

BRINCAR NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA PROPOSTA LÚDICA E SIGNIFICATIVA

Ananda Elias Borges¹
Priscila Verdelho Ramos Porto²
Erika Karla Barros da Costa³

Eixo temático: Prática Pedagógica e sua Relação com a Teoria. (percepções)

Categoria: Comunicação Oral

RESUMO

A seguinte pesquisa apresenta a importância do brincar para o desenvolvimento da criança no contexto da Educação Infantil, onde a pesquisa de campo e revisão bibliográfica mostrou as principais contribuições que a ação de brincar apresenta enquanto primeira demonstração de cultura, enquanto atividade biológica efetiva e espontânea da criança, que se transformou com o passar do tempo dentro de características bem específicas de cada povo, dentro de um espaço de tempo, transmitido de geração para geração. Aponta-se o brinquedo ou a brincadeira como mecanismos mediadores dentro do processo didático-pedagógico, também como importantes ferramentas, auxiliares no desenvolvimento geral da criança, envolvendo aí o aspecto cognitivo, motor, psicológico e social. Todos elementos fundamentais como estimuladores na relação da criança com ela mesma, com o próximo e com o mundo. Observa-se toda essa contextualização dentro de uma sociedade globalizada e que mudam comportamentos que contribuem muitas vezes para alterar estilos e conceitos de vida que podem também envolver o conceito de brincar na vida das crianças. Dentro desse contexto, levando-se tais pensamentos para dentro das escolas, cabe ao educador ocupar seu papel e incorporar o brincar dentro desse contexto, oportunizando momentos adequados que favoreçam o processo de ensino e aprendizagem, dentro de um quadro reflexivo sobre a importância do brincar no 1º ano do Ensino Fundamental, permitindo prática de jogos, brincadeiras, como estratégia que permitam a promoção e evolução integral da criança.

Palavras-Chave: Brincar. Educação. Ensino Fundamental.

INTRODUÇÃO

A contextualização da “A importância do Brincar no 1º ano do Ensino Fundamental”, que tem como tema de pesquisa e intervenção, as brincadeiras e os jogos, considerados como recursos pedagógicos privilegiados para as instituições de Educação Infantil. Para a realização

¹ Graduanda de Pedagogia do Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande/ UNAES, email anandaelias12@gmail.com

² Graduanda de Pedagogia do Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande/UNAES email verdelho.priscila@hotmail.com

³ Professora do curso de Pedagogia do Centro Universitário Anhanguera de Campo Grande/ UNAES e SEMED, erika.barroscoستا@anhanguera.com

da pesquisa, adotou-se como referência principal a Teoria Histórica Cultural, apoiada em Vygotsky e seus seguidores, que justifica e indica as atividades lúdicas como essenciais para o desenvolvimento das capacidades humanas das crianças. O brincar nos dias atuais envolve amplos contextos, à medida que a criança nos tempos modernos é bombardeada pela tecnologia que ocupa espaço das antigas brincadeiras infantis como correr, jogar bolar, pular amarelinha.

O ato de brincar é essencial para o desenvolvimento da criança, e o valor da brincadeira não pode ser subestimado, onde para a criança, brincar é um processo constante de descoberta, onde considera-se que criança que brinca pode se desenvolver melhor, ser mais esperta, mais interessada e pode ter maior facilidade de aprendizado, de maneira natural. O brincar é de extrema importância para formação da comunicação, pois é por meio dessa ação que a criança poderá ser capaz reproduzir o seu cotidiano. Portanto, a brincadeira possibilita o processo de aprendizagem da criança, facilitando a construção da reflexão, autonomia e criatividade, constituindo, desta maneira uma relação estreita entre jogo e aprendizagem, e para os aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo.

A atividade lúdica, o jogo, a brincadeira, necessitam ser melhorados, compreendidos e dessa maneira encontrar maior espaço de entendimento como educação. Necessitando que os professores compreendam toda sua capacidade e potencial de contribuição para o desenvolvimento infantil, gerando grandes mudanças na educação e nos sujeitos envolvidos no processo.

Conforme Dallabona e Mendes (2004) para descobrir, viver e aprender, o ser humano precisa de algo essencial que é a Educação, uma vez que ela engloba o processo de ensinar e aprender, sendo através dela que o ser humano em diversas fases da vida está se desenvolvendo e descobrindo coisas novas. Segundo estes autores a infância é a idade das brincadeiras e acredita-se que por meio delas a criança expressa à maneira como reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Completando 7 anos de idade no primeiro ano escolar, a criança terá mais probabilidade de estar madura para iniciar uma nova etapa de aprendizado sendo que pesquisas e estudos mostram as grandes vantagens das crianças que entram no primeiro ano escolar (para a alfabetização) com 6 anos completo, mais maduras em muitos aspectos (Dallabona e Mendes, 2004).

A pergunta que se apresenta tornando-a o problema principal a ser elucidado por esta pesquisa é como os professores de 1ºano do ensino fundamental de uma escola pública e uma privada de Campo Grande MS, têm utilizado o lúdico como recurso na aprendizagem dessas crianças?

Foi realizado um levantamento de dados secundários através de uma pesquisa bibliográfica uma vez que segundo Malhotra (2011) a pesquisa bibliográfica é menos dispendiosa e serve para inteirar os pesquisadores acerca do assunto abordado e a outra etapa foi a pesquisa qualitativa que se resulta através das entrevistas onde descobrimos respostas para a inquietante pergunta que é o objetivo principal desta pesquisa.

Entrevistamos na cidade de Campo Grande, MS, no ano de 2016 profissionais atuantes em uma escola privada e uma escola pública e concluímos que esta pesquisa seja relevante para a academia através de sua utilização por outros pesquisadores e também espera-se que este seja relevante no planejamento e execução das políticas públicas na área da educação e também para aqueles que no setor privado empreendem ou pretendam empreender por esta mesma área, o que proporcionará direta e indiretamente benefícios para o público alvo deste trabalho: alunos e professores do 1ºano do ensino fundamental.

OBJETIVOS

Objetivo Geral

Analisar como os professores de 1º ano do ensino fundamental de uma escola pública e uma escola privada de Campo Grande, a utilização do brincar como recurso na aprendizagem das crianças.

Objetivos Específicos

- ✓ Verificar a utilização do brincar nas escolas públicas e privadas.
- ✓ Analisar o nível de relação dos educadores com o brincar no ensino.
- ✓ Identificar as principais brincadeiras que se pode trabalhar com as crianças de 6 a 7 anos de forma pedagógica e lúdica.
- ✓ Caracterizar o conceito de brincar;
- ✓ Promover a compreensão ampla do ato de brincar para o processo de ensino aprendizagem.

UMA PROPOSTA SIGNIFICATIVA

Considerando que nos tempos atuais, pouco se tem investido nas escolas o ato de brincar no 1º ano do Ensino Fundamental, pois a escola define que a criança no ensino fundamental apenas deve aprender a ler e escrever e esquece que a alfabetização está direcionada ao seu cotidiano e universo que é o brincar. Nos dias de hoje as crianças estão conectadas à tecnologia e, portanto esquecem o quanto o brincar é importante para desenvolvimento infantil dentro de uma perspectiva social, afetiva, cultural, histórica e criativa, coordenação motora e participação na sala de aula.

A presente proposta tem como objetivo realizar uma pesquisa, para verificar se as escolas privadas e públicas de Campo Grande, estão investindo no lúdico, trabalhando jogos e brincadeiras durante o ensino e aprendizagem das crianças de 6 a 7 anos de idade, sendo esse um estudo abrangente e de extrema importância para o conhecimento e valorização da atitude do brincar.

Durante o Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental I, podemos perceber que as crianças são instruídas a brincar em um dia específico da semana ou no recreio, durante a aula apenas o conteúdo é ministrado com livros, cadernos e atividades pouco ilustrativas. O foco da escola era ensinar a criança a ler e escrever, sem trabalhar a ludicidade, portanto vimos a necessidade de explorar conteúdos de forma mais divertida e dinâmica.

A criança, por meio da brincadeira constrói seu próprio pensamento de modos que a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento principal” que é a diferença entre o nível de desenvolvimento potencial e o nível de desenvolvimento atual da criança (VYGOTSKY, 1984).

É necessário ter consideração com o tempo de a criança ser criança, sua maneira original de ser e estar no mundo, de viver, descobrir e conhecer este mundo à sua volta, sendo preciso quebrar alguns paradigmas criados como o conceito de brinquedos não só como presente ou um agrado que se faz a criança, mas como uma estrada que a criança percorre para chegar a conclusões para desfazer temores, explorando o desconhecido (ROJAS, 2007).

De acordo Freitas e Aguiar (2008) o lúdico faz parte da vida humana em suas atividades cotidianas e caracteriza-se por sua capacidade de propor satisfação, funcionalidade e por sua espontaneidade. Sob este prisma, pode-se justificar a importante intervenção do trabalho lúdico, visando o desenvolvimento da criatividade, vindo a promover no ser humano

a satisfação inerente ao trabalho lúdico, considerando-o um meio natural que viabiliza a criança explorar o mundo.

Segundo Kishimoto (1993) o lúdico leva a criança a uma auto avaliação, que por sua vez aumenta sua percepção quanto aos seus sentimentos, suas ideias e seu modo de agir, pois segundo este autor por meio da atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas.

Todos os seus atos estão ligados à brincadeira e a infância é a idade das brincadeiras, então, acredita-se que por meio delas a criança satisfaça seus interesses e necessidades particulares. Apresenta-se o lúdico como uma das maneiras mais eficazes para envolver os alunos nas atividades, pois a brincadeira está intimamente ligada à criança e torna-se muito importante aprender com alegria (KISHIMOTO, 1993).

Enquanto se divertem, as crianças se conhecem, aprendem e descobrem o mundo, de acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, "os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica" (Brasil, 1997: 27).

Para Vygotsky (1984) através das atividades lúdicas, o aluno reproduz diversas situações vividas em seu cotidiano, as quais, pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reelaboradas. "Esta representação do cotidiano se dá por meio de experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos, e paixões, sendo estas ações fundamentais para a atividade criadora do homem" diz Vygotsky (1984).

METODOLOGIA

Frente às bases teóricas colocadas, este estudo tem como objetivo abordar a importância do brincar no 1º ano do Ensino Fundamental, com uma metodologia dupla: revisão de literatura e pesquisa de campo.

Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil e segundo este autor é brincando que a criança revela seu estado auditivo, tátil, motor e entra em uma relação cognitiva com os acontecimentos do mundo.

A criança, por meio da brincadeira constrói seu próprio pensamento de modos que a mesma cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento principal" que é a diferença entre o nível de desenvolvimento potencial e o nível de desenvolvimento atual da criança (VYGOTSKY, 1984).

Segundo Kishimoto (1993) o lúdico leva a criança a uma auto avaliação, que por sua vez aumenta sua percepção quanto aos seus sentimentos, suas ideias e seu modo de agir, pois segundo este autor por meio da atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas.

A pesquisa de campo, por sua vez, é o espaço prático do estudo, e envolve a aplicação de uma experiência realizada em uma escola pública e uma privada em Campo Grande.

Foram duas etapas: a primeira sendo uma entrevista com cada professora e a segunda foi a aplicação do Jogo matemático e uma brincadeira “dança das cadeiras”, que tem como uma de suas principais colaborações desenvolver o raciocínio lógico, noção de quantidade, soma e subtração.

Foram observadas 40 crianças do 1º ano do Ensino Fundamental de duas escolas uma estadual e uma privada de Campo Grande, Mato Grosso do Sul. Do total de 40 crianças, integradas ao estudo mediante critério de participação livre e espontânea.

O jogo matemático foi construído basicamente em folhas de EVA e canetão. O foco da atividade proposta não foi apenas o conteúdo, mas sim trabalhar a ludicidade, observar o comportamento e desempenho das crianças.

RESULTADOS E DISCUSSÃO DA APLICAÇÃO EMPREGADA

Durante a pesquisa de campo que tem por objetivo a compreensão de aspectos específicos da sociedade, coletando informações acerca de determinado problema, detectando novos fenômenos e suas relações, dentro de uma exploratória, através da observação direta dos envolvidos, dentro de um universo de investigação (VIEIRA, 2004).

O que se observou na vivência na Escola Estadual, é a existência da prática cotidiana de brincadeiras em momentos específicos, devidamente planejadas pelos educadores, e que se demonstram eficazes para o favorecimento do processo de ensino e aprendizagem, reforçando a necessidade da inserção da criança em momentos que oportunizem a ampliação de conhecimentos nessa fase de sua vida, de modo a vivenciar aprendizagens inéditas capazes de compor seu universo, envolvendo uma diversidade de relações e de ações e modos alternativos de comunicação professor e aluno, dentro do estabelecimento de regras e de limitações.

Já na Instituição privada, observamos a necessidade de espaço para desenvolver as atividades lúdicas, dessa maneira ficando um pouco limitado a realização das atividades, porém a professora regente procura conciliar a brincadeira mesmo com essa limitação. Assim

como na Escola Estadual também tem a preocupação de usar o lúdico na aprendizagem das crianças. O material da Instituição privada é rico em conteúdos lúdicos, esse é um ponto que distingue uma escola da outra.

Aplicamos um jogo de matemática e uma brincadeira “dança das cadeiras” como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula, para observar o conhecimento dos alunos em relação aos números, quantidade, soma e subtração, estimulando o raciocínio, troca de ideias e tomada de decisões.

A prática foi importante para reforçar aquilo que menciona Lomenso (2014) que julga ser necessário permitir que a criança se aproprie do brinquedo, do brincar, sem nenhuma interferência, ficando livre para desenvolver a autoconfiança e a criatividade, jamais permitindo que se anulem a liberdade e espontaneidade da brincadeira.

Assim, acredita-se que a brincadeira carrega consigo, múltiplas maneiras de aprender durante o período de desenvolvimento íntimo, cultural e social da criança, agindo nos aspectos cognitivos, motores, de construção da autonomia, identidade, etc.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, conclui-se ser possível considerar o brincar no contexto da educação infantil, já que a brincadeira ganha espaço amplificado nas escolas, na promoção da educação, especialmente se pensarmos no lúdico como algo que tem ganhado espaço importante nos contextos escolares.

Espaço esse de interação de uma perspectiva socializadora, de construção e apropriação da cultura, por intermédio da prática de decisões que ampliam a imaginação e criatividade.

Essa apropriação através da brincadeira faz com que a criança seja capaz de desenvolver seu ambiente, dentro de um contínuo espaço de mudança, dentro de espaços e ações adequadamente planejadas, proporcionando através do brincar, a liberdade de expressão e ação da criança.

Deve-se sempre vislumbrar a importância do brincar para o favorecimento do desenvolvimento múltiplo da criança, onde ai está envolvido o aspecto físico, cognitivo, afetivo e motor dessa criança.

Enfim, pode-se concluir que o brincar, a brincadeira e os jogos, favorecem a interação, memória, linguagem, criatividade, dentre outras tantas habilidades, que fazem parte e complementam o processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

LOMENSO, Thaisy. A importância do brincar na Educação Infantil. Disponível em: http://veracruz.edu.br/doc/ise_tcc_thaisy_lomenso.pdf. Acesso em: nov. 2014.

DALLABONA E MENDES (2004). O Lúdico na Educação Infantil - <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf> - acesso em 10/12/2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993. http://www.fllipe.ufms.br/material/fasciculo_Jucimara_Rojas__Jogos,_brinquedos_e_brincadeiras_a_linguagem_ludica_formativa_na_cultura.pdf

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

MALHOTRA, NARESH K. Pesquisa de marketing: foco na decisão. 3ª edição – São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.