do educando, pois através dele se comunicam e que o brincar é um aspecto fundamental para se chegar ao desenvolvimento integral do estudante, essa necessidade é inerente ao desenvolvimento, pois através dele o educando realiza aprendizagens significativas, por ser o meio de expressão e o crescimento da criança. A ação de brincar é fonte de prazer e ao mesmo tempo de conhecimento. O educando constrói o conhecimento do mundo de um modo lúdico, transformando o real, utilizando os recursos de fantasia e da imaginação.

O uso do lúdico nas atividades escolares prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas aos educandos. Não é a questão de substituir o

ensino tradicional, já que esse é intrínseco à prática dos educadores, mas de mesclar a dimensão lúdica, procurando tornar a aprendizagem mais prazerosa, interessante, divertida, com a qual estimula seus educandos no processo de construção do conhecimento, integrando o trabalho dos professores do ensino regular e os monitores do Programa Mais Educação, para o desenvolvimento cognitivo e afetivo dos educandos.

Pelas observações e análises dos questionários é possível acreditar, que as atividades lúdicas tem um papel importante na aprendizagem dos alunos, especialmente quando nos referimos as oficinas pedagógicas numa perspectiva de Educação Integral.

4. REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Introdução**. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília, 1997.

DEWEY, John. **Vida e educação**. Rio de Janeiro: Fundação Nacional do Material Escolar, 1978.

FERREIRO , Emilia . com todas as letras : tradução de Maria Zilda da Cunha Lopes ; retradução e cotejo de textos Sandra Trabuco Valenzuela -11ed.- São Paulo : Cortez , 2003 Biblioteca da educação - série 8 - Atualidades em educação - v.2

FORTUNA, Tânia Ramos . **Sala de aula é lugar de brincar ?** IN : DALLA ZEN , Maria Isabel Habckost; XAVIER, Maria Luisa Merino de Freitas. Planejamento em destaque: análises menos convencionais. 3 ed. Porto Alegre: Mediação, 2003

FROEBEL, F.A **educação do homem**. Passo Fundo: UF, 2001

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortes, 2007

MACEDO, L. A perspectiva de Jean Piaget. IN: LIMA, E.C.A.S. In: **A pré-escola e a criança hoje**. Séria Idéias, n 2. São Paulo: FDE, 1988

MONTESSORI, M. **A criança**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nórdica, 1965.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O Papel do brinca na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002

MATTOS, Mauro Gomes de; Neira, Marcos. **Educação física infantil: Interrelações: movimento, leitura, escrita**. 2. ed ver. e ampl. São Paulo: Phorte, 2007

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3. ed Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

POPOVIC, A. M. **Alfabetização: disfunção psiconeurológicas**. São Paulo: Vetor, 1968.

SANTOS, Carlos Antonio dos. **Brinquedoteca o lúdico em diferentes contextos**. 6. ed Rio de Janeiro: Vozes, 2001

SOUZA, Michele Pereira; PEIXOTO, Renate da Costa. **A contribuição da educação física para a alfabetização**. Revista Digital. Dez., ano 11, nº. 103, 2006. Buenos Aires.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998

_____. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994

_____. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1987