

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS

*PLAY IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS IN THE
INITIAL SERIES*

Wanessa Costa Viana¹
Alfredo Henrique Castro Santana²
Jesuslene Gomes Rocha³

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar o papel do lúdico como ferramenta pedagógica nas séries iniciais, argumentando que as atividades lúdicas podem dinamizar e enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. A importância do lúdico na educação é amplamente reconhecida na literatura pedagógica, sendo considerado fundamental para o desenvolvimento cognitivo e social do indivíduo. O ato de brincar, sendo uma manifestação inata, desempenha um papel crucial nas interações cotidianas e na formação social das crianças. Este estudo reforça a necessidade de integrar o lúdico nas práticas pedagógicas como uma forma essencial de contribuir para a vida em sociedade. Como método científico, o artigo apresenta uma revisão de literatura, explorando teorias e pesquisas existentes sobre a influência do lúdico no desenvolvimento humano. Aborda-se uma perspectiva construtivista, social, cultural e histórica, examinando como o lúdico tem sido tratado nas diversas abordagens pedagógicas ao longo do tempo. A pesquisa destaca que a implementação de jogos educativos e outras atividades lúdicas em sala de aula pode significativamente despertar o interesse dos alunos pela aprendizagem. Os resultados observados incluem maior engajamento dos alunos com o conteúdo estudado, melhoria na concentração em tarefas individuais e em grupo, aumento do prazer em participar das atividades escolares, e um ambiente propício para o compartilhamento de descobertas e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. O estudo conclui que o lúdico é uma estratégia pedagógica valiosa que não só facilita o aprendizado acadêmico, mas também promove o bem-estar emocional e social dos alunos, incentivando uma atitude positiva em relação à escola e ao aprendizado.

¹ Licenciatura Plena em Língua Portuguesa. Universidade Estadual Vale do Acaraú. Pós-graduação: Estudos Linguísticos e Análise Literária. Contato: wanessavianaredencao@hotmail.com

² Graduado em Artes visuais, pelo Centro Universitário FAVENI – UNIFAVENI. Pós-graduação em Ensino da Arte pela Instituição FACULESTE. Contato: alfredovascaino100@gmail.com.

³ Graduação em pedagogia com Habilitação para magistério na Educação Infantil e nas séries Iniciais do Ensino Fundamental- UEPA. Especialização: Gestão, Orientação e Supervisão Escolar. Contato: jesuslenerocha@hotmail.com

Palavras-Chave: Lúdico; Escola; Construtivista; Social; Interação.

ABSTRACT

This article aims to analyze the role of play as a pedagogical tool in the early grades, arguing that playful activities can energize and enrich the teaching and learning process. The importance of play in education is widely recognized in educational literature, being considered fundamental for the cognitive and social development of individuals. The act of playing, being an innate manifestation, plays a crucial role in daily interactions and the social formation of children. This study reinforces the need to integrate playfulness into pedagogical practices as an essential way to contribute to life in society. As a scientific method, the article presents a literature review, exploring existing theories and research on the influence of play on human development. It adopts a constructivist, social, cultural, and historical perspective, examining how play has been treated in various pedagogical approaches over time. The research highlights that the implementation of educational games and other playful activities in the classroom can significantly awaken students' interest in learning. The observed results include increased student engagement with the studied content, improved concentration on individual and group tasks, increased enjoyment in participating in school activities, and a conducive environment for sharing discoveries and developing cognitive skills. The study concludes that playfulness is a valuable pedagogical strategy that not only facilitates academic learning but also promotes the emotional and social well-being of students, encouraging a positive attitude towards school and learning.

Keywords: Playfulness; School; Constructivist; Social; Interaction.

1. INTRODUÇÃO

A sociedade é um grande caldeirão social, onde a vida humana se processa numa teia de relações em que predomina a troca de experiências. Uma necessidade que se realiza por meio de contatos interpessoais, ampliando a capacidade de comunicação e entendimento do ser. A partir dessas experiências é que a ludicidade de maneira dinâmica e histórica faz parte do dia a dia do homem auxiliando-o no seu desenvolvimento psicossocial, cognitivo e emocional.

Nesse sentido, o indivíduo começa a configurar sua vida social ainda na infância. Uma etapa, em que a criança possui intenso poder de interação com seus pares,

produzindo uma rede de convivência num discurso permanente de desenvolvimento. Vygotsky e Piaget nessa linha de pensamento buscaram analisar as etapas de desenvolvimento humano, tendo como foco dessa análise a interação da criança. Observaram que o jogo numa perspectiva lúdica contribui singularmente para o entendimento do mundo. Ademais, as pessoas adultas e a sociedade são mediadoras dessa relação, ampliando o universo social do novo ser em desenvolvimento.

Nesse prisma, é que se procurou construir um trabalho com alicerces na pesquisa e análise de referenciais bibliográficos sobre autores que retratam o lúdico na educação. A docência nas escolas, a troca de experiências com profissionais da área proporcionou-se perguntar: qual a importância do lúdico para o desenvolvimento cognitivo no ensino-aprendizagem de crianças nas séries iniciais?

Um questionamento dentre outros em que se acredita que a tônica do ensino perpassa pela compreensão das etapas de desenvolvimento humano, sob a ótica dos princípios da ludicidade, que vem sendo ao longo da história tema de discussão e atenção nos mais diferentes espaços como no meio familiar, no dia a dia e posteriormente no ambiente escolar.

Portanto, a temática em questão enfatiza de maneira geral o lúdico como instrumento de grande importância no despertar das funções superiores como atenção, criatividade, cognição, aprendizado. Por isso a abordagem histórica se faz necessária, bem como a análise de grandes autores sobre o tema central. Isso como forma de condensação e fundamentação do trabalho.

2. BREVE HISTÓRICO ACERCA DO O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

A ação do brincar, historicamente, sempre esteve intensamente ligada ao meio sociocultural. Uma característica marcante ao grupo humano, em que a brincadeira, o lúdico é essencial ao desenvolvimento de fatores psicossociais – essenciais na relação homem-homem, homem-meio. Pois este é um ser puramente dado ao prazer do brincar

e da curiosidade como fatores de descobertas do mundo ao seu redor.

Por isso, por uma questão de associação histórica homem-brincar-prazer, é que a palavra “lúdico” oriunda do latim *ludus*, significa brincar e a palavra jogo derivada de *lócus* latim, quer dizer diversão, brincadeira. Algo que é próprio da condição do ser humano, necessário ao aprender.

E dentre os muitos fatos da história da educação, diversas são as abordagens sobre o jogo e sua importância no que diz respeito ao desenvolvimento das crianças. Grandes teóricos como os etnólogos compreendem e reconhecem a origem religiosa dos jogos, ratificando que estes são objetos de cultos profanos sendo ainda possível reconhecer neles a sobrevivência de antigos costumes. Ao longo do tempo suas principais características foram conservadas. Algo observado por Almeida (1999, p. 20):

Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, lutas, eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes, o caráter de divertimento e prazer natural. Aquele mundo poderia ser pequeno, mas era coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura. Essa ideia dos jogos como fonte principal da cultural era embrionária em Heráclito de Éfeso (sec. V aC.)

O que significa dizer que havia uma preocupação com a importância dos jogos na formação do homem Grego, tanto que “os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados tanto por meninos quanto por meninas sob vigilância em jardins para crianças”. Assim:

Platão dava ao esporte, tão difundido na época valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual e estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. Por isso investia contra o espírito competitivo dos jogos que, muitas vezes, usados de forma institucional pelo estado, causam danos à formação da criança e dos jovens (ALMEIDA, 1999, p. 20).

O que nos leva a entender, que os jogos em seus diversos modos de uso e tempos históricos, necessitam a priori de um entendimento de temas relacionados à antropologia e história. Visto que, muitas abordagens foram traçadas e por diferentes pensadores de culturas e tempos históricos. Estes cunharam ao jogo a importância crucial à aprendizagem e ao desenvolvimento humano. Platão por exemplo, sugeriu o ensino de matemática de forma lúdica para maior aprendizado e fixação desta. Ensinava

utilizando exemplos concretos, de preferência retirados do cotidiano das crianças, somente depois Platão partia para a abstração. Uma prática que podemos dizer, bem construtivista, sendo utilizada no ano 300 aC.

Dessa forma, é de se observar que Platão foi um exemplo de pensador, educador à frente de seu tempo. Isso pelo fato da importância dada as atividades lúdicas na educação infantil. Outros exemplos de grande contribuição nessa área foi a de Sócrates na Grécia, Montaigne na Renascença e ainda Froebel e Pestalozzi no século XVIII elevando ainda mais a função pedagógica do lúdico na prática ensino-aprendizagem. O que na visão de Almeida (1999, p. 20):

[...] mesmo entre os egípcios, romanos e maias, os jogos serviram de meio para a geração mais jovem aprender como os mais velhos valores e conhecimentos. Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos e imorais.

O que podemos constatar que os jogos têm abordagens diferentes em cada época e em cada cultura. Ao longo da história, cada povo desenvolveu concepções diferentes sobre a infância e seu desenvolvimento. No entanto, a visão negativa da criança como um ser incompleto ou um adulto em miniatura foi a que mais predominou.

Desprezava-se assim, a importância dos jogos e brincadeiras como agentes contribuintes ao processo de desenvolvimento humano. Nesta visão não se considera criança como alguém cujas características e necessidades são próprias de sua etapa de desenvolvimento. Os filhos das classes dominantes recebiam uma educação para dominar, os filhos das classes dominadas não recebiam educação ou recebiam educação para o trabalho.

Os jogos durante quase toda a idade antiga, receberam a devida importância como ajudadores no processo de formação da personalidade, importância esta que foi se perdendo com o advento do período medieval, se mostrando praticamente inexistente durante toda a idade moderna. Seu resgate histórico somente ocorreria em fins deste período e início da idade contemporânea.

Em outras palavras, ao se levantarem análises mais atentas e significativas do lúdico na história e isso abordando o período primitivo até fins do século XX, pode-se

concluir que as sociedades antigas atribuíam grande valor ao jogo, principalmente como meio de aprendizagem do que as sociedades posteriores. Um fato destacado em Marrou apud Rosamilha (1979, p. 11) que:

[...] na escola primária da época helenística, a criança aprendia a leitura a partir de letras sem preocupação com o valor fonético e daí passava-se lentamente para a sílaba, as palavras e as frases. As dificuldades eram tantas que alguns recursos foram criados pelos romanos para facilitar a aprendizagem.

Isto é, nota-se que na antiguidade o método de ensino não tinha uma ligação direta com a teoria. A preocupação primária era em entender o mundo de forma prática. Por isso, a necessidade em se desenvolver modelos lúdicos, que ajudassem a minimizar as dificuldades de absorção do ensino.

E nesse cenário histórico, foi que nos colégios Jesuítas por volta do final do século XVI, a relevância ao lúdico, o resgate a esse instrumento pedagógico de ensino já se percebia. Porém, apenas no século XVIII foi dado uma atenção especial e sistemática ao brincar como método educacional na infância. Rousseau (1712 – 1778) nesse sentido é a referência macro, pois foi um dos primeiros a oferecer uma interpretação diferente do processo de desenvolvimento infantil.

Rousseau em suas teses considerou a criança como sendo um ser com características e necessidades específicas, vendo a espontaneidade e a imaginação como qualidades positivas. Para ele a alegria propiciada pelo brincar despertava o interesse que era o sustentáculo da aprendizagem. “Em todos os jogos, as crianças sofrem sem se queixar, rindo mesmo, o que nunca sofreriam de outro modo sem derramar torrentes de lágrimas”. Rousseau apud Ameida (1999, p. 22)

Seguindo a linha de Rousseau, outros teóricos da Educação cultivaram o interesse pelo lúdico na educação, pois os métodos pedagógicos da época não se mostravam eficazes no processo ensino-aprendizagem. Partindo dessa premissa Pestalozzi construiu parâmetros para as concepções contemporâneas de educação. A partir de intensos estudos conclui que o jogo favorece a cooperação, criando um senso de responsabilidade e de grupo. Defendia a idéia que a escola devia ser uma extensão do lar, e inspirar-se no ambiente familiar para oferecer uma atmosfera de segurança e

afeto. Na sua visão o principal cuidado do educador deveria ser respeitar os estágios de desenvolvimento pelos quais a criança passa e dar atenção a sua evolução, suas aptidões e necessidades de acordo com a faixa etária.

Tendo com base essas concepções outros estudiosos enfatizaram sobre a importância dos jogos para a educação infantil. Froebel, seguidor de Pestalozzi propôs a utilização do lúdico como forma de estimular o interesse da criança em idade pré-escolar. Dessa forma amplia-se a aprendizagem por meio da atividade criadora dos próprios educandos, levando em conta que o brincar funciona como ponto de intersecção entre o mundo cultural e a natureza.

De acordo com Santos (1997, p. 102):

Froebel concebe o brincar como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo das crianças. Desta forma, proporciona subsídios para a compreensão da brincadeira como ação livre e os brinquedos aparecem como suporte da ação docente destinado a apropriação de habilidades e conhecimentos.

As reflexões de Froebel apontam que o jogo é o meio que incentiva a aprendizagem nas mais diversas situações sejam elas sociais ou atividades orientadas e coordenadas por um adulto. Além de proporcionar a aprendizagem, jogar amplia as possibilidades de expressão de sentimentos bem como comportamentos socialmente mais adequados. Diante disso, o simples ato de brincar torna-se mecanismo coordenador do desenvolvimento infantil em seus aspectos motor, cognitivo, social e psicológico, sendo um jogo capaz de estimular tanto o desenvolvimento social como o cognitivo. Jogar representa ser um ato de realização pessoal, permitindo a expressão de afetos e emoções, podendo contribuir com a melhoria da aprendizagem, oferecendo a educação maiores possibilidades de sucesso.

Diante de tais princípios é que a Escola Nova surge destacando-se no período contemporâneo como a maior representante do uso do lúdico aplicado a educação formal se consagrando desse modo como corrente inovadora do ensino, isso só foi possível em razão dos valores defendidos que se fundamentavam em princípios tais como: liberdade, interatividade e vivacidade, todos relacionados a jogos e brincadeiras.

As escolas infantis criadas nas primeiras décadas do século XX tiveram fortes

influências de educadores que concebiam as atividades lúdicas a principal forma de estimular o processo de ensino-aprendizagem. Os principais contribuintes dessa ideia foram: Froebel, Dewey, Claparede, Decroly e Montessori. É importante destacar que para esses educadores os jogos representam tanto como ação livre da criança, como com atividade orientada pelo professor.

A boa educação é aquela que considera o desenvolvimento da criança a partir da satisfação de suas necessidades. Esta deve então ser desenvolvida a partir dos interesses dos educandos. Durante a educação infantil as crianças geralmente se encontram numa fase em que o uso de objetos e situações concretas favorece seu desenvolvimento de uma forma mais agradável.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana, contribuindo para que haja um interesse pela escola, haja vista, que a criança e o adolescente muitas vezes possuem interesses diversos daqueles que são ensinados na instituição escolar. Por isso, esse espaço escolar de maneira geral, é visto por essas crianças e adolescentes como monótono e desprovido de elementos motivadores para a aprendizagem.

3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM VIGOTSKY E PIAGET

3.1 A LUDICIDADE E A SOCIALIZAÇÃO EM VIGOTSKY

Producir cultura é próprio da espécie humana. O homem nasce, vive e morre em meio a um ambiente sócio-histórico, no qual aprende e perpetua a sua espécie. Nesse sentido, o aprender humano, se faz e refaz na proporção em que interage, experimenta os instrumentos culturais a sua volta, observa, argumenta com outro da sua espécie. Uma práxis, centrada no diálogo e no coletivo fundamental ao desenvolvimento psicossocial do indivíduo. Dessa forma, nesse círculo cultural, amiudamente, por meio da relação social, o conhecimento infantil se constrói, se espelha, assume e/ou suga o

que o grupo cultural, o ambiente lhe oferece. Através disso é que a criança vai aos poucos fortalecendo crenças, princípios, conscientizando-se de sua posição em relação ao outro e ao mundo.

Ou seja, levando em conta tais ideais, podemos entender que o desenvolvimento das funções superiores: inteligência, criatividade, atenção, bem como os aspectos: psicossocial, afetivo e motor da criança, dependem substancialmente do modo como será dirigido seu processo de socialização dentro do universo cultural a qual está inserida.

Em outras palavras, como um ser histórico e social, o indivíduo ao nascer se interliga a um universo de ideias, de ideologias que influenciarão no seu crescimento como todo. E nessa caminhada educativa, é guiada por um sistema de regras e uma estrutura previamente construída por outros. Aos poucos a criança vai se adaptando a essa estrutura, também a modificando, cumprindo o seu papel como um ser social.

Nessa lógica, o indivíduo ao vir ao mundo, vivenciará relações de experiências fundamentais ao seu desenvolvimento e onde encontrará com aquela que talvez seja a mais importante entidade da qual fará parte – a família. É essa instituição que a criança usará como ponto de referência para as suas futuras relações com o grupo.

Sendo assim, é importante frisar que a escola no que concerne as suas funções educativas, deva primar por um processo de socialização que não se restrinja apenas aos aspectos conteudista de ensino. A escola deve garantir uma educação de qualidade pautada em metodologias que incentivem a integração entre indivíduos, construindo um caráter formal a aprendizagem que teve início no meio familiar.

Ao ingressar na escola a criança adentra em um meio social mais complexo, vivenciando situações diferentes daquelas do meio familiar. A partir da relação com outras crianças ela aprende a lidar com as frustrações e terá de ir aos poucos desenvolvendo sua autonomia. Nesse ambiente coletivo, ela se defronta com regras que tem papel mediador em suas relações com o grupo. É do respeito a essas regras que depende muitas vezes seu convívio social. Outro aspecto positivo em relação às regras é que elas podem ser discutidas e reformuladas no âmbito do grupo. Vygotsky

(1998, p. 75), em relação a isso enfatiza que:

[...] o desenvolvimento das funções superiores não se dá prioristicamente, como simples movimento de reflexos, mas sim através de uma atividade do sujeito, atividade essa de apropriação e utilização de instrumentos e signos em um contexto de interação. Esses instrumentos e signos por sua vez farão o papel de mediadores dessa atividade, das interações. A auto regulação da conduta e a transformação ambiental, frutos da construção da consciência, surgem como a possibilidade advinda da utilização de instrumentos socialmente construídos.

O que significa dizer, que a instituição escolar, assume um papel de mediação entre as crianças e o mundo no qual elas interagem. E isso propicia condições necessárias para que os educandos possam assim, paulatinamente, despertar sua capacidade de cooperar, tomar decisões, criar e respeitar regras. Uma realidade que favorece na criação de vínculos emocionais que estimulem a aprendizagem.

Outro fato interessante a esse respeito, é que embora a criança seja aparentemente passiva, vínculos afetivos são estabelecidos entre ela e outras pessoas. Vínculos que dia a dia vão se fortalecendo a medida em que o menino a menina se desenvolve e a interação se sucede, fazendo uso de outros canais de comunicação. Com o passar do tempo, a criança vai tomando consciência de si mesma, sendo um processo em que o indivíduo vai se individualizando e socializando.

Pode-se ainda destacar que o jogo e o brincar exercem grande influência no processo de socialização infantil, uma vez que favorecem o desenvolvimento de importantes capacidades que serão necessárias posteriormente.

3.2 A AÇÃO DO BRINCAR E DO JOGO EM PIAGET

O jogo no processo ensino-aprendizagem possui grande relevância pelo fato de respeitar uma das características marcantes no homem – o brincar. Pois a brincadeira o lúdico faz parte da cultura de vida do grupo social e a criança tem isso como uma espécie de cordão umbilical. Um fato que em Piaget existe tanto pela ação lúdica em si quanto pelo desenvolvimento do domínio dessas ações. Para este pensador:

Quando um sujeito pula um riacho pelo prazer de saltar envolta ao tempo de

partida para recomeçar e assim por diante, executa os mesmos movimentos que se saltasse por necessidade de passar para outra margem, mas fará por mero divertimento e não por necessidade, ou para aprender uma nova conduta. Pelo contrário, quando o sujeito faz de conta que come uma folha verde, que ele qualifica de espinafre, temos além do esboço sensório motor da ação de jantar, uma evocação simbólica caracterizando uma estrutura diferente da imagem representativa adaptada, porque ele procede por assimilação deformante e não generalizada. Do mesmo modo, a regra do jogo não é uma simples regra inspirada na vida normal jurídica, mas uma especialmente construída em função do jogo, embora possa conduzir a valores que ultrapassam. Exercícios, símbolos e regras parecem ser as três fases sucessivas que caracterizam as grandes classes de jogos do ponto de vista de suas estruturas mentais, (PIAGET, 1997, p. 144).

Dessa forma, o indivíduo elabora os princípios de interação com o mundo mediante práticas que se iniciam na infância. Isso corre, em razão de um comportamento espontâneo e da necessidade de aprender de forma mais prazerosa.

Nesse contexto, o jogo se apresenta como uma ferramenta integradora para desenvolver as habilidades latentes do ser. O que significa dizer, que a ação de experimentar determinadas brincadeiras associadas ao processo ensino-aprendizagem como pular corda, amarelinha, jogar bola, queimada, dama, dominó, xadrez entre outras contribuem para o despertar do interesse pelas atividades educativas.

Diante disso, é notório que para Piaget o jogo possui uma configuração essencial no que concerne ao processo de assimilação do saber. Sendo sua função funcional ou reprodutiva, cujo simbolismo apresenta a existência de uma verdade subjetiva, em que a imaginação a transposição simbólica submete as coisas, as atividades próprias sem regras ou limitações.

Podemos dizer então, que Piaget viu nos jogos a ferramenta básica que permitiu às crianças o alcance do seu desenvolvimento cognitivo e sensório-motor, além de ser um mecanismo facilitador no curso das relações de ensino-aprendizagem.

Ainda para Piaget o processo de aquisição de novos saberes se desenvolve através da modificação ativa feita pela criança, pelo seu conhecimento anterior. A teoria construtivista demonstra que o processo formal de instrução somente pode favorecer a criança a construir mais conhecimento, se esta tiver gerado os elementos para se beneficiar dessa construção.

E no processo de construção da personalidade os aspectos se mostram

claramente no jogo, pois ao jogar a criança manipula a realidade fazendo do jogo um elemento de prazer e satisfação, que resulta da interação jogador e ambiente. O jogo é uma forma de representar o contexto em que estamos inseridos, independente da época, classe social e outros fatores. Assim, deve fazer parte de uma escola piagetiana o lúdico, os conflitos e os desafios. Nisso Piaget enxergou nos jogos a oportunidade de favorecer a interação do indivíduo com seu meio frequentemente usando o termo cooperação ao se referir as atividades lúdicas na educação infantil.

Nessa ótica, fica reduzido o poder do adulto sobre a criança, uma vez que esse passa a propor as regras ao invés de impô-las. Criar e escolher regras é uma atividade eminentemente social. Por isso, o jogar em sala de aula proporciona momentos ricos em interação e aprendizagem, auxiliando educadores e educandos no processo de ensino e aprendizagem.

Ao se reconhecer o valor dos jogos para o desenvolvimento, Piaget ressalta que sem essa interação a criança não pode construir nem sua lógica, nem seus valores sociais e morais. Nada melhor do que os jogos para proporcionar essa interação. Nesse sentido é que Piaget apud Kamii (1991, p. 124) afirma:

O desenvolvimento da habilidade de competir em jogos acompanha o desenvolvimento da habilidade de descontração e coordenação do ponto de vista. O desenvolvimento da habilidade da criança em competir em jogos é assim, parte de um quadro de desenvolvimento muito mais amplo.

Em relação a isso, é importante ressaltar, que alguns estudiosos do assunto sublinham o lúdico como sendo uma ferramenta primordial no processo evolutivo do desenvolvimento humano. Visto que, o homem ao passo que evolui de um estado primitivo de comportamento para integrar-se a outra realidade social, é acometido a experiências de equilíbrio e desequilíbrio ligado a satisfação e a não satisfação de seus desejos e impulsos naturais. Além do equilíbrio de sua emoção, sua afetividade agora moldada a regras e valores sociais. O homem para enfrentar esse momento, essa mudança, necessitará contar com o elemento “brincar”. Cuja função permite que se adapte ao meio e passe a valorizar os demais integrantes e respeitar os princípios e as práticas assumidas pelo grupo.

Em outras palavras, em Piaget o jogo tem funções essenciais no despertar de habilidades cognitivas do indivíduo. Funções ligadas a fatores socioemocionais bem como ao da aprendizagem, quais sejam:

- a) A autoridade do adulto reduz de forma gradativa quando os jogos fazem parte do ensino aprendizado. Há menos dependência por parte da criança.
- b) A criança ao interagir com os jogos possui liberdade para realizar suas ações de maneira independente, criativa, espontânea.
- c) O pensar, o imaginar, o criar, são válvulas que por intermédio da ação do jogo, estimulam-se e crescem na criança com grande facilidade.
- d) O jogo de maneira geral é de grande importância no processo de interação social.
- e) A autoestima através da brincadeira e do jogo, ganha impulso e se fortalece.
- f) O jogo proporciona a liberação da emoção infantil e consequentemente da criatividade.
- g) O jogo por si só constrói mecanismo facilitadores da aprendizagem.

Desse modo, se sustenta em Piaget a importância do jogo como recurso metodológico e de qualidade no processo ensino-aprendizagem. Haja vista, que através dos jogos a criança sente motivação e estimula o acordar de capacidades latentes para o mundo do saber. É nesse universo de socialização constante que o indivíduo vive, que Piaget encontrou subsídios para construir sua teoria. Pois para esse teórico, é no ato de conviver, na experiência com o outro, que se encontram as ferramentas necessárias tanto para o crescimento cognitivo como moral. Então, os jogos contribuem para a construção e manutenção de regras sociais e no desenvolvimento físico. Esse desenvolvimento físico é importante para que a criança mantenha a mente em atividade. Atividade esta que resulta do equilíbrio entre assimilação e acomodação. O jogo é assim, assimilação que age sobre a acomodação.

Segundo Piaget apud Garcia (1997, p. 114): “Educar é adaptar o indivíduo ao meio social ambiente”. Assim, constata-se que a escola tradicional impõe ao aluno sua tarefa, enquanto a moderna ao contrário apela para o trabalho espontâneo, baseado na

necessidade e no interesse pessoal.

Piaget, destacado por Garcia (1997, p. 114) demonstra que:

[...] quando a escola ativa exige que o esforço do aluno parte dele mesmo sem ser imposto e que sua inteligência trabalhe sem receber os conhecimentos previamente preparador, ela está chamando a atenção para a importância de ser respeitar as leis da inteligência, reconhecendo a existência de uma evolução mental que apresenta interesses e necessidades específicas a cada período.

Sem pretensões de criar uma teoria pedagógica, é certo que os estudos de Piaget tiveram uma grande influência para a educação, pois acabou por si contrapor à velha educação tradicional que se baseava no teste de QI (quociente de inteligência).

O conteúdo da abordagem piagetiana não traz referências sobre como o adulto pensa. Piaget procurou conhecer o próprio desenvolvimento da inteligência.

Para Franco, ao nos referirmos sobre Piaget:

é difícil pensar a psicologia cognitiva muito desvinculada da pedagogia. Ela lança uma luz muito importante sobre os famosos problemas de aprendizagem, a medida que nos faz entender que uma criança pode não ser deficiente, mas esta apresentando no momento um atraso cognitivo. Portanto, tal atraso pode ser recuperado, pois afinal, o desenvolvimento cognitivo depende fundamentalmente da criança com o seu meio (FRANCO, 1997, p. 36).

Concebendo o conhecimento como algo que se forma a partir da interação do sujeito com o objeto o centro do processo educativo deixa de ser o professor.

O método construtivista piagetiano voltou-se para descobrir como a criança pensa. Questiona-se por que as crianças em determinadas faixas etárias não conseguiam responder determinadas perguntas ao passo que outras conseguiam. Piaget mergulhou fundo no raciocínio infantil no intuito de descobrir sua lógica revolucionando o processo educativo.

Piaget constatou que os organismos vivos têm uma organização estrutural que lhes dá um aspecto de totalidade integrando dinamicamente as várias partes, como aparelhos e sistemas que o formam. Assim, o pensamento seria constituído por elementos integrados em uma estrutura maior. Portanto, os processos cognitivos, assim como os biológicos tem uma organização, uma estrutura que lhes dá um caráter integrativo, pois aqueles são um prolongamento destes.

Piaget (1996) diz que “todo organismo tem invariantes funcionais”. Isso significa que a algo no funcionamento de todo organismo que sempre acontece. Tais invariantes seriam a organização e a adaptação.

Assimilar é identificar um dado exterior a um sistema de interpretação, ou seja, refere-se a atribuição de sentido através das estruturas mentais que já possuímos estabelecendo um recorte na realidade que observamos.

Observa-se que acomodar é modificar estes dados ou esquemas com a possibilidade de retornar ao processo de assimilação. Acomodar representa a busca para se resolver os conflitos entre os esquemas antigos de assimilação e a novidade para a qual eles não se aplicam adequadamente. Sendo assim, aprender é reorganizar todo nosso sistema de inteligência ou de cognição para adequarmos ao novo objeto. E esta reorganização é fruto da atividade do sujeito, atividade sem a qual o novo não seria possível de ser assimilado.

Nesse prisma a utilização de material concreto na educação infantil tem por finalidade fornecer a criança elementos capazes de facilitar a construção de novos conhecimentos, conhecimentos estes que são construídos não somente através dos objetos, mas também das ações que essas crianças exercem sobre estes, e principalmente pela interação com outras crianças no processo de socialização.

A maior contribuição de Piaget se refere a descoberta de que o processo de desenvolvimento humano acontece a partir da interação das pessoas com o seu meio, não importando o meio em que a pessoa vive e sim as relações que ela estabelece com estes.

De acordo com Piaget apud Franco (1997, p. 25) “os homens são seres biológicos pertencentes a mesma espécie”. Dessa forma, interage com o meio de uma maneira comum, mesmo passando por experiências diferentes suas etapas de desenvolvimento serão semelhantes.

Assim, uma instituição educativa que pretenda trabalhar numa abordagem piagetiana deverá propiciar os meios para que o aluno interaja com o ambiente de forma a facilitar a construção do saber sistematizado, fugindo daquela abordagem em que o

professor simplesmente expõe ao aluno o que se quer ensinar, bem como daquela em que o aluno é livre para fazer o que quer e o professor é mero observador.

Na concepção construtivista o professor é um problematizador, um mediador, um organizador das interações do aluno com o meio. O professor tem de procurar oportunizar ao aluno ser sujeito ativo na construção do conhecimento, buscando envolver este em diversas possibilidades de experimentações.

O lúdico contribui para o desenvolvimento da criança que precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo. Seu modo de assimilar, transformar o meio para este se adapte as suas necessidades e de acomodar-se, ou seja, mudar a si para adaptar-se ao ambiente através do jogo. Assim, o jogo constitui-se como ferramenta de essencial importância pedagógica de apoio ao desenvolvimento cognitivo.

Nessas circunstâncias constata-se que o construtivismo é uma teoria de aprendizagem desenvolvida por Jean Piaget que mostra ser o conhecimento elaborado a partir da interação entre o indivíduo e meio, e é justamente nesse ponto que ela pode ser chamada de interacionista, pois para ela o conhecimento não se origina diretamente do ambiente, mas se constrói através da interação entre sujeito-objeto-ambiente, sendo que esta interação fica mais complexa de acordo com o estágio de pensamento em que a criança se encontra.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dialética da vida humana se processa em sociedade, onde cada ser numa teia de relações sociais se constrói e auxilia na construção da vida social. Nessa perspectiva, a elaboração da linguagem amplia-se de acordo com o desenvolvimento do pensamento e das relações interpessoais.

Assim, para que se possa construir a linguagem, há a necessidade da utilização de recursos diversos como jogos educativos. Foi o que pretendemos construir neste trabalho. Onde a materialização do jogo ocorre por meio de atividades lúdicas. Nessas atividades, o saber matemático, a leitura, a produção textual, a socialização são

elementos centrais, para o incentivo à aprendizagem significativa.

Aprender significativamente com jogos, desperta a imaginação e a criatividade. Ressignifica o cotidiano, conferindo-lhe um patamar de autenticidade, buscas e necessidades. Esses elementos, integrados aos conteúdos escolares, produzem olhares diferentes ao mesmo tema.

Diante disso, mostrou-se durante toda essa pesquisa que a educação é um elemento essencial para a vida humana. Ela deve ser parte integrante da vida social do ser, numa busca e construção permanente de desenvolvimento humano para uma existência plena, significativa, sendo a escola agente mediadora desse processo.

Em linhas gerais o aprendizado que fica, é que o processo ensino-aprendizagem não deve ser um fim em si mesmo, mas uma razão para mudanças constantes e que vislumbrem a melhor forma de se ensinar. E que essa caminhada seja uma maneira de se alçar voos por infindos universos na busca de respostas, de compreensão do mundo ao nosso redor.

Portanto, a temática abordada buscou analisar questões concernentes a importância do lúdico no processo nas séries iniciais. Sob tal perspectiva, se almeja que os alunos nesse nível de ensino: desperte a cognição, a criatividade, o prazer em aprender, em saber de modo que a Escola seja um espaço intenso de motivação e estímulo na construção do conhecimento.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. 2^a ed., São Paulo: Loyola, 1999.

FRANCO, Sérgio Roberto Kieling. **O construtivismo e a educação**. 6^a ed., Rio Grande do Sul: Medição, 1997.

GARCIA, Regina Leite. **Revisitando a pré-escola**. 6^a ed., São Paulo: Cortez, 1997.

KAMII, Constance. **Jogos em grupo na educação – implicações na teoria de Piaget**. 4^a ed., São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo na Criança**. São Paulo: Edusp, 1997

_____. **Biologia e conhecimento**. 2.^a ed. Petrópolis: Vozes, 1997

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do Jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Biblioteca Pioneira de Ciências Sociais, 1979.

SANTOS, Santa Maril Pires dos. **Briquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, Liev Semenovich. **A formação Social da mente**. 2.^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.