



LUDICIDADE: UMA POSSIBILIDADE METODOLÓGICA PARA PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SÉRIES INICIAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Edena Carla Dorne Cavalli

UNIOESTE –CAPES

ed-cavalli@uol.com.br

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo propor formas de trabalhar com conteúdos da Educação Infantil e Educação Básica das Séries Iniciais, de maneira diferenciada e inovadora, uma vez que, um dos desafios contemporâneos dos profissionais da educação consiste justamente em motivar o aluno a aprender e atrelado a isso atualizar sua prática pedagógica, buscando trabalhar com os educandos de maneira mais atrativa e satisfatória. Partindo dessa realidade, apresentamos uma proposta de trabalho, organizada em forma de coletânea, que tem como pretensão propor um encaminhamento didático-metodológico, tendo os recursos lúdicos como estratégia de ensino. Dessa forma, em parceria entre as Escolas Municipais e a Secretaria de Educação, Cultura e Esporte de Vera Cruz do Oeste, desenvolvemos um trabalho no qual os professores criaram e ou adaptaram atividades envolvendo os conteúdos curriculares da Educação Infantil e do Ensino Fundamental usando os jogos como ferramenta, produzindo assim um material pedagógico, visando à construção dos conhecimentos de forma lúcida nas diferentes áreas. Este material foi socializado entre todos os professores da rede municipal de ensino, o qual foi intitulado como “A arte de jogar, brincar e aprender”. Assim, por acreditarmos que a educação escolar tem um papel fundamental na formação histórico-social do aluno, e que, a qualidade do trabalho educativo é que faz a diferença na sua formação, é que se viu nesta proposta uma alternativa para contribuir com a prática diária do professor. Este é um trabalho do Projeto de Pesquisa e Extensão Formação Continuada para Professores da Educação Básica nos anos iniciais: ações voltadas para a Alfabetização em Municípios com Baixo IDEB da Região Oeste do Paraná- UNIOESTE- CAPES.

Palavras- chave: Aprendizagem; Ludicidade; Formação Docente.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente muitos professores têm enfrentado diversos desafios para tornar suas aulas mais dinâmicas e atrativas e somando-se a isso de maneira articulada com a realidade dos educandos. Percebe-se que, mesmo na Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental, muitos alunos sentem-se desestimulados por aprender os conteúdos escolares. Isso se deve muitas vezes pelo fato de que, o mundo moderno coloca-os frente a uma infinidade de recursos tecnológicos que lhe são bastante atraentes, inclusive, para esta faixa etária.



Além disso, os conteúdos apresentados de maneira descontextualizada da realidade do aluno, pode ser um fator decisivo no que se refere ao sucesso do processo de ensino e aprendizagem.

Neste sentido, é preciso que os envolvidos no processo educacional, em especial os professores, busquem alternativas metodológicas que além de motivar o aluno a se interessar pelos conteúdos escolares, também dê conta de fazer com que este veja sentido no que está aprendendo.

Percorrendo literatura especializada encontrou-se registros comprovando que há muito tempo o jogos vem sendo utilizados numa perspectiva educacional, pois Almeida (1998) relata que, Platão acreditava que aprender brincando era mais importante e deveria ceder lugar a violência e repressão. Este mesmo autor reafirma ainda que, os egípcios, romanos e maias utilizavam os jogos para ensinar os mais jovens valores, conhecimentos, normas e padrões de vida com a experiência dos adultos.

Entretanto, no decorrer da história da educação esta ferramenta nem sempre foi vista como um recurso capaz de contribuir para o processo de ensino e aprendizagem. Contudo, nas últimas décadas a ludicidade tem ganhado a cada dia mais espaço, e assim, essa tem sido muito discutida e pesquisada como recurso metodológico em diversas áreas do conhecimento.

No entanto, é necessário priorizar que este recurso seja utilizado de maneira séria e planejada e não como muitas vezes vem ocorrendo, ou seja, o uso do jogo pelo jogo ou da brincadeira pela brincadeira, sem nenhum vínculo com os aspectos pedagógicos.

É certo que, ignorar os benefícios da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem é perder uma excelente oportunidade de promover um ensino para além da mera transmissão dos conteúdos, pois quando uma situação é administrada de forma a proporcionar prazer e agrado essa repercutirá de maneira positiva nas experiências futuras. Assim, o professor precisa estar sempre em busca de alternativas que possam tornar suas aulas mais interessantes e também mais aceitas pelos seus alunos. Visto dessa forma, é uma necessidade unir dever e prazer em busca de um aprendizado mais significativo e satisfatório.



Os jogos quando trazidos para o ambiente escolar com objetivo pedagógico podem também adquirir um papel de mola propulsora para que aprendizagem ocorra de forma natural. Kishimoto (2005 p.105) no desenvolvimento de seus estudos enfatiza o valor do lúdico da seguinte forma: “[...] poderíamos dizer que o jogo é um recurso do qual o mediador pode fazer uso para ajudar as crianças com ‘dificuldade’ de aprendizagem a se tornarem sujeitos, participantes e felizes”.

Diante do exposto questionamos: De que forma os recursos lúdicos podem ser usados na escola de maneira planejada e articulada aos conteúdos escolares e os conhecimentos prévios dos alunos?

Sendo assim, passemos a tal análise, contudo, primeiramente nos propomos a refletir sobre a inserção os recursos lúdicos na escola e sua contribuição para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem, e por fim, discutir uma proposta pedagógica de produção de uma coletânea de jogos e brincadeiras criadas e ou adaptadas pelos professores da rede Municipal de Ensino, Educação infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental, da cidade de Vera Cruz do Oeste- Pr.

2 A INFLUÊNCIA DOS RECURSOS LÚDICOS NAS INTERFACES DO PROCESSO EDUCACIONAL

A prática da ludicidade para ensinar os conteúdos do currículo escolar pode propiciar o sucesso da aprendizagem dos alunos. Lembrando que, os benefícios dessas atividades vão além das salas de aula, pois esses recursos promovem uma maior interação entre os alunos. Além disso, muitas vezes uma atividade desenvolvida na escola, na qual o professor tenha participação efetiva ou colaborativa proporciona um relacionamento mais próximo entre ele e o aluno.

Outro aspecto a ser focado diz respeito a uma realidade vivida por muitos alunos, ou seja, as dificuldades econômicas e sociais. Esta situação pode interferir diretamente no aprendizado ou em casos extremos a evasão escolar e em vista disso é preciso que a escola ofereça momentos mais alegres e agradáveis. A cerca disso, Snyders (*apud* Neves 2007) aponta que a maior parte das crianças em situação de fracasso são as de classe popular e elas precisam ter prazer em estudar, do contrário, desistirão e abandonarão a escola. Quanto mais os alunos enfrentam dificuldades de



ordem física e econômica, mais a Escola deve ser um local que lhes traga motivação. Essa alegria, não pode ser uma alegria que os desvie da luta, mas eles precisam ter o estímulo ao prazer.

É papel da escola buscar estratégias de ensino que sejam agradáveis para o aluno, pois somente num ambiente prazeroso que a aprendizagem ocorrerá de forma significativa. Sobre isso Sava (*apud* por Moyles 2002, p. 43) enfatiza: “A aprendizagem ocorre o tempo todo no desenvolvimento normal durante toda a vida, desde que alguma coisa desperte o nosso interesse”.

É preciso que a escola valorize os conhecimentos adquiridos espontaneamente pela criança, muitas vezes por meio do lúdico, e não o despreze em detrimento do conhecimento sistematizado, mas articule um ao outro utilizando um rico instrumento pedagógico que são os brinquedos.

Os recursos lúdicos são capazes de contextualizar os conteúdos e assim o aluno passa a ver sentido naquilo que está aprendendo. Os jogos desenvolvem o raciocínio lógico, estimulam o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

Freire (1991) acredita que “A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar”.

O lúdico é de extrema importância e constitui numa estratégia de ensino e aprendizagem devendo dessa forma ser planejado previamente e os objetivos elucidados, pois a ludicidade deve ser trabalhada na escola com muita seriedade.

4 METODOLOGIA

Quanto aos processos metodológicos da pesquisa consistem numa observação no campo de estudo, caracterizando-se com o uma pesquisa ação e descritiva. Quanto a essa última Thomas e Nelson (2002) consideram que, a pesquisa descritiva é um estudo de *status* que tem o seu valor baseado na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas melhoradas por intermédio da observação, análise e descrição objetiva e completa do fenômeno.



A população para o referido estudo será composta por professores da rede municipal de ensino da Educação Infantil e das Séries Iniciais do Ensino Fundamental das escolas do município. composta por cinquenta e três professores escolhidos por serem professores que atuam nessa rede. Os instrumentos utilizados no estudo serão as observações e depoimentos dos próprios professores a respeito de suas dificuldades na rotina diária de sala de aula.

5 ANÁLISE E DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

Conforme já exposto no decorrer deste estudo a proposta de trabalho tem como tema “A arte de jogar, brincar e aprender” a qual parte de uma problematização acerca de como os recursos lúdicos vem sendo utilizados na Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental, e em alguns casos até mesmo a ausência destes como recurso metodológico no processo de ensino e aprendizagem.

Assim, diante de observações no cotidiano escolar e preocupados com os encaminhamentos dados em sala de aula buscamos uma proposta metodológica para contribuir com a prática diária dos professores.

Nesta perspectiva, e tendo em vista a importância da ludicidade como alternativa metodológica é que apresentamos numa das etapas da Formação Continuada dos professores da Educação Infantil e das Séries Iniciais do Ensino Fundamental, do Município de Vera Cruz do Oeste- PR, um projeto em parceria com a Secretaria de Educação, Cultura e Esporte, voltado ao uso do lúdico, de maneira articulada com os conteúdos escolares.

A primeira fase de implementação da proposta consistiu na socialização de alguns jogos que poderiam ser usados para a abordagem dos conteúdos das disciplinas escolares e discussões sobre a importância do uso dos recursos lúdicos na escola.

Após essa apresentação o passo seguinte foi a sugestão de uma proposta pedagógica, na qual cada professor deveria criar ou adaptar um jogo de acordo com os conteúdos de sua série/ano de atuação, a qual posteriormente deveria ser aplicada em sala de aula e os resultados socializados com os demais professores.

Assim, cada professor buscou por meio de leituras e seleção de materiais um jogo que pudesse ser confeccionado ou adaptado. Depois de produzido aplicaram em



sala de aula para seus alunos. Assim, foi marcado um novo encontro no qual os professores deram depoimentos sobre os resultados, trocaram ideias e experiências.

Assim, após esta etapa os professores elaboraram um projeto sobre sua proposta, reuniram-se novamente e cada um apresentou as atividades criadas ou adaptadas (material concreto). Foi um momento muito rico de interação e troca de experiências, e que além dessa socialização contaram também com sugestões para enriquecer ainda mais a proposta inicial.

Na sequência, cada escola do município tomou a iniciativa de reunir todos esses materiais (jogos) para que os mesmos pudessem ser utilizados por todos os professores. Além disso, esses materiais passaram também a serem trocados entre as todas as escolas do município.

Por último, em parceria entre as escolas e a Secretaria de Educação, Cultura e Esporte, foi organizada uma coletânea com todos os jogos, a qual foi impressa e disponibilizadas para todos os professores como material de apoio.

Alguns depoimentos:

- Trabalhei com esse projeto em uma turma de quarta série na E.M. J.C. P. e posso afirmar que embora esse tipo de trabalho exige mudança de postura por parte do educador, foi maravilhoso por ser um recurso didático de grande valia no que se refere a aceitação dos educandos e avanço por parte dos mesmos, a interação existente no ato de jogar, promove a socialização e a relação entre parceiros assim como entre o próprio grupo. E ainda é através de brincadeira que a criança consegue desenvolver de forma prazerosa o seu potencial cognitivo. Com isso me senti realizada ao incluir jogos nos meus planejamentos, pois além de facilitar a aprendizagem dos educandos acabei aprendendo com eles.
- Trabalhei com o projeto de jogos matemáticos com alunos de quarto ano na E. M. G. B. C. Adquiri uma grande experiência com esse trabalho, pois através do mesmo observei que os educandos passaram a ter mais desenvoltura e concentração, tornando assim uma maneira diferente de aprender que se faz de uma forma alegre onde as crianças ao mesmo tempo em que aprende também



estão se divertindo. Essa forma lúdica de ensinar facilita a aprendizagem do educando e traz uma satisfação no resultado final, inclusive no convívio aluno/aluno e aluno/professor.

6 CONCLUSÃO

As atividades e discussões realizadas a respeito da inserção dos lúdicos na escola proporcionaram, aos professores envolvidos, um maior desenvolvimento enquanto pesquisador, pois ele deve pesquisar com a finalidade de conhecer a realidade para transformá-la, visando a melhoria de suas práticas pedagógicas e dos demais colegas de profissão.

Este trabalho possibilitou trocas de experiências por meio das diversas atividades apresentadas envolvendo os aspectos lúdicos.

Diante dos resultados apresentados e do envolvimento de todos os professores durante todo o processo, entendemos que os objetivos propostos foram alcançados, pois conseguimos colocar em prática nossa proposta de priorizar uma aprendizagem significativa, por meio da utilização de materiais concretos que despertaram nos alunos o prazer por aprender.

Essa iniciativa possibilitou também que os professores compreendessem que o “brincar” na escola não pode acontecer de forma aleatória ou providencial, ao contrário é preciso que estas atividades sejam planejadas pelo professor que irá inserir estas em meio aos seus conteúdos. Esses momentos nos quais a ludicidade entra em vigor na sala são os mais expressivos, pois englobam relacionamentos e aprendizagem, ou seja, são nestes que a proposta da educação é totalmente cumprida, pois visa a formação totalitária do sujeito/aluno.

É visto que, muito se avançou no sentido do incentivo a prática do lúdico nas escolas brasileiras, porém sabe-se que há ainda muito a se buscar, pois se conserva na mentalidade de grande parte da população resquícios do preconceito a tal atividade dentro da escola.



Todavia, cabe ao corpo docente buscar informações e desenvolver trabalhos para que cada vez mais prove os benefícios da ludicidade nas atividades escolares, bem como na formação integral dos indivíduos, pois experiências bem sucedidas podem provar que o lúdico é uma ferramenta muito eficaz e que deve ser utilizada na escola.

REFERENCIAS

ALMEIDA, P. N. de. Educação Lúdica - técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1998.

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko, Morschida. **Jogo, Brincadeira e a Educação.** 8 Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MOYLES, J. R. Só Brincar? O Papel do Brincar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEVES, L. O. **O Lúdico nas Interfaces das Relações Educativas.** Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>. Acesso em: 13 jul. 2012.

THOMAS, J.R. e NELSON, J.K. **Métodos de pesquisa em atividade física.** 3ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2002