

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO DE NOVE ANOS

Fernanda Age Macedo¹

Alencar, Gizeli Aparecida R. de²

Bacaro, Paula Edicléia F.³

Resumo: A presença do lúdico no primeiro ano do ensino de nove anos tem sido objeto de muitas investigações no campo educacional dada a sua importância no desenvolvimento da criança. A brincadeira é compreendida como situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social. Por meio dela a criança recria aquilo que sabe de forma espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva a brincadeira dentro da sala de aula tem importância significativa no processo de ensino e aprendizagem. Este trabalho tem como objetivo identificar a frequência com que ocorrem as atividades lúdicas no planejamento do professor do primeiro ano do ensino de nove anos. Para tanto será realizada uma pesquisa bibliográfica, onde serão analisados os planejamentos de aula do ano de 2010 de dois professores da rede municipal de ensino, do primeiro ano do ensino de nove anos. Pressupõe que o professor realiza atividades lúdicas sem sistematização em salas de aula, dessa forma o brincar se tornou um passa tempo e não uma atividade que visa o desenvolvimento da criança. Busca-se nesse trabalho fomentar discussões sobre a importância do lúdico como proposta pedagógica para o desenvolvimento da criança no processo de alfabetização.

Palavras-chave: lúdico, alfabetização, crianças, ensino.

Introdução

¹ Acadêmica do curso de Pedagogia da universidade Estadual de Maringá. E-mail: fernandinha_age@hotmail.com

² Orientadora professora Mestre do Departamento de Teoria e Prática da Educação, Universidade Estadual de Maringá – PR. E-mail: alencargizeli@hotmail.com.

³ Co-orientadora professora Mestre do Departamento de Teoria e Prática da Educação, Universidade Estadual de Maringá –PR E-mail: bacaropaula@hotmail.com.

Na educação observamos diferentes materiais didáticos que podem contribuir com o aprendizado do educando e o seu desenvolvimento. A brincadeira na fase pré-escolar é um desses recursos, que sendo utilizada corretamente é essencial para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Sabemos que a brincadeira faz parte do dia a dia da criança. É por meio dela que a criança aprende, demonstra os seus sentimentos e suas vontades. A brincadeira é a principal atividade que responde as necessidades infantis, que permite o descobrir a si mesma e ao mundo, é ainda por meio da brincadeira que a criança cria o seu mundo imaginário e que posteriormente será reproduzido no âmbito real.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006 p.110).

No entanto, em nossa sociedade, o espaço para o brincar dentro do cotidiano das crianças vem sendo substituído por afazeres que não permitem a criança o ato de brincar, exigindo dela responsabilidade que muitas vezes não se faz necessária a faixa etária em que se encontra.

Sendo assim, a presença do lúdico no primeiro ano do ensino de nove anos tem sido objeto de muitas investigações no campo educacional, dada a sua importância no desenvolvimento da criança. A brincadeira é compreendida como situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social. Por meio dela a criança recria aquilo que sabe de forma espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva a brincadeira dentro da sala de aula tem importância significativa no processo de ensino e – aprendizagem.

Este trabalho tem como objetivo identificar a frequência com que ocorrem as atividades lúdicas no planejamento do professor do primeiro ano do ensino de nove anos. Para tanto será realizada uma pesquisa bibliográfica, em que serão analisados os planejamentos de aula do ano de 2010 de dois professores da rede municipal de ensino da cidade de Sarandi, do primeiro ano do ensino de nove anos.

Pressupõe que o professor realiza atividades lúdicas sem sistematização em salas de aula, dessa forma, o brincar se tornou um passa tempo e não uma atividade que visa o desenvolvimento da criança. Busca-se nesse trabalho fomentar discussões sobre a importância do lúdico como proposta pedagógica para o desenvolvimento da criança conseqüentemente em seu processo de alfabetização.

A brincadeira e a relação com o desenvolvimento da criança.

A brincadeira é compreendida como uma atividade que provoca prazer na criança, contudo Vigotski (2007) afirma que além de gerar prazer também gera um desprazer, principalmente quando a atividade possui resultados que não são interessantes para a criança, como por exemplo, os jogos que envolvem um vencedor e um perdedor. Mesmo quando o brincar não gera prazer na criança, ela está de certa maneira suprimindo seus desejos, sendo ou não bem sucedida.

Segundo Vigotski (2007), a criança procura suprir seus desejos por meio do ato de brincar. Mas esses desejos não podem ser satisfeitos de imediato, o que leva a criança a buscar situações imaginárias como solução.

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizáveis e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. (VIGOTSKI, 2007, p. 108).

No brincar a criança faz uso de uma ação imaginária, por meio dela pode assumir diferentes papéis na sociedade, colocando-se no lugar de outros como, por exemplo, de um herói. Dessa forma a criança irá seguir regras de um comportamento heróico, porque agora ela pode ser um herói e assumir as funções de um herói. Nesse momento a criança consegue ir além do real, atuando em um nível superior do que ela realmente se encontra.

Quando a criança está representando um herói, ou médico, uma mãe em suas brincadeiras, ela não faz uso de um médico ou um herói específico, mas sim de um personagem. A criança reproduz o que é típico, geralmente o que pode ser generalizado

em uma situação. No jogo de “faz-de-conta”, a criança experimenta diferentes papéis sociais, funções sociais generalizadas a partir da observação do mundo dos adultos.

Oliveira (2002) diz que o jogo simbólico ou faz-de-conta, é ferramenta para a criação da fantasia, necessária à leitura não convencional do mundo. Abre caminho para a autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Esse jogo simbólico atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e de representar, articulada com outras formas de expressão. Os jogos são instrumentos para aprendizagem de regras sociais, contribuem para que a criança compreenda o uso das regras o que irá beneficiá-la mais tarde na vida adulta.

O brinquedo permite o avanço da capacidade cognitiva da criança, é por meio dele que a criança faz uso do mundo real, domina os conhecimentos e se relaciona com os outros. Nas brincadeiras percebemos atitudes e comportamentos inadequados, fazendo uma análise de como a criança se comporta mediante as diferentes situações, sendo assim é possível com a mediação de um adulto interferir e mostrar à criança o padrão considerado correto.

Por meio da brincadeira, ela tem um comportamento de referência maior do que é na realidade, realiza simbolicamente o que mais tarde poderá realizar na vida real. Vigotski (2007) destaca que:

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (p.122)

Com a manipulação do brinquedo a criança aprende a agir fazendo o uso do imaginário, sendo assim, não precisa fazer o uso real do objeto. Quando a criança deixa de lado o real significado do objeto, ela começa a agir de forma diferente daquilo que realmente se vê. Por exemplo, ela pode utilizar caixas de sapato como carros, folhas velhas como tapetes mágicos, tampas de painéis como volante de carros, enfim, usam objetos diferentes dando uma função distinta de sua real finalidade.

De acordo com Leontiev (1994), o brinquedo surge na criança no início da idade pré-escolar, no momento em que ela sente a necessidade de agir não apenas com os objetos que fazem parte de seu ambiente físico e que são acessíveis a ela, mas com objetos que ela ainda não tem domínio, sendo estes os objetos do cotidiano dos adultos. Para saciar essa necessidade a criança brinca, e durante a atividade lúdica ela faz parte desse mundo, esforçando-se para agir como um adulto, por exemplo, dirigir um carro, andar a cavalo ou fazer comida. É na atividade e, sobretudo, por meio do brinquedo que a criança supera os limites da manipulação dos objetos que a cercam e se insere num mundo mais amplo.

O brinquedo é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito e na qual se desenvolvem os processos psicológicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento. (LEONTIEV, 1994).

O brinquedo cria na criança uma nova forma, ensinando e relacionando seus desejos a um “eu” fictício, o seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são alcançadas no brinquedo, estas que no futuro, se tornarão seu nível básico de ação real.

A ludicidade muda o comportamento infantil, por meio dela a criança desenvolve a autonomia e a afetividade fundamentais para o processo do aprender. Brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer às regras dos jogos, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar as penalidades que lhes são impostas, a dar oportunidades aos demais, enfim, a viver em sociedade.

Sendo assim, as atividades lúdicas proporcionam às crianças o desenvolvimento motor, o da linguagem, da percepção, da representação, da memória, do equilíbrio afetivo, da apropriação de signos sociais e das transformações significativas da consciência infantil.

Portanto, a presença do lúdico no desenvolvimento da criança é de suma importância para o seu aprendizado. De forma significativa, torna as aulas mais dinâmicas e atrativas, possibilitando à criança o desenvolvimento no processo de ensino e de aprendizado preparando-a para a alfabetização.

A importância do lúdico no processo de alfabetização da criança.

A criança é um sujeito social, histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura em um determinado momento histórico. Portanto o seu desenvolvimento ocorre de modo contínuo com ritmo diferente para cada criança. Quanto ao conhecimento este acontece nas relações sujeito-objeto-realidade, com a mediação do professor (Brasil, 1998).

O significado da aprendizagem muda de acordo com a espécie. O homem possui a capacidade de aproveitar tudo o que aprende, tem ações e reações, que começam até antes do seu nascimento e se desenvolvem por toda a vida.

Coll (1997) afirma que, a análise de qualquer processo de aprendizagem precisa levar em conta os fatores e as possíveis interações que podem ser estabelecidas entre eles, fatores que são atividades, características e natureza.

Costuma-se limitar o conceito de aprendizagem somente à ações que ocorrem nas escolas como produto do ensino. No entanto, a aprendizagem envolve os hábitos, aspectos de nossa vida afetiva, assimilação de valores culturais, funcionais e procede de toda estimulação ambiental recebida pelo indivíduo no decorrer da vida e, também, ao sofrer interferências intelectuais, psicomotoras, físicos e sociais (COLL, 1997).

Para que a aprendizagem seja significativa, é necessário que o indivíduo perceba a relação entre o que está aprendendo e o seu cotidiano. Isso envolve seu raciocínio, análise, imaginação, relacionamento entre ideias, coisas e acontecimentos.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir o reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar (BRASIL, 2007).

O lúdico proporciona à criança a relação com o ambiente em que vive, considerando como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

Atividades lúdicas criam um clima agradável, é este aspecto de desenvolvimento emocional que torna a ludicidade um ato motivador, capaz de gerar um estado de euforia. Kishimoto (1994) destaca que

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valora social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais. (p.13).

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança. Um momento para observar a criança que, expressa por meio do lúdico, sua natureza psicológica. Também, esse colabora com a aprendizagem de valores importantes, possibilita a socialização e a internalização de conceitos de maneira significativa e prazerosa. (KISHIMOTO, 1994).

Alguns profissionais desconsideram o lúdico como fator importante no processo ensino-aprendizagem. Por esse motivo não desenvolvem atividades lúdicas e mantêm resistência ao dizer que o trabalho com a ludicidade acarreta desorganização, é no lúdico que a criança tem a oportunidade de vivenciar regras, normas, transformar, recriar, aprender de acordo com as suas necessidades, desenvolver seu raciocínio e sua linguagem. (KISHIMOTO, 1994).

Existem também alguns profissionais que acreditam que a escola é um espaço de transmissão de conhecimento científico apenas e não valorizam o lúdico nos processos de ensino e de aprendizado das crianças. Ocorre que, como vimos anteriormente, é por meio da brincadeira que a criança desenvolve conceitos importantes para aprendizagem como organização de pensamento, planejamento, reflexão, atividades cognitivas importantes para o seu desenvolvimento.

Uma postura lúdica não é necessariamente aquela que ensina conteúdos por meio de jogos, mas na qual estejam presentes as características do lúdico, ou seja, no modo de ensinar do professor, na seleção de conteúdos e no papel do aluno. O professor, neste processo, reconhece a importância da ludicidade e tem uma postura ativa nas situações de ensino. O aluno, nessa situação, aparece como sujeito da aprendizagem, em que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. (KISHIMOTO, 1994).

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidade e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994).

A ausência do lúdico pode ter relação direta com as dificuldades de aprendizagem. Sob esta visão, aponta-se a importância do imaginário como processo de aprendizagem, neste inclui-se o brincar. Brincar é um ato natural e faz parte do desenvolvimento do ser humano. O faz de conta mostra a realidade e são maneiras encontradas pela criança de atuar e modificar, contribuindo para o desenvolvimento tanto motor como psíquico.

Como afirma Winnicott (1995), o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

Com relação as dificuldades de aprendizagem que afetam um número significativo de crianças em idade escolar, Dockrell (2000, p 11) afirma que:

As dificuldades de aprendizagem afetam um número substancial de crianças em nossa sociedade. São heterogêneas, leves, moderadas, graves, de curta ou longa duração e as mesmas exigem avaliações e intervenções e uma teorização dos modelos de funcionamento cognitivo [...] As dificuldades de aprendizagem podem ser classificadas de várias formas, a mais relevante é relacionada à base cognitiva subjacente a uma dificuldade, pois a intervenção procura afetar o funcionamento cognitivo, avaliação apresenta um perfil das potencialidades dentro dos domínios relevantes do funcionamento cognitivo. (2000, p.11).

Normalmente as crianças gostam de aprender e de fazer todos os exercícios propostos, e quando isso não acontece é porque alguma coisa não está indo bem. É preciso fazer um questionamento sobre os motivos dessas dificuldades escolares. De acordo com Morais (1986), a falta de estimulação adequada, métodos de ensino inadequados, problemas emocionais, falta de maturidade e dislexia, são causas de dificuldades na aprendizagem.

Para Simpson (1973), mesmo as crianças com dificuldades na leitura e escrita, podem desenvolver-se em outras áreas do conhecimento, as áreas de interesses da criança, devem ser estimuladas para desenvolver sua auto-estima. Crianças com dificuldade para ler e escrever tem geralmente habilidades para a música, pintura, matemática, ciência e cabe ao professor estimular o desenvolvimento dessas habilidades, auxiliando a utilizar com meio de compensar suas limitações.

As dificuldades de aprendizagem podem ocorrer tanto no início como durante o período escolar. Essas dificuldades aparecem em diferentes ocasiões dependendo do aluno e necessita um estudo na área em que elas se manifestam. Os primeiros sinais de dificuldade de aprendizagem aparecem, normalmente, na época da alfabetização, pois é o momento onde é exigida da criança uma atenção voltada para as atividades sistematizadas. Nesse sentido, por meio da ludicidade é possível desenvolver na criança a memória, estimular a atenção, se apropriar de conceitos e respeitar regras, condições importantes para que a criança supere suas dificuldades.

É por meio do lúdico que a criança centraliza suas energias, ultrapassa suas dificuldades, reconstrói sua realidade, cria condições favoráveis à fantasia e a transforma em uma fonte de prazer. E isso não está apenas no ato de brincar, no ato de ler, essa prática proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Dessa forma, vimos que é necessário respeitar o desenvolvimento da criança, favorecer um ambiente propício à aprendizagem por meio de atividades lúdicas que favoreçam seu processo de ensino e de aprendizagem. A criança matriculada no primeiro ano do ensino fundamental muitas vezes não completou seis anos de idade, isso significa que necessita se apropriar de conceitos necessários para o desenvolvimento acadêmico. Nesse sentido a criança inserida em um ambiente que se preocupa apenas com a aplicação de conteúdos científicos e não leva em conta sua aprendizagem natural por

meio das brincadeiras e do jogo simbólico, prejudica a criança em seu processo de ensino e de aprendizagem queimando etapas de aprendizagem e de desenvolvimento causando mais tarde problemas de aprendizagem.

Em busca de respostas

Devido ao baixo rendimento dos alunos nas séries iniciais, realizou-se uma pesquisa para identificar a quantidade de horas/aulas que são destinadas a atividades lúdicas no cotidiano das crianças, uma vez que a atividade lúdica é um estímulo para que o aprendizado se torne significativo.

Nosso objetivo nessa investigação é apresentar apenas a quantidade de horas que são dedicadas realmente a ludicidade no primeiro ano do ensino de nove anos, em duas escolas municipais do município de Sarandi. Foi realizada a análise do plano de aula de duas professoras do 1º ano do ensino de 9 anos do município de Sarandi. Esperamos, posteriormente em outro momento, apresentar encaminhamentos que, de alguma forma, contribuam para que a presença do lúdico seja utilizada de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do município.

A primeira professora atua em uma escola localizada no centro do município, atende uma clientela bem diferente da segunda professora, pois esta atua em uma escola considerada de periferia, em um dos bairros mais carentes do município. Outra diferença que deve ser levada em consideração é o tempo de atuação que difere entre elas, a primeira professora está no município há apenas três anos, mas já atua na área há nove anos. Já a segunda professora está no município há doze anos, mas atua na área há mais de quinze.

Escolhemos a pesquisa bibliográfica, porque segundo Gil (2006) uma pesquisa bibliográfica se desenvolve a partir de materiais já elaborados tais como: artigos, livros, revistas, dissertações, entre outros. Para tanto, considera-se a necessidade de que em todas as pesquisas um levantamento bibliográfico sobre o assunto para depois desenvolver uma pesquisa que analise todo o processo. A pesquisa bibliográfica é

importante porque por meio dela se obtém dados relevantes para a pesquisa e ao mesmo tempo nos possibilita ter acesso a informações da nossa história.

Sabemos que no âmbito educacional, é comum se destacar as pesquisas quantitativas, porém são os aspectos qualitativos que podem desenvolver novas alternativas metodológicas que venham contribuir com uma mudança significativa em educação, diminuindo um índice fornecido pela pesquisa quantitativa, obtendo assim o valor qualitativo das práticas pedagógicas que apresentam resultados possíveis de aplicações.

A pesquisa quantitativa permite a mensuração de opiniões, reações, hábitos e atitudes em um universo, por meio de uma amostra que a represente estatisticamente. Segundo Ethos (2002) a pesquisa quantitativa é especialmente projetada para gerar medidas precisas e confiáveis que permitam uma análise estatística.

Diante das análises do plano de aula, foi criado um quadro com a quantidade em horas de atividades lúdicas presentes nos planos de aula das duas professoras do município.

	Carga horária anual	Carga horária total de atividades lúdicas.
1ª professora	800 horas	140 horas/aula
2ª professora	800 horas	50 horas/aula

Observa-se que a primeira professora apresentou atividades lúdicas sistematizadas com maior frequência, essa professora apresenta uma preocupação diária com o brincar dentro na sala de aula. Nas atividades propostas para o primeiro bimestre, e principalmente das que fazem parte do início do ano letivo, aparece com maior frequência, atividades fora de sala de aula, com objetos concretos para levar o aluno que ingressa no primeiro ano do ensino de nove anos ao aprendizado de forma significativa.

É notável também que toda vez que um conteúdo novo está sendo proposto, a professora busca recursos diferenciados para despertar um interesse maior nos alunos, criando um ambiente agradável e propício ao ensino. Um desses recursos utilizados pela primeira professora é o de uma “caixa surpresa”, onde é colocado algum objeto que esteja relacionado ao conteúdo que será ministrado na aula daquele dia. É proposto uma

roda de conversa para que as crianças, por meio de pistas, descubram qual o objeto que está dentro da caixa e como ele está relacionado ao conteúdo do dia.

Essa prática promove o enriquecimento do vocabulário dos alunos, estimula a imaginação da criança e trabalha com a ansiedade da turma, pois para muitos dos alunos do primeiro ano, este é o primeiro contato com o ensino sistematizado.

Outra prática da professora é de iniciar a aula, com uma conversa em que todos estão sentados no chão. Nesta conversa a professora esclarece o que será trabalhado nesse dia e como serão realizadas as atividades. Assim, a criança se sente segura quanto a sua rotina, tendo tranquilidade para desenvolver as atividades propostas para aquele dia.

Com o passar do tempo, nota-se que as atividades lúdicas são substituídas por atividades concretas, respeitando o desenvolvimento da criança e sua adaptação escolar. Visto que a criança do primeiro ano do ensino de nove anos, geralmente, foi transferida de centros de educação infantil onde sua rotina é totalmente diferente do ensino fundamental.

Leontiev (1994) contribui ao afirmar que, mesmo quando a criança passa a frequentar o ensino fundamental, em que se exige dela maior compromisso com a escolarização formal, não se apaga “[...] o elemento infantil, o elemento verdadeiramente pré-escolar que existe nela”, ou seja, ela não perde de uma hora para outra a necessidade de brincar, fantasiar, imaginar, criar, ou seja, de agir no mundo de forma lúdica.

Diferente da primeira professora, a segunda não demonstra uma preocupação com o brincar em sala de aula como a primeira apresenta em seus planos de aula. Nos primeiros dias de aula a segunda professora traz algumas brincadeiras, mas nenhuma delas com os objetivos sistematizados de acordo com o conteúdo proposto.

A falta de objetivo em suas atividades, consideradas pela professora, como lúdicas, é algo frequente em seus planos de aula. A ludicidade aparece algumas vezes no final do dia letivo apenas como brinquedos espalhados pelo chão. Sabemos que essa prática não apresenta nenhum objetivo e nenhuma contribuição no desenvolvimento motor e cognitivo de seus alunos. Rocha (2007), afirma que:

as brincadeiras são apenas permitidas, como um momento em que as crianças “gastam energia” e se recuperam para a próxima

atividade dirigida. [...] as brincadeiras são muitas vezes tratadas como “pausa pedagógica” necessária apenas para a continuidade do trabalho (p. 273)

A segunda professora apresenta como proposta pedagógica para seus alunos, desde o início do ano letivo, atividades de cópia e ditados que muitas vezes são práticas que não apresentam um significado real para as crianças que estão sendo inseridas no primeiro ano de nove anos, uma vez que para muitas delas, este é o primeiro contato com o ensino sistematizado.

Nota-se uma diferença significativa entre a primeira e a segunda professora quanto ao número de horas dedicadas a ludicidade. Analisando os planos de aula dos quatro bimestres do ano de 2010 das duas professoras, é evidente que a primeira se preocupa mais com o lúdico mais do que a segunda. A quantidade de horas destinadas a atividades lúdicas e momentos destinados as brincadeiras é de 140horas/aula, isso significa que foram propostas mais de 200 atividades lúdicas durante o ano letivo de 2010.

Percebe-se que a segunda professora não apresenta a mesma preocupação com o lúdico, um dos motivos que deve ser levado em conta é a diferença de idade entre elas. A segunda professora atua há mais tempo que a primeira, apresentando uma atuação mais próxima ao modelo tradicional. A primeira é mais jovem teve uma formação diferenciada. Além disso, devemos levar em conta que muitos profissionais por falta de formação têm exigido das crianças do primeiro ano do ensino de nove anos o mesmo rendimento acadêmico da 1ª série do ensino fundamental. Essa questão não será discutida, pois não é o objetivo proposto da pesquisa.

No entanto, é importante considerar as mudanças ocorridas no sistema de educação em que é inserida crianças de seis anos no ensino de fundamental. O ensino básico de oito anos para nove anos gerou nos professores uma incerteza de como trabalhar o primeiro ano, quais os conteúdos pertinentes e qual a postura que o docente deve ter, uma vez que as crianças de seis anos desenvolviam atividades de pré III. Ocorre que, com o ensino de nove anos, os professores de primeiro ano, na sua maioria, trabalham a alfabetização, enquanto que no pré III era priorizado o desenvolvimento psicomotor das crianças em algumas escolas.

De acordo com o documento “Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão da criança de seis anos” produzidos pelo Ministério da Educação (MEC), o brincar deve ser concebido como um modo de ser e estar no mundo. Nesse documento, questiona-se: “o espaço do brincar nas nossas escolas é apenas passatempo e liberação-reposição de energia para alimentar o trabalho?” (BRASIL, 2007, p. 41).

Sabemos que a função do brincar não é de apenas “liberação de energia” e sim uma forma de desenvolvimento psíquico e motor das crianças.

.Considerações finais

O objetivo deste artigo foi apresentar a quantidade de horas/aula que são dedicadas a ludicidade no primeiro ano do ensino de nove anos, em duas escolas municipais de Sarandi.

Notou que um dos principais motivos do lúdico não fazer parte do cotidiano das crianças no material analisado foi a falta de formação e capacitação dos professores para atuarem no primeiro ano do ensino de nove anos.

O MEC (Ministério de Educação e Cultura) propõe uma mudança no currículo que norteia o trabalho dos professores, na nova proposta, os conteúdos serão aplicados de forma mais lúdica, valorizando as características de cada criança. O Ministério de Educação recomenda ainda jogos, danças, contos e brincadeiras espontâneas que sejam usados como instrumentos pedagógicos, respeitando o desenvolvimento cognitivo da criança (BRASIL, 2007). Pasqualini (2006, p.34) aponta como problema a falta de clareza de uma proposta pedagógica:

Não há ainda clareza acerca do conteúdo pedagógico pertinente a esta nova série do Ensino Fundamental. Ela passa a compor os “Anos Iniciais” ou o primeiro ciclo do segmento; no entanto, parece despontar a tendência de constituição de uma espécie de ‘pré-ciclo’: em Curitiba, por exemplo, a nova série vem sendo chamada de ‘Etapa Inicial’; em outros municípios, de ‘Classe de Alfabetização’ ou mesmo de ‘Sala de 6 anos’. Se já não havia suficiente entendimento da natureza do trabalho a ser realizado na Educação Infantil, tal medida vem certamente confundir ainda mais o professor.

Com essa mudança, o professor que assume a turma do primeiro ano do ensino de nove anos, não sabe ao certo qual a sua função, qual conteúdo deve ser trabalhado e procedimentos didáticos a serem utilizados. Uma vez que a Provinha Brasil que quantifica o rendimento escolar do aluno, principalmente o número de alunos alfabetizados, ocorre no segundo ano do ensino fundamental de nove anos. O MEC defende a ideia de que no primeiro ano a função do professor é dar continuidade a fase da pré-escola, enfatizando o faz-de-conta, a estimulação da imaginação, as brincadeiras, as atividades lúdicas, e outras atividades relacionadas ao seu desenvolvimento. Por outro lado, esse mesmo órgão cobra dos professores o sucesso dos alunos na Provinha Brasil, que é aplicada no início do segundo ano. Com essa cobrança de resultados positivos nessas avaliações elaboradas pelo próprio MEC, o professor do primeiro ano sente-se pressionado pela necessidade de alfabetizar as crianças logo que inicia o ano, não respeitando a necessidade de brincar das crianças que ali estão. Segundo Rocha (2007, p. 272):

A priorização de conteúdos e práticas escolarizantes no dia-a-dia das crianças revela que há uma tendência de se colocar em primeiro plano a garantia de aprendizagem de determinados conteúdos, em geral os culturalmente mais valorizados (lógico matemáticos, letramento, etc.). Outras aprendizagens e possibilidades de desenvolvimento, como a capacidade de brincar de faz-de-conta e da imaginação, em geral, ficam deslocados para segundo, terceiro planos. Esta priorização costuma ocorrer ora de maneira explícita (na priorização das chamadas atividades dirigidas em que são trabalhados os conceitos acima mencionados), ora aproveitando as situações de brincadeiras para agregar conteúdos escolares; este último tipo de procedimento tem sido nomeado na literatura como didatização[...] ou instrumentalização do brincar [...].

Nesse sentido, percebe-se que a primeira professora está mais próxima dos encaminhamentos do MEC quanto ao desenvolvimento de atividades lúdicas no primeiro ano do ensino de nove anos. A análise dos planos de aula não é uma forma de condenar o trabalho da segunda professora, pois a mesma tem contribuído e muito com a formação de muitos alunos durante todos esses anos de atuação. Destaca-se a importância da formação de professores para atuar no primeiro ano do ensino de 9 anos. No entanto, percebe-se por meio dos documentos elaborados pelo MEC que existe uma

contradição, uma vez que defende o desenvolvimento de atividades lúdicas e ao mesmo tempo exige que todos os alunos no segundo ano estejam alfabetizados.

Como já foi apontado anteriormente um aspecto que gera certa ansiedade no professor é a aplicação da Provinha Brasil, que é aplicada no segundo ano do ensino de nove anos com o objetivo de avaliar o nível de alfabetização dos alunos/turmas nos anos iniciais do ensino fundamental; diagnosticar possíveis insuficiências das habilidades de leitura e escrita. (INEP, 2011).

Com esses objetivos os professores interpretam que é preciso alfabetizar as crianças desde o começo do primeiro ano do ensino de nove anos, deixando de lado as atividades lúdicas e dinâmicas, que deveriam ser a prioridade nos anos iniciais da escolarização.

Vimos à importância do desenvolvimento de atividades lúdicas no processo de ensino e de aprendizagem dos alunos e como a ausência dela prejudica o desenvolvimento da criança. Assim, destacamos a importância de se desenvolver pesquisas relacionadas ao tema para fomentar discussões que evidenciam a falta de encaminhamentos metodológicos para os professores que atuam no primeiro ano do ensino de nove anos e apresentar propostas que possam amenizar a problemática apresentada.

Referencias

BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

COLL, C. et. al. **Desenvolvimento psicológico e educação: Necessidades especiais e aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997

DOCKRELL, J. et. al. **Crianças com dificuldades de aprendizagem: Uma abordagem cognitiva**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas S.A., 2006.

Instituto Ethos de pesquisa - Disponível em <http://www.ethos.com.br> Acesso em : 04/08/211

INEP, Instituto Nacional de Educação e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Disponível em <http://provinhabrasil.inep.gov.br/> acessado em: 23/09/2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

LEONTIEV, Alexei Nikolaevich. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil**. In: LEONTIEV, Alexei Nikolaevich, VYGOTSKY, Lev Semenovich, LURIA, Alexander Romanovich. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1994. p. 59-83.

LOPES, Vanessa Gomes, **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

MORAIS, A. M. P. **Distúrbios da aprendizagem: uma abordagem psicopedagógica**. São Paulo: Edicon, 1986.

OLIVEIRA, Z. R. De. **Educação Infantil: Fundamentos e Métodos**. Ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PASQUALINI, Juliana Campregher. **Contribuições da Psicologia HistóricoCultural para a educação escolar de crianças de 0 a 6 anos: desenvolvimento infantil e ensino em Vigotski, Leontiev e Elkonin**. 2006. 206 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Araraçua, SP, 2006.

ROCHA, Maria Silvia Pinto de Moura Librandi da. **O ensino da psicologia e a educação infantil: a nova política pública para a educação infantil e o ensino fundamental e suas possíveis repercussões para o desenvolvimento psicológico infantil**, ETD – Educação Temática Digital, Campinas, v. 8, n. 2, p. 266-277, 2007.

SIMPSON, D. M. **Aprendendo a aprender**. Curitiba: Cultrix, 1973.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social a mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1995.