

CAPÍTULO 2

O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL E A LUDICIDADE: ACABOU A BRINCADEIRA?

Joanete Rodrigues dos Santos²¹
Hildegard Susana Jung²²

1 INTRODUÇÃO

Em nossa trajetória docente, frequentemente nos confrontamos com a dificuldade que as crianças têm em realizar tarefas maçantes e repetitivas e na maioria das vezes pouco lúdicas durante seu percurso escolar (folhinhas, cópias de texto, etc.). Essa metodologia traz para a criança dos anos iniciais um processo rotineiro que normalmente irá acompanhá-las nos demais níveis escolares e porque não se dizer na vida acadêmica também. É comum perceber que o processo de ensino-aprendizagem se dá apenas por repetição e memorização, transformando as aulas desinteressantes e contribuindo para a desconcentração do corpo discente das propostas e atividades sugeridas.

No que se refere à alfabetização das crianças, não podemos esquecer que para o aprendizado precisamos de estímulos e que cada sujeito tem um tempo diferente para a sua compreensão. Neste cenário, os jogos podem ser instrumentos de auxílio neste processo, já que brincamos desenvolvemos novas habilidades para a construção da aprendizagem significativa. Sobre a ludicidade, Kishimoto (2011, p.41) afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

Percebemos que os jogos e brincadeiras são mais trabalhados na educação infantil, e quando a criança passa para os anos iniciais há uma grande redução dessas atividades, fazendo com que as aulas sejam cansativas e desinteressantes. Pensando

²¹ Acadêmica do curso de Pedagogia da Universidade La Salle. E-mail: janete.tche@gmail.com

²² Doutora em Educação. Docente do Curso de Pedagogia e do PPG em Educação da Unilasalle. E-mail: hildegardsjung@gmail.com.

nesses aspectos, esta pesquisa tem por intuito suscitar o debate sobre a ludicidade enquanto estratégia metodológica no processo de alfabetização.

Com relação à arquitetura do artigo, após esta breve introdução, apresentamos a metodologia da pesquisa realizada, seguida do seu referencial teórico. Na sequência, constam as análise e discussão dos dados e, por último, as considerações finais e referências que embasaram a discussão.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para realizar a pesquisa é de cunho qualitativo, definida por Gil (2008) como aquela que não necessita de cálculos matemáticos tampouco estatísticas na análise de seus resultados. Segundo o autor, a pesquisa qualitativa tem uma abordagem mais subjetiva, levando em conta também a vivência do pesquisador.

Com relação às etapas do trabalho, também nos guiamos em Gil (2008, p. 133), cujo autor esclarece que é necessário que sigamos etapas bem definidas para a realização de uma pesquisa científica, quais sejam: “a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório”. Assim, seguindo as orientações do autor citado, a primeira etapa consistiu em realizar uma busca por material relacionado à temática em fontes científicas como artigos de revistas indexadas e livros do acervo da biblioteca da universidade que abrigou a pesquisa, bem como do acervo pessoal das autoras.

A categorização dos dados e o trabalho de interpretação foram realizados de maneira simultânea, posto que, à medida em que o material ia sendo selecionado de acordo à sua aderência ao objetivo, também já se ia realizando a análise e discussão do material selecionado, à luz da teoria. A redação deu-se de forma coletiva, por meio do recurso google drive, que permite a interação síncrona e assíncrona no processo de escrita coletiva.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Realizando atividades colaborativas na alfabetização e reforço de alunos retidos no 3º ano (séries iniciais), nos confrontamos com a dificuldade que a criança

tem em realizar tarefas tradicionais e na maioria das vezes pouco lúdicas. Essas atividades acabam trazendo para a criança do terceiro ano um processo rotineiro e para os alunos com dificuldades no aprendizado tornam-se ainda mais complexas. Nesse sentido, percebemos que brincadeiras e jogos apresentam-se como uma estratégia cativante para o desenvolvimento do processo cognitivo e aprendizado aos alunos das séries iniciais. Como explica Kishimoto (2003, p. 13),

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como aliado importante para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Percebemos, ainda, que os jogos e brincadeiras são mais trabalhados na educação infantil e quando a criança passa para os anos iniciais há uma grande redução dessas atividades, fazendo com que as aulas sejam cansativas e desinteressantes. Por outro lado, a utilização de atividades lúdicas como jogos, brincadeiras e música, permite um desenvolvimento mais natural, posto que o brincar é parte inerente à infância. Portanto,

Por trás da brincadeira estão as alterações das necessidades e as alterações de caráter mais geral da consciência. A brincadeira é fonte do desenvolvimento e cria a zona de desenvolvimento iminente. A ação num campo imaginário, numa situação imaginária, a criação de uma intenção voluntária, a formação de um plano de vida, de motivos volitivos — tudo isso surge na brincadeira, colocando-a num nível superior de desenvolvimento [...]. Somente nesse sentido a brincadeira pode ser denominada de atividade principal, ou seja, a que determina o desenvolvimento da criança (VIGOTSKI, 2008, p.35).

Transformar uma colher em um helicóptero, um avião ou carro de polícia para alimentar uma criança, por exemplo, é um faz de conta que cria um ambiente lúdico para essa criança realizar com prazer o que o adulto deseja. Na maioria das vezes o resultado é satisfatório e posteriormente a isso é possível obter mais um importante passo no desenvolvimento e aprendizado dessa criança. Segundo Vygotsky (1998, p. 34), “o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”.

Se as brincadeiras, jogos e o faz de conta se fizeram presentes no cotidiano das crianças durante o período da educação infantil, em que momento se perde essa virtude nas séries iniciais?

3.1 A ludicidade como estímulo à alfabetização

Antes de falarmos sobre a ludicidade, precisamos entender a diferença entre brincadeira, jogo, brinquedo e atividade lúdica, termos definidos por Adriana Friedmann como:

Brincadeira refere-se à ação do brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar sentido de objeto de brincar; atividades lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (FRIEDMANN, 1996, p.12).

De acordo com Kishimoto (2005) antigamente o jogo era usado apenas como uma forma de recreação para as crianças e somente a partir do século XX este recurso foi inserido como material pedagógico para auxiliar e ser um aliado na construção da aprendizagem de forma estimulante. Dessa forma compreendeu-se que, tornando as aulas lúdicas, conseguimos desenvolver características como “espontaneidade, improdutividade, trânsito entre a realidade externa e interna, interatividade, simbolismo constantemente recriado, desafio e instigação, mistério, imponderabilidade e surpresa” (FORTUNA, 2000, p.157).

Quando falamos em alfabetização, isso nos remete a refletir sobre o desafio de aprender a ler e escrever que a criança enfrenta nos anos iniciais. Neste sentido, “ler é uma tarefa difícil no começo, muito difícil. O nosso cérebro evoluiu para a linguagem falada, mas ler e escrever são invenções muito recentes (no que se refere à evolução), e não habilidades que a maioria das crianças adquire instintivamente” (ELIOT, 2013, p. 204). Portanto, é essencial que essa fase seja realizada de forma prazerosa e estimulante, durante a qual o professor deve propiciar atividades lúdicas para que esse processo ocorra da forma mais natural possível.

Sobre a ludicidade como recurso pedagógico para a fase da alfabetização, Vygotsky (2007, p.134) explica:

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 uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras.

Ainda conforme Vygotsky (2007), para que a aprendizagem ocorra precisamos trabalhar a partir da Zona de Desenvolvimento Proximal (o que a criança já sabe), para alcançarmos a Zona de Desenvolvimento Real (expandir os conhecimentos prévios através estímulos), estando relacionado com a sua interação com o meio e com os outros. Esse desenvolvimento cognitivo se dá do meio social para o individual, modificando o seu meio, e sendo modificado por ele.

3.2 A brincadeira é uma simulação da vida adulta

A brincadeira é coisa séria. De acordo com Martins, Jung e Quadros da Silva (2018), a importância da brincadeira e da ludicidade de uma maneira geral, está diretamente relacionada à projeção que a criança faz de atitudes da vida adulta. Em outras palavras, o brincar é como se fosse um ensaio para a vida adulta.

Por outro lado, Piaget (1967, p. 32) explica que “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Winnicott (1975), dirá que a ludicidade, o jogo e a descontração estão relacionadas ao prazer, fator que se torna um grande facilitador da aprendizagem.

Dessa forma, a brincadeira prepara para a vida adulta também na medida em que oportuniza a convivência e as relações com os demais. Neste sentido, explica que:

[...] a construção social do indivíduo é uma história de relações com outros, através da linguagem, e de transformações do funcionamento psicológico constituídas pelas interações face-a-face e por relações sociais mais amplas (que configuram lugares sociais, formas de inserção em esferas da cultura, papéis a serem assumidos etc.). (GÓES, 2000, p. 39).

O pensamento da autora vai ao encontro do que explica Vygotsky (2008), quando o autor explica que a brincadeira é uma experiência social. Por outro lado, o mesmo adverte que, mesmo a brincadeira sendo mais comum na pré-escola, ela não pode ser ignorada no período escolar. Dessa forma, argumenta que:

Na idade escolar, a brincadeira não morre, mas penetra na relação com a realidade. Ela possui sua continuação interna durante a instrução escolar e os afazeres cotidianos (uma atividade obrigatoriamente com regras). Toda a análise da essência da brincadeira demonstrou-nos que, nela, cria-se uma nova relação entre o campo semântico, isto é, entre a situação pensada e a situação real. (VYGOTSKY, 2008, p. 36)

Nas palavras do autor percebemos que, apesar de que as brincadeiras tomam uma dimensão distinta a partir das séries de alfabetização, não podemos deixar de compreender que a ludicidade tem um importante papel em toda a fase escolar.

3.3 Análise e discussão dos dados

Tudo isso nos leva a refletir sobre: O que aprendi com brincadeira na minha infância? Como os jogos e brincadeiras podem contribuir para a autonomia? Nos tópicos a seguir realizamos a análise e a discussão deste tema.

3.4 A relação entre ludicidade e autonomia

A ludicidade, o jogo e a brincadeira não podem ser vistos apenas como forma de entretenimento das crianças e de consumo de energia, como vimos com Piaget (1967). Eles são estratégias altamente eficientes na construção da autonomia da criança, por isso a aplicação desses recursos em sala de aula e essa troca de experiências auxiliam em seu desenvolvimento cognitivo, na sua criatividade e nas suas percepções. Essas práticas proporcionam autonomia, desenvolvimento social e interação com as demais crianças da turma, aproximando-os à convivência em grupo e tornando as mesmas protagonistas na construção de seu aprendizado. Como podemos perceber, a ludicidade auxilia para que as mesmas se tornem adultos que consigam tomar decisões, encontrar a melhor forma de agir para a resolução de um problema, sabendo respeitar os demais indivíduos do seu convívio, obtendo assim seu espaço no meio social.

As atividades lúdicas nos propiciam trabalhar de forma interdisciplinar em sala de aula, aguçando a curiosidade, a criatividade e o desenvolvimento do senso crítico. Podemos brincar com as palavras para um melhor desempenho na alfabetização que, por sua vez trará um bom retorno em relação à resolução de problemas matemáticos. Estes, por sua vez, podem estar interligados a ciências, história e geografia,

possibilitando aprendizagens múltiplas através da troca de conhecimentos e percepções feitas pela turma, e assim formando um ciclo para o desenvolvimento cognitivo do aluno em sua totalidade.

O artigo 7º da Declaração dos Direitos das Crianças, reafirma o direito da criança ao brincar: “a criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação” (ONU, 1959). Dessa forma, temos como dever propiciar o cumprimento desse direito para o desenvolvimento pleno, integral e com autonomia, por meio de atividades lúdicas que propiciem a expansão de seu raciocínio e suas potencialidades.

3.5 O jogo como estratégia pedagógica

Como podemos perceber, é normal que a partir do primeiro ano do Ensino Fundamental os jogos e as brincadeiras passem a ter regras um pouco diferentes, como já referimos com Vygotsky (2008). Entretanto, não é possível esquecer da ludicidade, dos jogos e das brincadeiras enquanto recursos didático-pedagógicos.

Por outro lado, deve-se lembrar que mesmo as brincadeiras livres possuem regras. O faz-de-conta, por exemplo, segue um conjunto de regras de comportamento para cada papel representado. Dessa forma, as atividades lúdicas também possuem um papel importante na construção da compreensão das regras pelas crianças. Trata-se, como podemos perceber, de uma estratégia pedagógica preciosa para a construção das regras e, inclusive, dos limites por parte das crianças.

O jogo e suas regras, segundo Piaget (1969), cumpre um papel importante na socialização da criança, sendo que as regras devem ser seguidas por todos os participantes, auxiliando na formação de valores éticos e de justiça. Os jogos podem ser desenvolvidos em grupos ou individualmente, estabelecendo uma cooperação ou até mesmo uma competição. Dessa forma, o jogo também é utilizado para trabalhar de forma positiva as angústias e frustrações, estimulando a inteligência emocional de saber perder, ganhar e se arriscar.

De acordo com Fortuna (2000, p.157), “a verdadeira contribuição que o jogo dá à educação é ensiná-la a rimar e a aprender com prazer”. Nessa perspectiva, as ações pedagógicas devem ter espaço para a construção e desenvolvimento ativo da criatividade e espontaneidade do indivíduo em relação aos objetivos propostos.

Dessa forma, torna-se imperativo fazer com que a sala de aula se torne um ambiente de aprendizado significativo e com um desenvolvimento pleno.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa trouxe aspectos fundamentais sobre a brincadeira como estratégia pedagógica. Além disso, está claro que a ludicidade facilita o aprendizado em todas as idades e se apresenta como estratégia, inclusive, na educação e no desenvolvimento de adultos, seja no ambiente escolar ou no ambiente institucional.

Dessa maneira, os docentes têm a oportunidade de buscar e desenvolver novas estratégias e metodologias para que essa aprendizagem seja realizada de forma significativa. As atividades envolvendo jogos e brincadeiras não podem somente ser usadas como forma de recreação, mas sim como uma séria ferramenta de formação e desenvolvimento do corpo e da mente integral do ser humano, forjando indivíduos ativos e críticos.

Assim, as brincadeiras, os jogos e o faz-de-conta que se fizeram presentes no cotidiano das crianças durante o período da Educação Infantil não podem ser esquecidos nas séries iniciais, pois podem tornar-se uma eficiente estratégia no fazer pedagógico.

5 REFERÊNCIAS

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

ELIOT, Lise. **Cérebro azul ou rosa: o impacto das diferenças de gênero na educação**. Porto Alegre: Penso, 2013.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, Maria Luisa M.; DALLAZEN, Maria Isabel H.(Orgs.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, p. 147-164, 2000.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GÓES, Maria Cecília R. A formação do indivíduo nas relações sociais: contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. **Educação & Sociedade**, v. 21, n. 71, p. 116-131, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: Jogos, a criança e a Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes. 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo e brincadeira**. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MARTINS, Josileide; JUNG, Hildegard Susana; DA SILVA, Louise de Quadros. Ludicidade e desenvolvimento: importância do brincar na Educação Infantil. **Revista de Educação do Vale do São Francisco**, v. 8, n. 17, 2018.

ONU. Organização das Nações Unidas. **Declaração dos Direitos da Criança**, 1959. Disponível em: <www.direitoshumanos.usp.br/index.php/Crianca/declaracao-dos-direitos-da-crianca.html> Acesso em 30 de novembro de 2019.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Editora Record, 1967.

VIGOTSKI, L.S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**. Rio de Janeiro, n. 11. p. 23- 36, jun. 2008.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Fontes, 2007

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.