**RESGATANDO A CULTURA LÚDICA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

**RESUMO**

A proposta do presente estudo é demonstrar a importância da ação pedagógica pautada na ludicidade. Queremos demonstrar os impactos no processo educacional, apresentando como tal ação pode ser desenvolvida no lócus da sala de aula com alunos que estão nas séries iniciais do ensino fundamental. Os jogos e brincadeiras não estão restritos apenas a educação infantil, o professor pode utiliza-los em sua prática pedagógica de maneira eficiente no primeiro ciclo do ensino fundamental. São inúmeros os benefícios gerados pela ludicidade, embora exija organização, planejamento e intencionalidade os resultados serão satisfatórios no que diz respeito ao desenvolvimento e aprendizagens dos alunos. Trata-se de um estudo de cunho qualitativo, baseado em análise bibliográfica.

**Palavras – Chaves**: Professor. Ludicidade. Educação. Ensino Fundamental.

**INTRODUÇÃO**

As experiências vivenciadas no cotidiano escolar vão solidificando o fazer docente. São inúmeros os desafios que permeiam a ação docente, não basta apenas à utilização de métodos ou técnicas faz-se necessário a ação reflexiva para propor novas metas, obter os resultados esperados. A ludicidade é um elemento fundamental que torna a ação docente eficiente e o âmbito de ensino e aprendizagem mais prazeroso.

O grande desafio atual é resgatar a cultura lúdica no ensino fundamental. O brincar faz parte do cotidiano infantil, como utilizar essa ferramenta como facilitador no processo de ensino e aprendizagem? A proposta é demonstrar como a ação docente pode contribuir em tal processo de maneira significativa, conduzindo o educando a se desenvolver de maneira plena.

É um estudo de cunho qualitativo, iremos recorrer as contribuições dos seguintes autores: Piaget (1986), Bruner (1983), Kishimoto (1998) e Chateau (1987). O intuito ao dialogar com tais autores é resgatar a importância do lúdico na práxis pedagógica.

**O LÚDICO NA SALA DE AULA**

Ao retratar o lúdico na infância e no contexto escolar faz-se necessário recorrer as contribuições de Bruner (1983). De acordo com os estudos de Kishimoto (1998, p. 139), Jerome Seymour Bruner nasceu em Nova Iorque no ano de 1915. Doutor em psicologia por Havard, onde lecionou um tempo e também foi professor em Oxford (Inglaterra) e em muitas outras. Seus estudos trazem contribuições preciosas para que possamos compreender a ludicidade e suas contribuições para a educação. Os estudos deste psicólogo reformou o currículo das escolas americanas nas décadas de 60.

De acordo com os estudos de Kishimoto(1998) para Bruner a ação comunicativa estabelecida com a criança contribui para decodificação dos contextos e apropriação da fala, assim a aprendizagem da língua materna ocorre mais rapidamente quando estabelecida no campo lúdico.

As situações lúdicas vivenciadas pela criança estimulam a criatividade da criança. A criança é um ser lúdico, partindo da perspectiva waloniana. Quando a criança brinca é capaz de explorar o meio, desenvolver papéis sociais e incorporar regras. Para Bruner (1983) a criança não se detém aos resultados, o que envolve sua ação é o prazer e a motivação. Assim, o convite à brincadeira é praticamente irrecusável por envolver flexibilidade e exploração, mesmo que para alguns pareça um ato sem consequência. Não podemos desconsiderar que “ Parece pois necessário, ao pensar a educação pelo jogo, refletir simultaneamente sobre a educação pelo trabalho, enfrentando o preconceito que entre nós, por graves razões sociais, separa as ideias de infância da de trabalho” (KISHIMOTO, p. 112).

A autora nos alerta que a cultura lúdica pode estar ameaçada, tendo em vista que o brincar na concepção de muitos é perda de tempo, a prática de tais profissionais é marcada pelo autoritarismo e utilitarismo. A consequência é a perda do direito a educação escolar pautada nas propostas de grandes educadores como:

Freinet, Dewey, Makarenko.

**CONTRIBUIÇÕES DA ATIVIDADE LÚDICA**

A atividade lúdica contribui para o desenvolvimento da afetividade, capacidade motora e cognitiva. Segundo Chateau (1987) o brincar é caracterizado como um outro mundo, um mundo no qual a criança não tem lugar no mundo dos adultos. É através do brincar que as crianças vão se afirmando e desenvolvendo sua autonomia.

Para Piaget (1986) o lúdico contribui com o desenvolvimento da criança, precisa dos jogos e brincadeiras para que ocorra o processo de equilibração. Muitas crianças perderam o encanto pela escola, o prazer de estudar pela ausência do lúdico. Assim, a escola se tornou um espaço de transmissão de conhecimento, conhecimento que não é permeado por significação.

Na concepção walloniana, o brincar possibilita a construção de atividades liberadas, livres, que são executadas pelo prazer que as crianças encontram em fazê-lo. Para Kishimoto (1998):

“A brincadeira possibilita efetuar a maturação de rotinas modulares no sentido de integração aos programas de integração mais amplas. Parece servir igualmente como uma espécie de ensaio de rotinas. É importante a imitação de esquemas de adultos, mas não por intervenção direta”.

A ação do professor nesse sentido ocorre de maneira indireta, através da observação, identificação, ação intencional da criança no sentido de repetir e recriar. O resultado será o desenvolvimento. A autora citada nos esclarece que compete ao educador oferecer oportunidades para que a criança possa desenvolver a inteligência. O saber- fazer docente enriquece e contribui para o desenvolvimento pleno das crianças.

**O DESAPARECIMENTO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS**

Nos centros urbanos, o tempo das crianças está comprometido com muitas atividades. Assim, brincar fica prejudicado, a criança acaba perdendo muitas oportunidades de desenvolvimento. A responsabilidade dos espaços escolares que torn-se ainda maior. A ação docente é de suma importância, uma vez que o professor atua como mediador no processo de construções simbolicas. Contribuir para a socialização da criança, uma vez que a criação e a recriação da cultura pela brincadeira requerem a orientação do adulto para o acesso ao acervo cultural e suas ferramentas (Kishimoto, 1998).

O espaço escolar na perspectiva vygotskyana, precisa estar estruturado e comprometido com os processos de aprendizado e desenvolvimento. O brincar é visto de maneira privilegiada, pois o comportamento das crianças sera determinado a partir das relações estabelecidas por meio das representações simbólicas. A brincadeira de faz-de- conta conduz a criança a agir através do siginificado oferecido a brincadeira e não pelos elementos presentes na realidade, notamos que o brincar possibilita a transição das situações concretas e as ações com significados.

A ação docente de fato precisa potencializar as brincadeiras, e criar condições favoráveis ao desenvolvimento das crianças. Para VYGOTSKY (1998) ao brincar a criança comporta-se de modo mais avançado do que em atividades da vida real. Há separação entre objeto e significado.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A atividade lúdica conduz o educando a novos patamares do desenvolvimento. A ludicidade não esta incluída no planejamento de muitas escolas, principalmente as que são responsáveis por ministrar o ensino fundamental. A metodologia tradicional nem sempre contempla o lúdico. Os jogos e brincadeiras são tidos como “não fazer nada”.

A intenção deste estudo é demostrar as contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. O brincar é abordado por diversas perspectivas teóricas nos campos socioculturais, filosófico e psicológico, sendo visto como um componente muito importante da prática educativa no campo da pedagogia.

A ludicidade é um dos eixos propulsores do desenvolvimento e aprendizagem, esperamos através do presente estudo contribuir com a prática docente.

**REFERÊNCIAS**

BRUNER, J. S. Child’talk: learning to use language. Nova York: W.W. Norton,1983.

CHATEAU, J**. A criança e o jogo.** São Paulo : Summus, 1987.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986.