

## **Brincar e aprender: um novo olhar para o lúdico no primeiro ano do Ensino Fundamental**

Lucia Helena Pena Pereira\*

Patrícia Vieira Bonfin\*\*

### **Resumo**

Este artigo tem por objetivo apresentar algumas reflexões sobre o papel da ludicidade para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, em especial, da criança de seis anos que, segundo a nova legislação, passa a cursar o primeiro ano do Ensino Fundamental. Possibilitar a vivência das atividades lúdicas nas práticas educativas neste nível de ensino é possibilitar à criança o desenvolvimento integral, respeitando as especificidades do mundo infantil. Contrariamente a algumas visões tradicionais de ensino, o brincar e o aprender não são aspectos opostos no processo ensino-aprendizagem, sendo possível, através deste encontro, um diálogo com as várias dimensões humanas – cognição, afetividade e motricidade. Para que a atuação dos profissionais dessa fase se dê de maneira significativa e prazerosa, é preciso que o conceito de ludicidade seja compreendido, até para que possa efetivamente ser vivenciado.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Integração cognição-afetividade-motricidade. Primeiro ano do Ensino Fundamental.

### **Play and learn: a new look at ludicity in the first year of elementary school**

#### **Abstract**

This article has the purpose to present some reflexions about the place of ludicity in learning and in the development of the child, in the case of the six year old, that, according to the new legislation, are in the first year of elementary school. To allow the experience of ludic activities in educational practices in this level of teaching is to enable the integral development of the child, respecting the singularities of the infantile world. Unlike some traditional ways of teaching, the playing and the learning are not opposite aspects in the teaching-learning process, being possible through this encounter, a dialogue with several humane dimensions-

\* Professora Doutora do Departamento de Ciências da Educação da Universidade Federal de São João del-Rei.(Deced/UFSJ).

\*\* Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de São João del-Rei (Deced/UFSJ).

Lucia Helena P. Pereira – Patrícia V. Bonfin

cognition, affection and motion. To make the professionals actions of this phase more significant and pleasant, it is necessary that the concept of ludicity be understood before it can be experienced.

**Keywords:** Ludicity. Integration Cognition/Affection/Motion. First Year Of Elementary School.

## Introdução

Esta pesquisa é fruto do trabalho que começou com a Iniciação Científica em 2005 e teve continuidade no Programa de Pós-Graduação em Educação, cujo foco era a corporeidade na formação e atuação docente do pedagogo. Tais estudos permitiram comprovar a necessidade de mais reflexões e vivências do corpo na educação universitária voltada para a educação de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, considerando-se a falta de abertura e possibilidades para discutir a relação corporeidade-ludicidade-educação na academia.

Como consequência da investigação, foram observadas lacunas na formação dos futuros professores de Educação Infantil e Ensino Fundamental<sup>1</sup> quanto à teorização à vivência da corporeidade e da ludicidade na universidade pesquisada. Observamos a ausência de disciplinas obrigatórias que contemplassem tais estudos, e a falta de aprofundamento teórico e de vivências dessa temática, que permitissem a criação de um referencial teórico-metodológico que desse sustentação à prática dos futuros professores nas instituições escolares em que atuariam.

A corporeidade levou-nos ao estudo da ludicidade pela estreita relação que estabelecem nos aspectos conceituais e vivenciais. A corporeidade expressa a totalidade do ser humano, considerando corpo, razão, emoções, sensações e sentimentos. Como afirma Assmann, “a corporeidade pretende expressar um conceito pós-dualista do organismo vivo. Tenta superar as polarizações semânticas contrapostas corpo/alma; matéria/espírito; cérebro/mente” (1998, p. 150). Trabalhar a corporeidade é trabalhar o ser em sua totalidade.

A ludicidade também integra as várias dimensões do ser humano: cognição, afetividade e motricidade, possibilitando-lhe o encontro consigo mesmo. As atividades lúdicas permitem, assim, que o indivíduo vivencie sua inteireza, portanto sua corporeidade (PEREIRA, 2005).

De acordo com estes estudos, observamos que o pensamento cartesiano condicionou a humanidade a separar o corpo da mente, e inclusive a estrutura organizativa da sociedade existente hoje foi preparada para lidar ora com o corpo, ora com a mente de forma desarticulada, quase nunca com o

indivíduo integral, inclusive a própria instituição escolar sofreu grandes influências dessa dicotomia (BACRI, 2003).

Falar de corporeidade é rever vários conceitos e vivências do corpo na educação. O corpo, que foi visto durante muitos séculos dissociado das emoções, dos sentimentos, da racionalidade e espiritualidade, tem adquirido agora um novo enfoque. Nas palavras de Assmann, observamos a necessidade de reforçar o significado da corporeidade não só para a educação como para a vida.

O assunto corporeidade é tão agudamente relevante para a Educação em geral, para a vida humana e para um futuro humano neste planeta ameaçado, que urge alargar nossa visão para incluir necessidades ainda não suficientemente despertadas, mas que seguramente se manifestarão mais e mais ao ritmo da deterioração da qualidade de vida. Porque qualidade de vida, mesmo no seu sentido mais espiritual, sempre significa qualidade da corporeidade vivenciada. (ASSMANN, 1995, p. 75)

Essa visão integradora, que vem sendo estudada pela Medicina, Educação Física, Biologia e Educação, entre outras áreas de conhecimento, nos auxilia a compreender a ludicidade<sup>2</sup> numa perspectiva diferenciada daquelas que a considera a partir de significações opostas ou contraditórias.

Partimos da idéia de que o lúdico é fundamental ao ser humano, em especial, à criança de seis anos que está pela primeira vez no Ensino Fundamental. É preciso que os educadores estejam atentos às diversas atividades desenvolvidas na escola durante este período para que haja respeito quanto às características etárias, psicológicas, motoras, cognitivas e sociais da criança. Nesse sentido, a brincadeira é uma atividade que respeita as especificidades do mundo infantil, além de auxiliar na aprendizagem e no desenvolvimento, como registra Wajskop (2005, p. 35):

a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos.

Considerar que a brincadeira faz parte da vida da criança, além de propiciar prazer e diversão, pode representar um desafio e estimular o seu pensamento reflexivo. Essa vivência não pode ser privilegiada apenas na Educação Infantil, necessitando ser estimulada, também, ao longo do Ensino Fundamental.

Com a aprovação da Lei n. 11.274<sup>3</sup> de 6 de fevereiro de 2006, o Ensino Fundamental passa de oito para nove anos de duração, possibilitando à criança de seis anos de idade estar sendo matriculada neste nível de ensino. Portanto, com essa ampliação,

mais crianças serão incluídas no sistema educacional brasileiro, especialmente aquelas pertencentes aos setores populares, uma vez que as crianças de seis anos de idade da classe média e alta já se encontram, majoritariamente, incorporadas ao sistema de ensino – na pré-escola ou na primeira série do Ensino Fundamental. (BRASIL, 2007, p. 3)

Levar a ludicidade para essas crianças de seis anos significa estimular a autonomia, a criatividade e a liberdade de brincar, e isso supõe olhar de outro modo para o lúdico na escola: como um fim em si mesmo e não como um meio para alcançar os objetivos didáticos, como possibilidade de envolvimento e de alegria.

Para compreender melhor o que é a ludicidade, é preciso antes de tudo estar sensibilizado com a educação, o processo ensino-aprendizagem, a relação educandos e educadores. A ludicidade ainda é um campo mais discutido do que compreendido e vivenciado, pois existem algumas amarras trazidas do nosso passado, especialmente da história do corpo na educação, que aos poucos vêm sendo desatadas, mas ainda assim, deixam vestígios.

Por acreditarmos que é possível uma educação integral, humana, plena de significados e prazer, vemos a nossa responsabilidade enquanto educadoras e pesquisadoras da temática em dar prosseguimento a estes estudos, focando, neste trabalho, a ludicidade e sua relação para o desenvolvimento e aprendizagem da criança.

### **Ludicidade na escola**

As atividades lúdicas são aquelas que proporcionam prazer através de ações que mobilizam quem delas participa. Através da atividade lúdica, a criança aprende brincando, de uma maneira agradável, pois ao realizá-la sente prazer em participar, ao mesmo tempo em que desenvolve os aspectos cognitivo, afetivo e motor. Friedmann (2006) enfatiza que, ao se trabalhar com a atividade lúdica de forma consciente, ou seja, com o conhecimento da abrangência de sua ação, o educador deve estar atento para o caráter prazeroso que ela tem na vida da criança. “Sem esse componente básico, perde-se o sentido de utilização de um instrumento cujo intuito principal é o de resgatar a atividade lúdica, sua espontaneidade e, junto com ela, sua importância no desenvolvimento integral das crianças” (p. 55).

Essas idéias são ratificadas por Santos (1997) que afirma que as brincadeiras podem acionar o pensamento da criança para resolução de problemas que lhe são importantes e significativos, criando-se um espaço no qual a criança pode experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, seus sentimentos e os diversos conhecimentos.

Assmann (1995) analisa a importância da visão integrada do ser humano uma vez que o conhecimento não é fruto apenas das operações mentais, mas passa pela sua corporeidade, pelo entrecimento dos processos racionais com as emoções. Assim, podemos entender que as atividades lúdicas criam situações favoráveis à construção do conhecimento e à compreensão da realidade. Integrando as dimensões cognitiva, motora e afetiva, abre-se espaço para a contextualização de diferentes saberes, superando-se a visão conteudista tão presente ainda no Ensino Fundamental, assim como em fases posteriores, o que comprovam pesquisas na área (ANASTASIOU, 2004; PEREIRA, 2005) e a nossa própria experiência de acompanhamento de estágios supervisionados.<sup>4</sup>

Nesta perspectiva da abordagem lúdica no campo da educação, faz-se necessário garantir o direito da criança à brincadeira, como dispõe o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, ou seja, "o direito da criança de brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil" (BRASIL, 2001, p. 22). O Referencial aponta que, através da vivência das brincadeiras imaginadas e criadas pela criança, seus pensamentos podem ser acionados para a resolução de problemas significativos para ela. O mundo pode ser experimentado e haverá a compreensão própria sobre fatos, sentimentos, pessoas e conhecimentos que vão sendo adquiridos.

Vygotsky (1991) indica a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária; e através deles, estabelece fundamentos para a resolução de problemas abstratos e desenvolvimento da linguagem. Os estímulos que as crianças recebem através das atividades lúdicas ajudam a exercitar suas capacidades, fazer descobertas e, ainda, iniciar o processo de alfabetização.

O brincar socializa, gera a interação das crianças entre si e entre elas e o professor, desenvolvendo noções de limites e regras, noções de espaço e tempo, de equilíbrio físico e mental, bem como estimulando a tomada de decisões. Além disso, dá oportunidades para elas criarem e recriarem seu cotidiano e seu mundo de imaginação.

Nós, educadores, não podemos esquecer que as atividades lúdicas não precisam, necessariamente, ter um objetivo didático, podem ser livres e espontâneas. Segundo Canda (2004, p. 137),

a atividade lúdica, como o jogo, o brinquedo e a brincadeira, não deve ser restringida à sua mera utilização mecânica enquanto recurso didático, seguindo a visão de que o brincar só é permitido quando há algum objetivo a ser alcançado. Transformar a experiência lúdica num treinamento técnico é amesquinhar o caráter humano da atividade lúdica. A ludicidade na sala de aula precisa ser potencializada em espaços de expressão e vivência cultural do sujeito, junto ao processo de aquisição da leitura e da escrita [...] relacionando o sujeito ao mundo simbólico e representacional nos processos cognitivos, afetivos e psicomotores.

Muito do que se guarda da infância se deve às situações de aprendizagem que são conquistadas por via das brincadeiras e da corporeidade. Podemos complementar que brincar traz sensações agradáveis que ficam retidas na memória, e é uma das formas para exercitar o cognitivo tanto da criança quanto do adulto que brinca. “A criança, o jovem e mesmo o adulto, ao se entregarem a uma atividade lúdica, entram em contato consigo mesmos, com suas experiências de vida e com situações de descoberta do mundo” (PEREIRA, 2002, p. 15).

A qualquer momento, temos possibilidades de formar cidadãos e pessoas. O tempo de aprender e o tempo de viver estão interligados. Buscar conhecimentos através do lúdico em cada etapa da vida também é tempo de crescer, de fortalecer a identidade, desenvolver hábitos, conhecer melhor a nós mesmos e aqueles que convivem conosco.

Um adulto feliz é aquele que, em casa, na rua ou na escola, pôde ter contato com brincadeiras, com o faz-de-conta em sua infância, ou mesmo aquele que não teve contato, na infância, mas agora pode ter. Consideramos importante que os educadores dêem a devida atenção às atividades lúdicas em sua prática pedagógica, porque elas fazem parte do repertório dos momentos inesquecíveis, dos momentos de prazer na escola.

### **Ludicidade e desenvolvimento infantil**

A importância do brinquedo e da brincadeira no desenvolvimento motor, mental, emocional e social da criança tem sido defendida por diversos autores como Piaget (1975) e Vygotsky (1991).

O ato de brincar propicia uma série de experiências mentais, emocionais e motoras fundamentais às crianças. Os processos de aprendizagem e desenvolvimento, embora sejam dimensões diferentes, estão intimamente relacionados entre si e ao meio. Vygotsky afirma que aprendizado não é o mesmo que desenvolvimento, mas indispensável para que este ocorra:

### **Brincar e aprender: um novo olhar para o lúdico no primeiro ano do Ensino Fundamental**

o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer. Assim, o aprendizado é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento de funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas. (VYGOTSKY, 1991, p. 118)

Vygotsky discutiu o papel do brinquedo para o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. A brincadeira permite que as crianças transformem a imaginação em ação, que desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos se realizem. Possibilita-lhes criar, imaginar e representar sua realidade e suas experiências. O autor valoriza, especialmente, a brincadeira de “faz de conta” (brincar de casinha, de escola ou imaginar situações com objetos variados). É através da brincadeira que a criança transita entre o imaginário e o real, onde as regras se fazem presentes. Afirma Vygotsky (1991, p. 117):

O brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudança das necessidades e da consciência. A ação na esfera imaginativa, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas, tudo aparece no brinquedo [...] A criança desenvolve-se, essencialmente, através do brinquedo.

A brincadeira oferece à criança meios de expandir-se livremente, satisfazendo impulsos físicos, mentais e emocionais. Assim como o corpo exige atividade física para seu desenvolvimento, é preciso que haja estímulos para o desenvolvimento da capacidade mental, da criticidade e da criatividade da criança. Cabe ao professor oferecer condições para que ela tenha seu direito de brincar garantido, o que além de trazer prazer, traz maiores possibilidades de desenvolvimento:

a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1991, p. 57)

O professor é o mediador que propicia condições favoráveis para que a criança tenha acesso a estímulos e condições materiais necessários para que novos níveis de desenvolvimento sejam alcançados.

Para Piaget (1975), as atividades lúdicas são o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, elas não são apenas uma forma de entretenimento.

mento para gastar energia, mas meios que contribuem para o desenvolvimento intelectual e afetivo e os enriquecem.

Através do brincar, a criança projeta seu inconsciente, desenvolve sua criatividade, sua imaginação, sua motricidade e sociabilidade, assim como expressa suas emoções e se prepara para os papéis da vida adulta. Antunes (2000, p. 22) argumenta que

A brincadeira, sem dúvida fará diferença na vida e nas aprendizagens futuras, pois contribui para a formação de sua personalidade. O brincar deve ser espontâneo; a criança não deve ser privada de brincar, pois isso pode acarretar problemas emocionais, de inteligência, baixa auto-estima, entre outros distúrbios, na vida adulta. Muitos adultos quando entram para o mercado de trabalho são convidados a vivenciar encontros em que o brincar é sugerido, e nessas situações apresentam grandes dificuldades. Muitos deles não sabem como fazer, não são criativos ...

A brincadeira permite extravasar sentimentos, auxilia a reflexão da situação vivida, criando várias alternativas de conduta para o desfecho mais satisfatório das atividades do dia-a-dia. Segundo Qader e Martins (2002, p. 10), a ação de brincar permite

à criança o acesso à atividade simbólica, tão valiosa para viver como para enfrentar a aprendizagem escolar, notadamente o domínio do universo da leitura e da escrita. [...] não é demais repetir os outros aportes que a brincadeira traz: estimula a inventabilidade, a imaginação, a fantasia e permite a experiência de elaborar psicologicamente vivências de seu cotidiano.

O brincar nada mais é do que uma forma de linguagem da criança, pois, através dele, ela apresenta ao mundo seu ritmo, sua harmonia e todo o potencial que existe dentro de si. Brincar é tão importante para a criança como trabalhar é para o adulto, pois é o que a torna ativa, criativa, dando-lhe oportunidades de se relacionar com os outros.

Através da brincadeira, a criança pode exercitar seus processos mentais, desenvolvendo, assim, o seu pensamento e criando vínculos com outras crianças. Brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo; jogando aprende a conviver; ganhando ou perdendo procura entender regras e alcançar uma participação satisfatória na brincadeira. Nessa linha de pensamento, Antunes (2000, p. 34) enfatiza:

Brincando, a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades, e à medida que as-



### **Brincar e aprender: um novo olhar para o lúdico no primeiro ano do Ensino Fundamental**

sume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. Como se isso tudo já não fizesse do ato de brincar o momento maior da vida infantil e de sua adequação aos seus desafios; é brincando que a criança elabora conflitos e ansiedades, demonstrando ativamente sofrimentos e angústias que não sabe como explicitar. A brincadeira bem conduzida estimula a memória, exalta sensações emocionais, desenvolve a linguagem interior – e a exterior; exercita níveis diferentes de atenção e explora com extrema criatividade, diversos estados de motivação.

Brincando, a criança desenvolve potencialidades, compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, cria, deduz. Sua sociabilidade se desenvolve, pois, na brincadeira, ela faz amigos, aprende a compartilhar e a respeitar o direito dos outros, as normas estabelecidas pelo grupo e a envolver-se nas atividades apenas pelo prazer de participar, sem visar recompensas, nem temer castigos.

Brincar não é uma atividade sem consequência para a criança, pois, além de se divertir, ela recria e interpreta o mundo em que vive. Freddo (2000) justifica o uso da brincadeira na educação de crianças da Educação Infantil e primeiros anos do Ensino Fundamental como aspecto primordial no processo ensino-aprendizagem. Brincar e desenhar, segundo Vygotsky (1991), também são estágios importantes que preparam a criança para o desenvolvimento da linguagem escrita.

Os brinquedos e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem da criança, pois o contato com diferentes objetos e situações estimula a linguagem interna e o aumento do seu vocabulário. O entusiasmo pela brincadeira faz com que a linguagem verbal se torne mais fluente e haja maior interesse pelo conhecimento de palavras novas. A variedade de situações que o brinquedo possibilita pode, ainda, favorecer a aquisição de novos conceitos.

Ao brincar, a criança está experimentando o mundo, seus movimentos e suas ações. No simbólico jogo da brincadeira, ela irá entender o mundo que a cerca, testar funções sociais como a de construtor, a de veterinário, a de enfermeira, a de secretária, a de professora e outras mais. Aprenderá as regras, colherá os resultados positivos ou negativos dos seus feitos, preparar-se-á para ganhar ou perder. Estará registrando o que deve ou não repetir nas próximas oportunidades como, por exemplo, ter mais calma, ser menos teimosa, testar sua motricidade, desenvolvendo habilidades motoras como correr, pular, arrastar, jogar bola. Conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil,

quando utilizam a linguagem do faz-de-conta, as crianças enriquecem sua identidade, porque podem experimentar outras formas de ser e pensar, ampliando suas concepções sobre as coisas e pessoas ao desempenhar vários papéis sociais ou personagens. Na brincadeira, vivenciam concretamente a elaboração e negociação de regras de convivência, assim como a elaboração de um sistema de representação dos diversos sentimentos, das emoções e das construções humanas. (BRASIL, 2001, p. 23)

Não só na Educação Infantil, mas agora no Ensino Fundamental, a criança de seis anos precisa do brincar e da brincadeira como elementos enriquecedores dos diversos tipos de linguagem que fazem parte do seu cotidiano para sistematizar novos conhecimentos que compõem essa etapa de desenvolvimento.

Vygotsky (1991) ainda analisa a relevância dos brinquedos e das brincadeiras como fatores indispensáveis à criação do imaginário da criança. Segundo o autor, o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A riqueza dos contos, lendas e o acervo de brincadeiras constituem o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para preparar a criança para construção do conhecimento e sua socialização.

A riqueza dos contos, lendas, cantigas de rodas, e o acervo de brincadeiras constituirão um banco de dados de referências culturais utilizados em situações individuais ou interativas. Dispor de tais códigos é fundamental para dar condições à criança para construir seu conhecimento e compreender melhor as manifestações culturais. Essas atividades integram as diferentes áreas de aprendizagem, da linguagem, do movimento, da arte, da natureza e da sociedade (as tradições, as culturas presentes nas canções), desenvolvendo também a identidade e a autonomia.

A brincadeira é uma atividade que deve ser despertada e incorporada pelos educadores na sua prática cotidiana em sala de aula, pois, além de fornecer subsídios para uma formação mais significativa para a criança, amplia sua possibilidade de contato com a fantasia, o faz-de-conta, o lúdico, o conhecimento do próprio corpo e o do mundo.

Wajskop (2005) acrescenta que, nos jogos e brincadeiras, a criança experimenta a realidade e cria situações para dominá-la. Segundo a autora, o brincar traz sensação de felicidade, desperta afetividade, e estimula a solidariedade, o respeito ao próximo e, até mesmo, a realização pessoal. A partir dessa reflexão, é fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil for-

nece informações elementares a respeito da criança, de como ela se identifica com as diversas situações.

Tomando como base essas reflexões, podemos perceber que as atividades lúdicas, as brincadeiras e os jogos abrem espaço para que a vida pulse na sala de aula e em cada um dos seus participantes, educadores e educandos, fazendo com que estes se integrem e encontrem novas maneiras de viver a educação de corpo inteiro.

Se desejamos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de brinquedos, brincadeiras, contos, cantigas de rodas, lendas e atividades expressivas diversas que dêem prazer à criança na descoberta do conhecimento, ou seja, atividades lúdicas.

### Conclusões

As reflexões trazidas aqui são os primeiros resultados da pesquisa em andamento; entretanto, já nos permitem vislumbrar a riqueza do campo escolhido. Acreditamos na perspectiva de que podemos investir em uma educação que prepare o indivíduo para se conhecer melhor e ser capaz de transformar a sua realidade, educação que se inicia nos primeiros contatos da criança com a escola. A ludicidade pode fornecer base para o que Paulo Freire (2004) chama de uma educação em que o saber tenha sabor. O educador enfatiza que, “nas condições de verdadeira aprendizagem, os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo”. Se não houver um *saber apreendido* na sua razão de ser, ou seja, apreendido pelos educandos, não poderemos falar de um *saber ensinado*. Essas condições de que nos fala Freire “implicam ou exigem a presença de educadores e educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes” (2004, p. 26).

Aprender a ser, a fazer, a conviver e a conhecer, os quatro pilares da Educação para o século XXI, propostos no Relatório da Unesco, citados por Morin (2001), têm estreita relação com a corporeidade e a ludicidade. Para alcançar os objetivos propostos nesse relatório, a educação não pode se concentrar em uma das dimensões do ser humano, é necessário que se contemplem as dimensões cognitiva, física, intuitiva, criativa, afetiva, ética e espiritual, considerando-se tanto o plano individual quanto o coletivo, o que implica conhecimento de si e do outro. Essa visão integradora é o eixo central do conceito de ludicidade considerado neste texto.

Uma aula estruturada numa proposta lúdica exige planejamento, clareza dos objetivos a serem alcançados, conhecimento pelo educador do que é ludicidade e de sua importância. O fazer pedagógico pode estar aliado à ludicidade, é possível apreender os conteúdos através de jogos, brincadeiras e

atividades propostas pelo educador numa dinâmica diferente da simples transmissão de conteúdos.

O que tem acontecido é que este conceito de ludicidade é, muitas vezes, mal interpretado e pouco vivenciado. As atividades lúdicas são vistas por muitos professores como atividades que são dadas quando não se planejou nada para ensinar, quando não estão dispostos para isso, ou ainda, como prêmio por bom comportamento dos seus alunos. Lamentavelmente, em muitas instituições, a ludicidade ainda não está presente nas discussões, no planejamento, nem nas ações pedagógicas.

Alguns estudos já têm apontado o quanto esses aspectos precisam ser revistos no primeiro ano do Ensino Fundamental, haja vista que a permanência da criança por mais tempo na escola não lhe garante melhores condições de aprendizagem, de desenvolvimento e, conseqüentemente, de sucesso. O Ensino Fundamental de nove anos nos traz o desafio e a oportunidade de repensar a escola que temos visando um projeto cujo centro de atenção, reflexão e ação seja a criança em suas características, dimensões e necessidades, estudos e vivências peculiares. (GOULART, 2007)

Neste sentido, é preciso rever vários pontos para a reestruturação do Ensino Fundamental de oito para nove anos de duração, como a formação dos professores que vão atuar neste nível de ensino, a organização do espaço físico para receber essa criança de seis anos na escola, as metodologias apropriadas, o mobiliário específico para melhor atendê-la, entre outros. O que têm apontado as pesquisas sobre as turmas do primeiro ano do Ensino Fundamental?

Que geralmente contam com salas de aula onde mal cabem os alunos, suas carteiras e mochilas; o espaço externo geralmente se limita a uma quadra e a um galpão coberto, ambos “devidamente” cimentados, sem brinquedos ou quaisquer outros recursos disponíveis. [...] também são raras a presença de parques com brinquedos e, em geral, também faltam brinquedos e jogos que possam ser utilizados em classe, durante o período de “aula”. Como garantir o direito à brincadeira se o tempo costuma ser organizado em quatro a cinco horas de aula do tipo expositiva, com quinze minutos de recreio, sendo esta organização do tempo uma das mais marcantes diferenças entre a EI [Educação Infantil] e o EF [Ensino Fundamental]. (CORREA, 2007, p. 10-11)

Neste sentido, vale lembrar que as brincadeiras das crianças deveriam ser consideradas suas atividades mais sérias. Ao observar uma criança brincando, o adulto pode compreender como ela vê e constrói o mundo, como ela gostaria que ele fosse, o que a preocupa e os problemas que a cercam.

Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano, pois é na brincadeira que a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade. Tudo isso desenvolve a atenção, concentração, orientação espaço-temporal, entre outras habilidades.

Olivier (2003) observa que dever e prazer costumam ser retratados como uma grande antítese, ou como elementos excludentes – o dever, é uma coisa, outra é o prazer. Brincar e aprender, assim como o prazer e o dever não se opõem, nem se excluem; pelo contrário, se complementam.

O brincar é fundamental para o ser humano, por isso deve ser estimulado e reconhecido como um direito da criança que ingressa no Ensino Fundamental e um constante desafio para a melhoria da qualidade da educação, despertando, desde cedo, um espírito participativo, de cooperação e solidariedade.

### **Referências**

ANASTASIOU, L. das G. C. Didática e ação docente: aspectos metodológicos na formação dos profissionais da educação. In: ROMANOWSKY, J. P.; MARTINS, P. L. O.; JUNQUEIRA, S. R. A. (Orgs.). **Conhecimento local e conhecimento universal: pesquisa, didática e ação docente**. Curitiba: Champagnat, 2004. p. 59-69.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2000.

ASSMANN, H. **Paradigmas educacionais e corporeidade**. 3. ed. Piracicaba: UNIMEP, 1995.

\_\_\_\_\_. **Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BACRI, A. P. R. Uma incursão às contribuições da corporeidade para a educação. In: ENCONTRO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO CENTRO-OESTE, 6., 2003. Campo Grande. **Anais ...** Campo Grande: Universidade Católica Dom Bosco, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Ensino Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 2001.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

CANDA, C. N. Aprender e brincar é só começar. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e ludicidade**. Ludicidade: onde acontece? Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, v. 3, 2004, p. 123-140.

Lucia Helena P. Pereira – Patrícia V. Bonfin

CORREA, B. C. Crianças aos seis anos no Ensino Fundamental: desafios à garantia de direitos. In: REUNIÃO DA ANPEd, 30., 2007, Caxambu/MG. **Anais...** Caxambu, 2007. p. 1-17. 1 CD-ROM.

FREDDO, T. M. Ser criança é tempo de brincar. **Revista de Filosofia e Ciências Humanas**, Passo Fundo, v. 16, n.1, p. 9-14, 2000.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 29. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

FRIEDMANN, A. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

GOULART, C. A organização do trabalho pedagógico: alfabetização e letramento como eixos norteadores. In: BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, 2007. p. 85-96.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2001.

OLIVIER, G. G. de F. Lúdico na escola: entre a obrigação e o prazer. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. 2. ed. Ijuí: Unijuí, 2003. p. 15-24.

PEREIRA, L. H. P. Ludicidade: algumas reflexões. In: PORTO, B. de S. (Org.). **Educação e ludicidade**: ludicidade: o que é mesmo isso? Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, v. 2, 2002. p. 12-20.

\_\_\_\_\_. **Bioexpressão**: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Tese (Doutorado em Educação) – Salvador: PPGE, Universidade Federal da Bahia, 2005. 403 p.

PIAGET, J. **A construção do real na criança**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

QADER, T. D.; MARTINS, J. L. (Org.). **Pedagogia lúdica**: jogos e brincadeiras de A a Z. São Paulo: RIDEEL, 2002.

SANT'ANA, R. B. de. A experimentação, o jogo e a brincadeira como experiências formativas na teoria social de Mead. **Revista Brasileira Crescimento Desenvolvimento Humano**, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 44-52, 2003.

SANTOS, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2005.

## **Brincar e aprender: um novo olhar para o lúdico no primeiro ano do Ensino Fundamental**

### **Notas**

- <sup>1</sup> A pesquisa de campo teve como sujeitos da investigação alunos do curso de Pedagogia de uma instituição pública de Ensino Superior do estado de Minas Gerais.
- <sup>2</sup> Brincadeira, jogo e ludicidade têm, neste texto, o mesmo significado. A observação se deve ao fato de existirem pesquisadores que optam por diferenciar estes elementos, dando ao jogo, por exemplo, a característica de possuir regras, diferentemente da brincadeira (SANT'ANA, 2003; BROUGÈRE, 2004).
- <sup>3</sup> Altera a redação dos artigos 29, 30, 32 e 87 da Lei n. 9394/96, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o Ensino Fundamental, com matrícula obrigatória aos 6 (seis) anos de idade.
- <sup>4</sup> No Estágio Supervisionado, observa-se através dos depoimentos e dos relatórios dos estudantes do Curso de Pedagogia, a visão conteudista mencionada anteriormente.

### **Correspondência**

**Lucia Helena Pena Pereira** – Rua Doutor Martins Ferreira, n. 171, apt. 100, CEP: 36307-230 – São João del-Rei (MG).

*E-mail:* luciahelenapp@uol.com.br

Recebido em 14 de setembro de 2008

Aprovado em 16 de março de 2009

