



IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE FACILITAÇÃO DA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA MATERNA NA ESCOLA RURAL DE GIRAU DO PONCIANO - AL

Vilma Alcides dos Santos¹
Carlos Henrique Ferreira Nunes²
Natalia Velasquez Oliveira³

GT4 - Educação Rural/do Campo

RESUMO

Ensinar exige mais do que conhecimento, é necessário afeto e atenção para com o outro, sobretudo, quando se trata de crianças. O ato de brincar, seja qualquer for a brincadeira, faz parte do contexto e do ser-criança ou adolescente, sendo assim é parte constituinte de sua formação. A Educação escolar, enquanto educação institucionalizada pode e deve apropriar-se desta dimensão, que posta em prática de forma planejada e interativa podem vim a contribuir de modo significativo com a aprendizagem da língua materna. A partir do conceito de atividade de Vygotsky, e do diálogo com a concepção de língua de Bakhtin busca-se refletir acerca das aulas de língua portuguesa no campo, mediante estudo de caso em uma escola da zona rural localizada em Girau do Ponciano – AL. A partir daí, pode-se construir caminhos para uma nova prática pedagógica e uma nova dinâmica nas aulas de Língua Portuguesa dessa escola.

Palavras-Chaves: Brincar. Ludicidade. Aprendizagem. Língua Portuguesa.

RESUMEN

Enseñar exige más que conocimiento, es necesario afecto y atención hacia el otro, sobre todo, cuando se trata de niños. El acto de jugar, sea cualquiera sea la broma, forma parte del contexto y del ser-niño o adolescente, siendo así parte integrante de su formación. La educación escolar, en cuanto educación institucionalizada puede y debe apropiarse de esta dimensión, que puesta en práctica de forma planificada e interactiva, puede contribuir a un significativo significado con el aprendizaje de la lengua materna. Desde el concepto de actividad de Vygotsky, y el diálogo con el diseño del lenguaje de Bakhtin busca reflexionar sobre las clases de portugués en el campo, a través de estudio de caso en una escuela rural situada en Girau hacer Ponciano - AL. A partir de ahí, se puede construir caminos para una nueva práctica pedagógica y una nueva dinámica en las clases de portugués esta escuela.

Palabras claves: Jugar. Lúdico. El aprendizaje. Lengua portuguesa.

¹ Vilma Alcides dos Santos, professora da Educação básica da Rede pública municipal de Girau do Ponciano; graduanda Letras pelo Programa de Licenciatura em educação do campo (PROCAMPO) da Universidade Federal de Alagoas (UNEAL). Contato: vilmaalcidessantos@gmail.com

² Carlos Henrique Ferreira Nunes, possui graduação em Letras Português/Inglês e suas literaturas pela Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL e pós-graduado em Especialização em Língua Portuguesa pela Faculdade Barão de Mauá – SP; mestrando em Ciências da Educação (UFAL); Atualmente professor de Estágio Supervisionado I, no curso de Licenciatura em Educação do Campo – PROCAMPO, pela Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL. Contato: henriqueprocampo@gmail.com.

³ Possui graduação em Farmácia pela Universidade Federal de Alagoas (Início: abril de 1999/ Conclusão: Março de 2003) e mestrado e doutorado em Química e Biotecnologia pela Universidade Federal de Alagoas. Professora substituta da Universidade Estadual de Alagoas desde 2016 de disciplinas ligadas a pesquisa e metodologia científica. Contato: natalia.veloli@gmail.com.



1. INTRODUÇÃO

O Presente Artigo Intitulado “Importância do lúdico como estratégia de facilitação da aprendizagem da língua materna em uma escola da zona rural de Girau do Ponciano” busca fazer uma reflexão acerca da importância do brincar, dos aspectos lúdicos enquanto estratégia de facilitação da aprendizagem entre os alunos do sexto ano de escola localizada no Povoado Quebra Dentes, no agreste de Alagoas. A ideia de trabalhar o tema em questão – a ludicidade enquanto estratégia para o ensino de língua materna - surgiu após observações em sala de aula durante o estágio nas turmas de 6º ano da referida escola. Desta forma podemos perceber que a maioria deles utilizam em sala de aula o lúdico como forma de ensino-aprendizagem. No entanto pretende tecer algumas considerações a respeito da importância do lúdico na intervenção (Processo de ensino – Aprendizagem), como forma de enriquecimento para a educação nos anos finais do ensino fundamental. Nessa perspectiva, depara-se o seguinte questionamento: como as estratégias pedagógicas ao inserir em sua proposta jogos e brincadeiras pode vim a contribuir para uma melhor aprendizagem da Língua Portuguesa?

Este questionamento será o *let motive* entre as investigações teóricas e a intervenção junto aos alunos, que darão suporte as reflexões postas aqui, e mediante a análise de caso de uma escola na zona rural de Girau do Ponciano.

Antes de qualquer coisa, buscou-se a compreensão do que é o jogo, dos papéis de professores, pais e família para a efetivação de um projeto pedagógico que transforma o “simples brincar”, muitas vezes mal compreendido, em uma importante ferramenta de aprendizagem e de aquisição da língua materna entre crianças e adolescentes do ensino fundamental. Para a realização de intervenção pedagógica, foram tomadas como ponto de partida as percepções dos docentes com o qual dialogamos durante a experiência do estágio, daí esses atestaram o quanto o brincar é e foi importante em sua trajetória e formação pessoal, e quanto de suas experiências podem transmitidas de forma crítica e atualizada. Neste sentido concorda-se com Pereira (2002, p 9), quando diz que: “O brincar, nesses espaços educativos, precisa estar num constante quadro de inquietações e reflexões dos educadores que os compõem.”

Isto nos leva a compreensão de que todo modo o educador dos anos finais deva ampliar o que entende pelo ato de brincar e ensinar. Esta questão tem ocupado não somente a pedagogia e as ciências ligadas a educação mas também outras áreas do saber, como a



Antropologia, a Filosofia, a psicologia etc, como atesta, Pereira (2008, p.8): “Antropologia e a sociologia observam os acontecimentos presentes numa brincadeira que mostram uma organização de uma cultura. Ali estão expostos, as relações de autoridade, os ritos, os mitos, dentre outros muitos aspectos”. Assim como a linguagem, nenhuma brincadeira é desprovida de ideologias e por tanto de saberes e relações de poder intrínsecas.

2. PSICOLOGIA HISTÓRICO-CULTURAL E O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NOS CICLOS DE APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO BÁSICA.

As categorias teórico-metodológicas propostas pela psicologia histórico-cultural são decisivas para a compreensão da realidade do ser humano, em especial da criança e do adolescente, que se encontra em pleno processo de desenvolvimento de sua cognição e de sua motricidade no espaço escolar. A escola deve ser o espaço privilegiado de desenvolvimento destas potencialidades, pois serão investigadas e experimentadas de modo consciente e planejados pelos profissionais envolvidos na produção do saber intersubjetivo e técnico-científico neste espaço pensado para este propósito.

Para Vygotsky⁴ (2001), a criança ao ingressar no espaço escolar já inicia seu processo de aprendizagem, uma vez que a simples interação social já vai lhe proporcionando através da linguagem relações assimétricas e trocas de experiências com outros. Se este aprendizado já se dar de modo natural e espontâneo, imaginemos quando de modo organizado e planejado, de forma ampliada e sistematizada. E é exatamente este o papel da escola, como diria Paulo Freire, em *Pedagogia da autonomia*⁵, um dos eixos que garante a verdadeira autonomia de ensino é “o fazer pedagógico planejado, pois a atividade pedagógica não deve acontecer por improvisos”.

Assim sendo, o planejamento pedagógico, a organização das atividades enquanto operações sistematizadas e com objetivos previamente definidos serão de grande valia para a construção de uma proposta de ensino capaz de promover os sujeitos e transformá-los em artífices históricos, construtores conscientes de seu próprio futuro, a partir de uma nova concepção de escola, de homem e de sociedade, que supere a lógica e os valores arraigados ao

⁴ VYGOSKY, L. S. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo; Icone, 2001.

⁵ FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2003.



modo de produção capitalista em crise, o qual destrói as forças produtivas e agride todo o meio ambiente. Primeiramente, de modo conciso situemos a Psicologia Histórico-Cultural, está

[...] associada fundamentalmente aos nomes de Vygotsky (1896-1934), Leontiev (1903-1977) e Luria (1902-1977). Estes autores ofereceram contribuições muito importantes em diversos campos e áreas, entre elas a Linguística, Psicologia, Pedagogia e Neurologia, em um momento em que a Psicologia Científica encontrava-se fortemente caracterizada pelo experimentalismo.

Como se pode denotar, esta linha de estudos e interpretação dialoga de forma interdisciplinar com outras ciências, sobretudo, com a Linguística. Desta forma, Bernardes (2010 *apud* SANTOS, 2014) afirma que “os signos e os instrumentos, como uma construção historicamente elaborada pelo homem, têm como finalidade mediar o processo de apropriação da realidade, e paralelamente criar condições para a transformação da natureza”. Em outras palavras é através do simbólico e das suas relações com os objetos materiais que produzimos o sentido ou damos certo sentido as coisas a nossa volta. A representação verbal, como em Bakhtin, se insurge como a mediadora entre sujeito e objeto, e neste sentido a linguagem também é vista como um dado concreto, porém, não estático, pois é produzido historicamente e socialmente. Ainda a respeito da mediação operada pelos signos, se afirmar que este

[...] é também o produto de sua atividade no mundo dos objetos. Nessa atividade, a que medeia à comunicação com outras pessoas, tem lugar o processo de apropriação (*Aneignung*) por parte delas, das riquezas espirituais acumuladas pelo gênero humano (*Menschengattung*) e plasmada na forma sensitiva objetal. (BERNARDES, 2010, p.310).

A palavra torna-se palavra-ação, ela é capaz de operar mudanças significativas no sujeito, desde mudanças no que tange ao saber científico, mas também na construção de novos valores e práticas que nos dê a esperança de um mundo mais humano e solidário, de colaboração e reelaboração da experiência do trabalho pedagógico. Vale ressaltar que as relações interpessoais são aqui entendidas como relações entre sujeitos e não entre sujeito e objeto: “Vygotsky ao analisar a ação dos signos na atividade humana faz do significado das palavras a “unidade de análise”. Isso porque segundo ele a palavra constitui o “microcosmo” da consciência, aquilo em que a palavra se reflete assim como o universo se reflete no átomo” (BRUNING, 2010).



Acreditamos que ficou claro a ligação entre psicologia, pedagogia e o ensino de língua é essencial para que se possa pensar, aprender e ensinar de forma mais consciente e crítica, pois é exatamente pelo caminho(s) da linguagem e do diálogo entre interlocutores que buscam em meio a divergências o estabelecimento de um consenso mínimo quanto ao estabelecimento de conceitos sobre os seres investigados pelas ciências de modo geral, e pela educação. E sabe-se que além da língua enquanto expressão verbal, o ensino de língua materna envolve os aspectos comunicativos de modo geral, ou seja, outros signos estudados pela semiótica, como por exemplo, gestos, sinais, imagens que também servem a esse propósito.

Está análise mostra as estreitas relações que ligam o pensamento humano à linguagem, já que o significado das palavras constituído socialmente cumpre uma dupla função: de representação e generalização, o que permite a reconstrução do real ao nível do simbólico. Essa introdução da mediação semiótica no modelo psicológico nos possibilita superar antigos dualismos e explicar certos paradoxos que marcaram a história da psicologia (corpo/mente, natureza/cultura, indivíduo/sociedade, espaço privado/ espaço público, etc.), além disso, a mediação semiótica torna compreensível a origem e natureza social da vida psíquica, o caráter produtivo da vida humana e o processo social do conhecimento e da consciência, como nos diz Luria (1987), é uma “estrutura semântica”. (BRUNING, 2010)

Percebemos então que quanto mais conhecimentos de áreas diversas os educandos tiverem, mas aptos a emancipação eles estarão. Alencar (2014) atenta para o fato de que mesmo em plena era do conhecimento e da informação, na qual houve uma expansão de fato das possibilidades de acesso ao saber, este não garante a emancipação humana, pois a ciência positivista sob a égide da racionalidade instrumental domina os sujeitos e os condiciona tal qual máquinas⁶. Nesse sentido, a PHC deve buscar romper com tal concepção e estabelecer uma ética que garanta a autonomia do sujeito, dando-lhe condições de explorar de forma problematizadora, instrumentalizando-se e avaliando o saber científico enquanto produto fruto das relações sociais e de trabalho, ou seja, da relação entre homem e natureza. O caráter histórico e a dimensão psicossocial que perpassa a Psicologia Histórico-Cultural aponta para a transitoriedade do homem e sua finitude, e ao mesmo tempo, de forma positiva, deixa aberta a possibilidade de construção de um novo homem para uma nova sociedade.

⁶ Anderson Alencar. Educação e Emancipação Humana: por uma racionalidade ético-comunicativa. Maceió: ADUFAL, 2014.



3. A ATIVIDADE ENQUANTO CATEGORIA PEDAGÓGICA, O TRABALHO, O LÚDICO E PRÁXIS SOCIAL NA ESCOLA

Marx e Engels já preconizavam em algumas de suas obras⁷ a ideia de que o homem ao transformar (intervir) a natureza, também termina por transformar a si mesmo. Eis que há aí uma relação dialética. O ser humano é um ser em constante transformação, e essa é mediada por suas relações com o trabalho, seja esse material ou intelectual (linguagem), ou seja, através de instrumentos mecânicos (de produção) ou cognitivos, ou ambos. Trazendo para o espaço escolar e para as relações de ensino e aprendizagem, não seria diferente; o modo como os educando operam cognitivamente e fisicamente nas suas práticas cotidianas dentro e fora deste espaço educacional transformaram sua experiência de modo significativo quando bem direcionado. No âmbito da Psicologia Histórico-cultural, a categoria atividade, nesse sentido, ganha outra dimensão.

A atividade humana como uma forma de mediação das relações do homem com a natureza se diferencia das formas de atividade animal por que confere uma nova forma à realidade, sendo assim uma atividade criadora, é este aspecto que define o significado de trabalho nos escritos de Marx e Engels no qual o homem ao mesmo tempo em que “age sobre a natureza externa e a modifica, modifica sua própria natureza e desenvolve as faculdades nela adormecidas” (SIRGADO, 1990, p.65).

Somos o que pensamos, mas somos principalmente o que fazemos, diz Sartre em sua obra *O Humanismo*⁸. Este autor também recebera a influência decisiva de Marx e Freud em sua maneira de pensar e interpretar a condição da existência humana, assim, soube distinguir a importância do pensar e do agir sobre os objetos e sobre o outro enquanto prática social. Na psicologia vygotskiana, “o modelo de atividade de trabalho compõe-se de três elementos: o sujeito ativo, o objeto e o mediador instrumental”. O objeto traduz a atividade inteligente do sujeito enquanto concretização do seu projeto, dessa⁹ forma o sujeito se reconhece no objeto e é nele reconhecido o que faz dele uma produção social-cultural. Quando isso não acontece temos o que Marx chama de fetiche da realidade; essa é falseada e se cria uma ideia de autonomia do objeto produzido em relação ao sujeito produtor. Cria-se a ilusão de que os objetos materiais e culturais estão dispostos de modo livre e não como produtos culturais

⁷ Manifesto do Partido comunista; A ideologia alemã; O capital etc.

⁸ SARTRE, Jean Paul. *O existencialismo é um humanismo*. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

⁹ SIRGADO, A. P. (1990). A corrente sócio histórica de psicologia: fundamentos epistemológicos e perspectivas educacionais. Em *Aberto*, Brasília, ano 9, n. 48, p.61-67.



forjados historicamente, e esta autonomia do objeto em relação ao sujeito Marx e Engels denominam de alienação.

Quando o que impera é a alienação do sujeito em relação ao objeto e a atividade desenvolvida por ele, perde-se a noção de totalidade, a visão do trabalhador se comprime e sua frustração é certa, não consegue perceber os nexos existentes entre sua condição existencial e as relações de trabalho, produção e reprodução das condições materiais. Ao analisar as necessidades humanas é necessário compreendê-las em sua construção histórica, já que inicialmente foram superadas as necessidades biológicas, bem características do reino animal, passando pra humanidade como reino das necessidades espirituais humano-genéricas. A atividade tem como componentes estruturais a necessidade, objeto e motivo. Além desses, não é possível que exista atividade senão pelas ações, assim como a atividade está relacionada com o motivo, as ações estão relacionadas com os objetos. (BRUNING, 2010)

Então, pelo que se pôde notar os elementos materiais e não materiais se integram numa concepção dialético-materialista para nos fazer pensar a educação, o fazer pedagógico como atividade prático-teórica, ligada ao “chão da escola”, a construção de um projeto no qual a apropriação do saber passa por atividades planejadas para manipulação e exploração de objetos (diferentes temáticas) no espaço escolar. E é o diálogo entre sujeito-objeto-sujeito que irá definir o grau de tomada de consciência e apreensão da realidade objetiva por parte dos educandos e educadores. Leontiev (1983 apud BRUNING, 2010) define consciência como conhecimento partilhado, como uma realização social. Dessa forma consciência individual só pode existir a partir de uma consciência social que encontra na língua seu substrato real. A consciência é o produto subjetivo da atividade dos homens com outros homens e com objetos dessa maneira a atividade constitui a substancia da consciência.

Nossas formas de pensar, falar e agir sobre os objetos e sobre a cultura não são inatas, mas aprendidas em diálogo com outras pessoas. O ser humano está entre os poucos animais que ao nascer depende totalmente do outro para sobreviver e aprender a conviver entre outro. No que se refere ao uso da linguagem, Geraldi e Bakhtin apontam para um discurso polifônico, que, aliás, é natural, pois não somos seres totalmente autônomos, nesse sentido, pois coexistimos mutualmente e precisamos uns dos outros para continuar existindo enquanto espécie.

4. MATERIAS E MÉTODOS



Nossa pesquisa e reflexão aconteceu em uma escola Escola Municipal de Educação Básica situada no Povoado Quebra-Dentes, zona rural de Girau do Ponciano, foi criada no Ano de 1969, atualmente atende cerca de 118 alunos da Educação Infantil ao 5º ano, em média 92 de 6º ao 9º, sendo 29 da 4º etapa da EJA, mais 63 da 3º etapa da EJA. Conta com um quadro de 15 profissionais, sendo professores. O questionário aplicado foi constituído por 08 (oito) questões, sendo 03 (três) fechadas e 05 (cinco) questões abertas. Conforme modelo em anexo. Para a tabulação dos dados, utilizou-se os tratamentos estatísticos. A pesquisa foi realizada com 4 (quatro) professoras, com faixa etária de 24 a 50 anos, utilizando porcentagem como com uma forma de cálculo para se basear na média de respostas. O tipo de amostragem utilizada aqui é partir da transcrição e análise das concepções acerca do Lúdico como suporte para a aquisição da língua materna no ensino fundamental, ou seja, esse trabalho tem um cunho bibliográfico necessário ao entendimento das questões, mas também se apoia na pesquisa de campo, com a aplicação de questionário pertinente a mesma.

Neste artigo são demonstradas as etapas desenvolvidas na elaboração deste estudo, seu delineamento, tipologia, método de coleta de dados e suas análises, assim como as técnicas utilizadas e os instrumentos de pesquisa. Nas bases lógicas da investigação, foi utilizado o método indutivo, ou seja, estabelecer raciocínio do particular para o geral. Raciocínio indutivo parte de que o estudo das atividades realizadas pelos professores da Escola Municipal de Educação Básica, em relação à importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem. O método indutivo, cuja aproximação dos fenômenos caminha geralmente para planos cada vez mais abrangentes, das constatações mais particulares às teorias e leis.

A abordagem do problema da referida pesquisa se classifica como quantitativa, onde caracteriza-se pelo uso da quantificação tanto na coleta quanto no tratamento das informações por meio de técnicas estatística. Utilizou-se, também, a pesquisa qualitativa que se deu através de diálogo com os professores da Escola Municipal de Educação Básica Professor Antônio Vitor Barbosa, em relação à importância do lúdico no desenvolvimento na educação para os Anos Iniciais, onde foram realizados questionários e entrevista informal, o qual principal objetivo foi verificar as opiniões dos professores sobre a importância do lúdico no desenvolvimento nos Anos Iniciais, visando garantir resultados e evitar distorções na análise e interpretação, possibilitando uma margem de segurança maior quanto às consequências.

O objetivo metodológico enquadra-se na pesquisa exploratória, que busca proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir



hipóteses, sendo a mesma elaborada através de uma avaliação significativa, em que foram estabelecidos critérios claros e um único ponto de vista. O presente artigo foi elaborado através do procedimento de pesquisa bibliográfica, teve como objetivo buscar informações para maior compreensão do tema abordado, através de livros, sites científicos e outros referente aos temas envolvidos, utilizando método padrão científico, partindo do princípio que qualquer caso que se estude em profundidade pode ser considerado representativo de muitos outros, ou até de todos os casos semelhantes. A artigo científico é o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral.

Utilizou-se a técnica de observação direta extensiva, realizada através de um questionário composto por 08 questões elaboradas pelo pesquisador e dirigidas aos professores da Escola Municipal, em relação à importância do lúdico no desenvolvimento na Educação Básica, do Povoado Quebra-Dentes, Zona Rural de Girau do Ponciano - AL, e houve o cuidado para não influenciar as respostas que foram dadas sem a presença do pesquisador.

Diante destes dados, constata-se que os docentes pesquisados consideram de forma quase semelhante a importância do lúdico no desenvolvimento do ser humano, atribuindo, em porcentagens que se pode considerar como próximas, um certo grau de igualdade entre a característica de diversão do lúdico (cerca de 20%) e as de aprendizagem (pouco mais de 30%) e de relação interpessoal (pouco mais de 25%) deste. Esse é um outro fator que demonstra a relevância da pesquisa em questão para o profissional do magistério, uma vez que, de posse das informações aqui levantadas, os professores podem melhor avaliar sua prática pedagógica e pensar a inserção do lúdico em seu fazer educacional.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme análise dos dados coletados através dos questionários respondidos pelos professores da Escola Municipal de Educação Básica, pode-se diagnosticar a importância do lúdico nos anos iniciais da Educação Básica, segundo a opinião dos professores pesquisados chegou-se aos seguintes resultados apontados adiante.

Em relação à questão de como as atividades lúdicas podem promover situações desafiadoras que auxiliam as crianças a desenvolver o raciocínio lógico de forma envolvente,



percebe-se, nas respostas, que 90% dos entrevistados veem, que através das atividades lúdicas, o professor terá oportunidade de desenvolver capacidades como concentração, afetividade e atenção. Diante das respostas, observa-se que as atividades lúdicas despertam prazer, satisfação e interesses, além da construção do conhecimento. De modo que, a utilização das atividades lúdicas como recurso no processo de ensino-aprendizagem seja primordial, além de levar os alunos a dedicarem-se aos estudos e novos conhecimentos em sala de aula. As respostas são a confirmação de que a hipótese do lúdico pode contribuir no ensino, porque através dele são colocadas situações desafiadoras que auxiliam as crianças a desenvolver o raciocínio lógico e a construir conceitos, de forma envolvente.

De acordo com Lucena, (2004, p.54) “os recursos didáticos tem um papel importante no processo de ensino aprendizagem, esses materiais lúdicos devem ser usados como facilitadores do aprendizado”. Em relação à questão se as atividades lúdicas auxiliam na construção dos conhecimentos do aluno, 100% responderam que as atividades lúdicas auxiliam na construção dos conhecimentos do aluno. Diante das respostas, observa-se que os professores veem a utilização das atividades lúdicas com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens e sua utilização se faz necessária para atingir determinados objetivos, bem como uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem. Neste sentido, as atividades lúdicas, como ferramenta da aprendizagem, propõem estímulo e interesse do aluno, além de ajudar a construir novas descobertas e enriquecer a aprendizagem, possibilitando a aproximação do conhecimento dos alunos.

A questão confirmou a hipótese de que “os professores utilizam atividades lúdicas para trabalhar o processo de construção de conhecimento das crianças nos anos iniciais da Educação Básica. Para Smole, Diniz e Candido, (2000, p. 14) “a dimensão lógica é associada à competência em desenvolver raciocínios dedutivos, em construir ou acompanhar longas cadeias de raciocínio, em vislumbrar soluções para problemas lógicos e numéricos, em lidar com números ou outros objetos matemáticos.

A hipótese de que “os professores utilizam os seguintes jogos no ensino na Educação Infantil: dominó, tangram, blocos lógicos e dama” foi confirmada, de acordo com 80% das respostas dos pesquisados que responderam que os jogos mais utilizados são dominó, trilha, pega varetas e dama”. Desse modo, as atividades lúdicas podem promover a participação dos alunos e oferecer oportunidade na aquisição de conhecimento e construção do saber, além de



estimular, dando condições para o desempenho escolar. Cabe ao Educador despertar no educando o interesse pelas atividades lúdicas, utilizando para isso, um processo mais criativo e dinâmico e, de forma que, a aprendizagem tornar-se-ia satisfatória para ambas as partes.

Foi identificado nas respostas que os entrevistados (educadores) veem os materiais lúdicos como ferramentas fundamentais para os processos de ensino e aprendizagem e que o jogo didático caracteriza-se como uma importante alternativa para auxiliar e favorecer a construção do conhecimento ao aluno, pois este material pode favorecer conhecimentos prévios e sua utilização bem como a construção de novos conhecimentos e mais elaborados. Aramão (2004, p.47) ao se trabalhar de maneira lúdica o professor estará explorando conceitos de forma criativa e prazerosa, a utilização de jogos nos anos iniciais deve auxiliar o aluno a se tornar um ser ativo, pensante, questionador e reflexivo no processo de ensino e aprendizagem.

Percebe-se, nestas respostas, que os entrevistados costumam utilizar atividades lúdicas em sala de aula, acredita-se que essas atividades são instrumentos importantes no processo de construção de conhecimento, pois os mesmos veem as atividades como um meio para facilitar o processo de ensino-aprendizagem, um rico instrumento para a construção de conhecimento e permitem que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e divertido. As atividades lúdicas em sala de aula são uma alternativa para auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem, por favorecer na construção do conhecimento do aluno. Elas devem ser utilizado com o objetivo de proporcionar determinadas aprendizagens, melhorando o desempenho dos alunos em alguns conteúdos de difícil entendimento; esses jogos, além de atuar no aspecto cognitivo do aluno, também atuam no desenvolvimento da concentração, além de motivar e integrá-lo a um grupo. O lúdico, nesse sentido, atua como um importante instrumento, proporcionando ao professor um auxílio extra para desenvolver determinado conteúdo em sala de aula, permitindo ao aluno vivenciar situações concretas.

De acordo com Smole, Diniz e Candido, (2000, p.17), “as atividades lúdicas devem ser vivenciadas pelos educadores, é um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, bem como uma possibilidade para que a afetividade, prazer, autoconhecimento e cooperação sejam trabalhadas em sala de aula.”

Em relação à questão se as atividades lúdicas em sala de aula facilitam a relação entre a teoria e a prática, 100% disseram que sim. A resposta confirmou a hipótese de que o lúdico, como ferramenta pedagógica, auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, facilita a relação entre teoria e prática, favorece a construção de conceitos e a socialização dos alunos.



Foi confirmada de acordo com as respostas dadas, que as atividades lúdicas desenvolvem o raciocínio lógico e ajudam na aprendizagem. O lúdico para o desenvolvimento da criança deve criar oportunidade de expressar a dificuldade e facilitar em particular, satisfazer as curiosidades através da brincadeira ao mesmo tempo útil e recreativa.

Para Lucena, (2004) “a atividade lúdica, deve envolver o desejo e o interesse da criança pela ação, e o desafio que motivam as crianças a conhecerem seus limites possibilidades de superação de tais limites, na busca da vitória, adquirindo confiança e coragem para se arriscar”.

06) As atividades lúdicas em sala de aula favorecem a construção de conceitos e socialização dos alunos? Também na questão se as atividades lúdicas em sala de aula favorecem a construção de conceitos e socialização dos alunos, 100% disseram que sim. Observa-se, nas respostas, que os professores veem a utilização das atividades lúdicas como meio que favorece à criança a um ambiente agradável e motivador, ajuda no desenvolvimento da criatividade além de contribuir para o desenvolvimento intelectual. Acredita-se que o uso das atividades lúdicas na escola trará excelentes benefícios no processo ensino-aprendizagem, tornando o ensino mais interessante, fazendo com que a criança faça descobertas e viva experiências que estimulem seu aprendizado.

Para Smole, Diniz e Candido, (2000, p. 14) as atividades lúdicas promovem desafios, geram prazer e novos conhecimentos, mas, para que isto aconteça, é preciso criar um ambiente propício para o uso do jogo em sala de aula e explorá-lo com base nas possibilidades pedagógicas. O professor deve conhecer bem o jogo e os objetivos que ele pode assumir no processo de ensino e aprendizagem.

Quando indagados sobre os pontos positivos da utilização das atividades lúdicas em sala de aula, 52% dos pesquisados responderam que as vantagens são que desenvolve o raciocínio lógico e aprendizagem. Diante das respostas, observa-se que os professores acreditam que a utilização das atividades lúdicas desenvolve o raciocínio lógico e aprendizagem, pois essas atividades são ferramentas fundamentais para os processos de ensino-aprendizagem, caracterizam-se como uma importante e viável alternativa para auxiliar em tais processos por favorecer a construção do conhecimento do aluno. As atividades lúdicas têm vários objetivos, dentre eles, desenvolver habilidades sensório-motoras e a assimilação do conteúdo em sala de aula. O professor deve, inclusive, aproveitar a realidade que cerca o educando para facilitar sua aprendizagem no dia a dia.



Para Smole, Diniz e Candido, (2000, p. 14) “as atividades lúdicas devem ser vivenciadas pelos educadores, é um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, bem como uma possibilidade para que a afetividade, prazer, autoconhecimento e cooperação”. 08) Em sua opinião quais são os pontos negativos em relação a utilização de atividades lúdicas nos Anos Iniciais da Educação Básica? Em relação aos pontos negativos quanto à utilização das atividades lúdicas em sala de aula, 100% disseram não ter nenhuma desvantagem. Percebe-se, nas respostas, que os entrevistados veem nas atividades lúdicas um recurso pedagógico onde a criança consegue desenvolver seu conhecimento além de ser um estímulo à criatividade, dar prazer, proporcionando motivações, fazendo com que ela evolua cada vez em suas ações, através de numerosas situações nas quais pode conhecer melhor as suas habilidades, além de desenvolver a afetividade, a autoconfiança e a iniciativa no seu desenvolvimento, constituindo um importante caminho para o crescimento pessoal e social.

De acordo com Cória-Sabini e Lucena (2004, p. 84), “as situações de jogo promovem, também, oportunidades para a criança se descentrar, coordenar pontos de vista e compreender o sentido e o porquê das regras. No jogo, as ações das crianças devem ser cooperativas”.

A partir das respostas apresentadas pelos professores, percebe-se que eles tem consciência da importância da inserção do lúdico em sua prática pedagógica, muito embora, não o façam, pois usam de abordagem tradicional. Alguns professores ainda mantêm o pensamento retrógrado de que o brincar seja uma maneira desconsiderada ou desqualificada de aprendizagem. Brincar é a maneira como a criança conhece, experimenta, aprende, apreende, vivencia, expõe emoções, coloca conflitos, elabora-os ou não, interage consigo e com o mundo.

Pensar a importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens existentes, pois através do lúdico a criança revela seu verdadeiro sentimento, amplia suas relações sociais, aproxima-se mais do seu mediador de sala e desenvolve suas habilidades de forma prazerosa, ou seja, a prática do lúdico nas escolas é muito importante, pois assim o professor irá alcançar seus objetivos com sucesso, isto é, o aluno aprende o conteúdo, fazendo o que ele mais gosta – brincar. Em relação à atividade escolar, a mesma deverá ser uma forma de lazer e de trabalho para as crianças. Com isso, os brinquedos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.

A criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através das atividades predominantemente lúdicas. As atividades com os brinquedos terão sempre



objetivos didáticos – pedagógicos e visarão propiciar o desenvolvimento integral do educando. O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Não é necessário provar que os jogos em grupo são uma atividade natural e que satisfazem à atividade humana; o que é necessário é justificar seu uso dentro da sala de aula. As crianças muitas vezes aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que de lições.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fundamentando-se em tudo aqui apresentado sobre a importância de como brincadeiras e jogos podem ser vistos como um grande laboratório, em que crianças e adolescentes experimentam novas formas, de pensar, de sentir e de agir. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade em que vive, mas também emite juízos de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora. Constrói, brincando, a sociedade em que irá viver quando adulta. Daí a grande relevância do lúdico para o ambiente de ensino aprendizagem, principalmente para a própria sala de aula, nos mais diversos níveis de escolaridade, permitindo à criança reconhecer seu contexto vivido.

Nos anos iniciais da educação básica, trabalhar com o lúdico é mostrar como o mundo do faz de conta possibilita que a realidade seja, reformulada, experimentada e revista, no sentido de uma interação social efetiva. Considerarmos que o mundo do imaginário cria condições favoráveis a novos princípios e formas de agir, construídos e moldados na solidariedade, ou seja, trabalhando com o lúdico, o professor “entra no universo” da criança. Fica sobre responsabilidade, dos gestores e professores utilizar o brincar como caminho natural, prazeroso e espontâneo de desenvolvimento humano integral. Brincar pode ser visto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de interação social, que abre caminho para o desenvolvimento da arte e do trabalho.

Diante de tudo apresentado neste artigo, pode-se afirmar sem sombra de dúvida que o lúdico é importante sim, para uma melhoria na educação e no andamento das aulas, provocando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente e inconscientemente de forma natural, tornando-se um grande aliado aos educadores na caminhada em busca de bons resultados. E que é dever do educador mudar os padrões de conduta em relação aos educandos, deixando de lado técnicas e os métodos tradicionais acreditando que o lúdico é eficaz como estratégia do desenvolvimento na sala de aula. Espera-se que esta proposta de



abordagem vá de encontro com o que foi proposto realizar, e essencialmente, que seja de suporte para professores que já atuam no ambiente escolar, e aos futuros professores a tornar suas aulas mais dinâmicas fazendo com que a sala de aula se transforme num lugar prazeroso, construindo a integração entre todos que a frequentam.

Ao brincar, não se aprendem somente conteúdos escolares; aprende-se algo sobre a vida. É preciso que o professor assuma o papel de operário de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que a ludicidade contém nos seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, retirando-a da clandestinidade e da subversão, explicitando-a corajosamente como meta da escola.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Anderson. **Educação e Emancipação Humana: por uma racionalidade ético-comunicativa**. Maceió: ADUFAL, 2014.

ANTUNES, Irandé. Que gramáticas existem?. In: _____. **Muito além da gramática: por um ensino de línguas sem pedras no caminho**. São Paulo: Parábola Editorial, 2007, p.25-34. (Estratégias de ensino; 5)

BRUNING, Keity Cassiana Seco/ LIMOLI, Loredana. **Análise Linguística e Pedagogia Histórico Crítica: A Integração entre duas propostas de Letramento**. N° 5. Revista Odisseia: UFRN, 2010.

FREIRE, Paulo. A mensagem de Paulo Freire. **Teoria e prática da libertação**. Porto: Nova Crítica, 1977.

_____. **Pedagogia da Autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

FREIRE, Paulo. **Alfabetização: leitura do mundo e leitura da palavra**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2002.

GERALDI, J.W. **O texto em sala de aula – leitura e produção**. Cascavel: ASSOESTE, 1984.

OLIVEIRA, M.K de Vygotsky: **aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Seiprone, 1995.



PULASKI, M. A.S. **Compreendendo Piaget; uma introdução ao desenvolvimento cognitivo da Criança.** Rio de Janeiro. Zahar, 1993.

SANTOS, Gustavo Resende dos/ AQUINO, Orlando Fernández. **A Psicologia Histórico-Cultural: Conceitos Principais E Metodologia De Pesquisa.** Revista perspectivas em Psicologia. Volume 18, N, 2, Jul/Dez 2014, p. 76 – 87

SIRGADO, A. P. (1990). **A corrente sócio-histórica de psicologia: fundamentos epistemológicos e perspectivas educacionais.** Em Aberto, Brasília, ano 9, n. 48, p.61-67.

VYGOTSKY. L.S. **Formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo; Icone, 2001.

SANTOS, Gustavo Resende dos/ AQUINO, Orlando Fernández. **A Psicologia Histórico-Cultural: Conceitos Principais E Metodologia De Pesquisa.** Revista perspectivas em Psicologia. Volume 18, N, 2, Jul/Dez 2014, p. 76 – 87

SIRGADO, A. P. (1990). **A corrente sócio-histórica de psicologia: fundamentos epistemológicos e perspectivas educacionais.** Em Aberto, Brasília, ano 9, n. 48, p.61-67.

VYGOTSKY. L.S. **Formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo; Icone, 2001.