

UFPE/ CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO
COMPONENTE CURRICULAR “PESQUISA E PRÁTICA PEDAGÓGICA III: Práticas
Curriculares na Escola e na Sala de Aula”.

ESBOÇO DE UM PROJETO DE PESQUISA

O LÚDICO NAS SÉRIES INICIAS

Maria Aparecida Mendes de Araújo
Maria Severiana de Albuquerque
Rosemary Matias da Silva.

Prof.^a Telma Santa Clara

Recife

2016

“ O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. ”

(FEIJÓ, 1992)

PROBLEMATIZAÇÃO

Desenvolver a ludicidade dentro do ambiente escolar nas séries iniciais de ensino não é apenas brincadeiras, é coisa séria, partindo do pressuposto de que o lúdico introduzido nas atividades pedagógicas como forma de motivar e auxiliar o educando no seu processo de ensino-aprendizagem, promove o desenvolvimento da criança, auxilia a interação e comunicação, favorecendo dessa maneira a liberdade do educando se expressar no meio social em que ele está inserido.

O papel do professor hoje na sala de aula é essencial para incorporação desse recurso didático, ele como formador da construção da aprendizagem, deve conscientizar-se das vantagens e de como são enriquecedoras essas atividades para a vida do educando. O educador precisa planejar suas aulas de modo que possa introduzir essa nova técnica de ensino, ressaltando que, é importante o professor utilizar esse recurso didático voltado para as necessidades dos alunos. A intenção não é criticar a prática da docência atual mais sim, observar e analisar como os educadores trabalham esse recurso didático em sua sala de aula, e quais são sua estratégia ao trabalhar a ludicidade para promover a aprendizagem dos alunos.

Pesquisadores como Vygotsky, Friendmann, Piaget e dentre outros abordam essa temática da prática da docência interagindo com a ludicidade que tem como objetividade promover o desenvolvimento da criança. Na compreensão de Piaget “ (1975), “O jogo passa a adquirir regras mais elaboradas através da socialização da criança; influenciando no desenvolvimento de suas atividades mentais de simbolização e, no processo de aprendizagem”. Nessa visão de Piaget são evidentes as habilidades em que as atividades lúdicas podem exercer no educando, de forma que não apenas facilita a postura da relação da criança como também tem a capacidade de integrar ao educando valores éticos, morais e sociais, para que desde cedo a criança possa compreender papéis sociais. Considerando que o ensino é uma ferramenta para desenvolver a construção da aprendizagem das crianças, que estão começando a conhecer o mundo por meio da imaginação, do simbolismo, percebesse que utilizar recursos como: jogos, brincadeiras, faz de conta, entre outros são muito importantes para essa fase.

Na visão e análise de Vygotsky (1991), “_ jogo é um fator fundamental para o desenvolvimento infantil, pois pela ludicidade a criança opera, trabalha as zonas de desenvolvimento proximal, e aprende a agir. ” E também para implementar a importância de trabalhar lúdico nas séries iniciais tomamos como referência Gilda Rizzo (2001) diz que “os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar, obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar. ” Essa análise de Rizzo, deixa bem claro a introdução de recursos didático envolvendo jogos, brincadeiras entre outro, com a finalidade de desenvolver o cognitivo da criança a compreender o mundo a sua volta de uma maneira dinamizada.

O lúdico, na concepção dos educadores, tomando como base de sustentação o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI (BRASIL, 1988), refere-se ao papel do professor de estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças, disponibilizando objetos, fantasias, brinquedos ou jogos e possibilitando espaço e tempo para brincar. O que se entende quando se fala sobre a incorporação desse novo método nas salas de aula é indiscutível, porém nem todo o educador tem essa preocupação de re planejar suas atividades pedagógicas para promover essa abertura na sala de aula. Buscamos através desse trabalho de pesquisas analisar na prática como essa atividade é realmente praticada.

OBJETO/ PROBLEMA DA PESQUISA

- Como a ludicidade é vivenciada na sala de aula das séries iniciais?

OBJETIVO GERAL

- Compreender como a prática docente incorpora o lúdico no planejamento do cotidiano escolar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Relacionar as atividades lúdicas desenvolvida pela professora;
- Identificar como a professora relaciona as atividades lúdicas como processo de ensino e aprendizagem;
- Compreender a importância que a professora dá a esse recurso;

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente estudo, acerca do lúdico nas series iniciais, tem como principal finalidade analisar a prática docente, como desenvolvem atividade lúdica em sala de aula. Através de observações sistemáticas durante as sextas feiras, em um período de cinco aulas letivas de 4 horas em uma escola Municipal do Recife.

A pesquisa apresenta o método observacional como principal critério para analisar a introdução da ludicidade realizadas nas atividades escolares, essas observações estão relacionadas tanto dentro da sala como também durante os intervalos. Pois considerando a importância de que nesse momento é que as crianças interagem com mais especificidade com brincadeiras e faz de conta. Durante as aulas campo, as informações estão sendo coletadas através de um caderno de anotações, que será analisado no final das observações.

Outra ferramenta para coletar dados significativos, será realizada a elaboração de um questionário com perguntas abertas e fechadas com a intenção de saber qual a importância dessa temática, e se consideram relevante para o ensino.

DISCUSSÃO DOS ACHADOS DA PESQUISA A LUZ DO REFERENCIAL TEÓRICO

Para a sustentação teórica dos achados nas observações da prática das aulas campos tomamos como pontos referenciais Rousseau, Froebel, Dewey, Gouveia e Piaget. Esses pensadores confirmam a importância de se trabalhar o lúdico para o desenvolvimento das crianças.

Na escola-campo, a qual tomamos como vínculo para o desenvolvimento do esboço do exercício do estudo de pesquisa sobre o pressuposto tema: O lúdico nas series iniciais, durante as observações notamos alguns pontos relevantes como por exemplos; ao iniciar a aula com música de "bom dia" em que as crianças interagem uma com as outras pela coreografia da própria música, e na recreação, percebe-se com mais evidência a ludicidade de como as crianças se envolvem no seu mundo simbólico, pois é na recreação que as mesmas sentem-se mais livres para brincar. A recreação é um fator principal para o desenvolvimento do lúdico na vida das crianças, pois segundo Gouveia (1967), quem usou a frase; antes das descobertas das numerosas vitaminas, já haviam encontrado a mais importantes para as crianças; a vitamina "R" (RECREAÇÃO); para ele a recreação ou atividade é tudo que diverte e entretém o ser humano e envolva a ativa participação. Nessas simples palavras de Gouveia fica clara a importância do lúdico e, sobretudo na recreação.

A escola-campo a qual estamos fazendo a pesquisa introduziu esse ano a volta do horário de recreação, nos anos posteriores não havia pois acontecia muitas brincadeiras violentas e isso fez com que a coordenação da escola tirasse essa hora de lazer dos alunos, hoje o recreio dura 20 minutos, tempo razoável para notarmos essa carência que as crianças têm de "brincar". Apesar do pouco tempo elas divertem-se, brincam um pouco de tudo em grupos separados, sempre meninas com meninas e meninos com meninos, raramente brincam mistos. Entendemos que brincar faz parte de uma ação que vai facilitar a compreensão da realidade da própria criança e uma imitação do seu cotidiano que refleti em suas ações lúdicas.

É interessante incorporar a concepção de Rousseau (1968), as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias, só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde a sua alegria natural. Rousseau deixa sem sombras de dúvidas que para aprender, não necessariamente seja algo incorporado como forçoso, mais é algo que deve acontecer naturalmente. A melhor maneira é trabalhar com dinâmicas na sala de aula, é importante deixar claro que não tem como tirar o método tradicional de dentro da sala de aula, mais que devesse fazer planejamentos aos quais as atividades lúdicas sejam também presentes de forma que complemente o ensino-aprendizagem das crianças, que praticamente essa ludicidade ainda é pouca explorada na escola e na sala, que tomamos como referência. Froebel, afirma que, a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto exportação e participação social às crianças. Ele ainda afirma que, a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, 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.

Na sala de aula tem um “aluno” que vive praticamente no seu mundo simbólico, através de brincadeiras imaginárias de super-heróis, ele constrói esse mundo como se fosse o real. Notamos que seu desenvolvimento escolar é razoável em comparação de outras crianças na mesma sala, pois o mesmo apresenta certo atraso no desempenho escolar. É interessante de como o lúdico traz benefícios para o desempenho da criança, do ponto de vista físico; o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e, sobretudo de competitividade da criança, nessas características a escola tem um projeto de chamados de 2º tempo da prefeitura do Recife. Nessa concepção segundo as ideias de Dewey (1952), pensador norte americano, afirma que, o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências dos abstratos e remotos não correspondem ao interesse da criança. Em suas palavras: somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro. Esse projeto de 2º tempo busca resgatar as brincadeiras de rua, como futebol, queimadas, corda dentre outras, essas brincadeiras trazem benefício intelectual, pois vai contribuir para a desinibição, produzindo uma excitação da mente. A brincadeira também tem um benefício social, colaborando com situações simbólicas que representam a realidade que ainda não podem ser alcançadas.

Nas ideias de Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas a medida que as crianças se desenvolvem, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir, reinventar as coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível a partir do desenvolvimento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato. É interessante complementar o benefício didático do lúdico, pois as brincadeiras transformam conteúdos desinteressantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico, levando em consideração a disciplina, pois quando há interesse pelo que está sendo ensinado e faz com que automaticamente a disciplina aconteça.

Antes de iniciar qualquer discussão, é fundamental saber o porquê a ludicidade hoje é tão essencial no campo escolar. Segundo Piaget (1975), conceitos como brinquedo, jogo e brincadeira são formados ao longo de nossa vida. É a forma peculiar que cada criança define suas brincadeiras como fonte de divertimento, nessa visão de Piaget fica mais evidente que o ato de brincar está presente na vida do homem desde o surgimento da sociedade, e que a ludicidade é importante para o desenvolvimento da criança no percurso da sua vida escolar.

O ato de brincar é parte de uma ação que vai facilitar a compreensão da realidade, vai ensinar desde cedo à criança valores e papéis sociais. Podemos complementar, que a atividade lúdica requer uma participação completa da criança e também é um processo natural para que a mesma possa explorar o mundo levando em consideração que vai acrescentar um desenvolvimento na postura sociocultural

dessa criança, pois brincar também educa e ensina de um modo mais satisfatório e prazeroso. Segundo Friedman (2002, p. 29) expressa que:

“Em outras palavras, no jogo simbólico a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo serve somente para evocá-las. Os esquemas simbólicos marcam a transição entre o jogo de exercício e o jogo simbólico e são a forma mais primitiva do símbolo lúdico: reprodução de um esquema sensório-motor fora de seu contexto e na ausência de seu objetivo habitual. Ex.: fazer de conta que dorme. ”

Pois segundo Friedman, a criança tem conhecimento sobre o uso de objeto e que por sua vez faz uso dele para expressa sua vontade, e as brincadeiras é um dos meios simbólicos mais práticos para que a criança explore a sua curiosidade, não apenas dentro do ambiente escolar, mas também no seu convívio social. Para Vygotsky sua concepção acerca do lúdico para as crianças apresenta um excesso de energia, desse modo o autor expressa essa sua ideologia da seguinte forma: Vygotsky (1998, p. 124-125) temos: Tem-se dito que o brinquedo é o resultado de certo excesso de energia na criança, gasta durante a brincadeira. É claro que é necessário algum excesso de energia para que uma criança seja capaz de galopar ao redor de uma sala em um cavalo de pau, mas isto não constitui ainda uma explicação, porque todo o problema consiste em saber por que é que ela despende sua energia precisamente desta maneira, e não de outra forma qualquer, isto é, por que exatamente ela galopa e precisamente em um cavalo de pau? Esta questão é frequentemente respondida da seguinte maneira: uma criança galopa em um cavalo de pau porque sua fantasia foi estimulada; ela imagina que se trata de um cavalo e, correspondentemente, age como se assim o fosse, isto é, ela o monta e cavalga. Esta explicação não é apenas serialmente falsa, mas é, em princípio, infundada. Este é apenas um tipo de explicação, um tipo de estudo da atividade infantil que a deduz a partir de mudança já existentes em sua consciência e formadas alhures, enquanto a linha principal da análise psicológica deveria tomar sempre a direção oposta.

RESULTADOS DA INVESTIGAÇÃO

Serão apresentados a seguir os dados representativos dos resultados aos quais obtemos na pesquisa de campo. Esse exercício de pesquisa tem como intencionalidade identificar como acontece a incorporação da ludicidade no campo escolar na série inicial de uma escola municipal a qual observamos durante cinco aulas sistematizadas nas sextas feiras durante o período de 4 horas.

Essas observações apresentam resultados provenientes de pesquisa com características qualitativa, foi realizado questionário estruturado com questões abertas e fechadas, com a intenção de identificar caracteres que aponte como a professora X trabalha a ludicidade na sua sala de aula é em que frequência o lúdico é introduzido no seu planejamento de aula.

Foram analisadas:

- ✓ As anotações das observações;
- ✓ Questionário:

Essas análises interpretativas de conteúdo observadas durante as cinco aulas nos fizeram perceber que: A professora X, faz planejamento de aulas, porém não tem costumes de incorporar o lúdico durante a sua rotina de aula.

Tabela 01 das observações

08 de abril de 2016	Ausência de interferência lúdica na sala de aula	Recreação: brincadeiras sem a intervenção de jogos
06 de maio 2016	Ausências de interferência lúdica na sala de aula	Recreação: -----
31 de maio de 2016	Ausência de interferência lúdica na sala de aula	Recreação: - -----

É notável que há pouca introdução da ludicidade no planejamento escolar na rotina dessa educadora, percebe-se um campo muito evasivo, devido à falta da importância no desenvolvimento de jogos e também de brincadeiras dentro da sala de aula, os alunos do 1º ano da série inicial tem apenas contato com brincadeiras na hora da recreação como por exemplos: pega, brincadeiras de corda, (apenas entre as meninas). Lembrando que em nenhum momento durante as observações foram expostos jogos didáticos que servisse de complemento para aprendizagem das crianças.

A elaboração do questionário foi realizada tendo como intuito explorar mais a Professora X acerca de sua abordagem da intervenção das atividades lúdicas ou de jogos complementares durante a sua rotina na sala de aula. Construímos um questionário a fim de analisar a concepção da docente acerca da importância de jogos e brincadeiras que auxiliam a estimulação da aprendizagem.

Tabela 02- Dados do Questionário

Especialização	Em educação
Opinião acerca do lúdico	O lúdico é importante (regras e objetivos)
Lúdico em sala de aula	Importâncias para jogos e brincadeiras.
Acesso a material acerca ao tema	Na sua formação teve acesso a materiais sobre o tema
Reação do aluno X atividade lúdica	Integração (teórica e prática) troca de saberes.
Dificuldades	Lotação da sala de aula mais aluno em acompanhante (sozinho) insuficiência de jogos.
Escola e materiais lúdicos	A escola tem materiais para auxilia a aprendizagem do aluno.

Ao fazer a análise do questionário constatamos que, a professora X tem conhecimentos acerca da incorporação de atividades lúdica na sala de aula, e da sua importância que contribui para o desenvolvimento intelectual das crianças. Quando abordamos acerca a sua formação acadêmica, a mesma afirma que durante seu processo de formação teve acesso a materiais acerca do tema. A professora quando questionada sobre a importância de se trabalhar o lúdico na sala de aula, dar uma grande ênfase para os jogos didáticos é também para as brincadeiras que segundo seu ponto de vista, contribui para que os estudantes aprendam a conviver com regras e com objetivos, tanto de caráter individual como coletivos.

A educadora X analisa a ludicidade como sendo um campo direcionado entre a teoria e a prática, e quando questionada cerca do que leva a falta de introdução dessa

metodologia durante as aulas, ela questiona que é devido a quantidades de alunos na sala de aula, que é a maior dificuldade, além do que a mesma tem presente dois alunos que necessitam de acompanhantes e que devido à falta desse fator é o que acaba dificultando um planejamento mais ativo para uma aula mais dinamizada. A escola campos de pesquisa disponibiliza materiais didáticos que auxiliam a aprendizagem dos estudantes, porém segundo a professora esses materiais são insuficientes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa de campo, mostra a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, pois por meio do mesmo a criança aprende enquanto brinca, o uso desse método privilegia a interação assim como também o desenvolvimento da memória, da atenção, percepção, linguagem, criatividade e habilidades as quais melhora o desenvolvimento da aprendizagem.

Para se obter bons resultados com a inclusão da ludicidade na sala de aula é preciso que haja planejamento, pois por meio dele consegue-se alcançar os objetivos desejados, pois sabemos que esse método requer planejamento e metas a serem alcançadas.

Contudo a partir da realização dessa pesquisa de campo, percebemos que a professora apesar de conhecer a importância da inclusão do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, essa prática ainda é pouco utilizada pela mesma.

Sabemos que a ludicidade é uma necessidade a qual deve ser vivenciada não apenas com o objetivo de diversão, mas sim com o intuito de desenvolver as potencialidades do educando. Sendo assim a introdução de jogos e atividades lúdicas é de vital importância para a vida do educando, pois sabemos que esse método envolve emocionalmente o aluno tornando assim mais fácil e dinâmico o processo de ensino e aprendizagem.

Portanto concluímos que o lúdico além de facilitar a aprendizagem, contribui para o desenvolvimento social e cognitivo da criança. Por fim desenvolve o indivíduo como um todo, por isso os educadores da educação infantil devem utilizar mais esse método deixando-o atuar no desenvolvimento e na aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS

Disponível em: [WWW.efdportes.com/.../o-ludico-no-processo-de-ensino e aprendizagem](http://WWW.efdportes.com/.../o-ludico-no-processo-de-ensino-e-aprendizagem). Acesso em 25 de abril de 2016 às 14horas

Disponível em: [need. Unemat. br/4_forum/artigos/elia.pdf](http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf) acesso em 25 de abril de 2016 às 13:45

Disponível:

www.pomerode.sc.gov.br/arquivos/SED/.../unidade_04_ano_01_azul.pd... acesso 29 de abril de 2016 às 14h

Disponível: www.portaleducacao.com.br >... > Artigos > Temas para sala de aula

ANEXO

QUESTIONÁRIO

1. Qual sua formação acadêmica?

Graduação Especialização Mestrado Doutorado

2. Qual a sua opinião sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil?

3. Como é trabalhado o lúdico em sala de aula?

4. Na sua formação acadêmica você teve acesso a textos teóricos que falassem sobre o uso do lúdico para a aprendizagem?

Sim.

Não

5. Como os alunos reagem as atividades lúdicas?

6. Há dificuldades em aplicar atividades lúdicas em sala de aula? Justifique.

7. A escola conta com materiais lúdicos que auxiliam no ensino-aprendizagem dos alunos?

Sim

Não

