

O USO DO LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR NA APRENDIZAGEM THE USE OF PLAY AS A FACILITATING INSTRUMENT IN LEARNING

ISSN: 2595-8704. DOI: 10.29327/2323543.23.1-3

Francisca Libania Evaristo Ribeiro Torres¹

RESUMO

Objetivamos com o artigo em questão, compreender e discutir uma abordagem sobre o uso do lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem no ensino fundamental I. Tendo por finalidade apresentar a construção do ensino-aprendizagem através da metodologia lúdica aplicada pelos professores em sala de aula, buscando constituir a diferenciação entre a proposta da aula tradicional do professor e o que ocorre na elaboração prática pedagógica com a aplicação das atividades lúdicas. A realização deste estudo, trata-se de uma revisão de literatura tradicional, não sistemática, descritiva, de natureza qualitativa e bibliográfica. Os resultados revelaram que os docentes buscam na prática pedagógica, utilizar brincadeiras e jogos, produzir seus conhecimentos e saberes as crianças. Conclui-se que, embora as professoras relatem a aplicação do lúdico na escola, bem como suas interações, dentre elas pertinentes a essa ferramenta que provoca melhor aprendizado do aluno, no decorrer das aulas em sala, a metodologia lúdica pedagógica ainda está longe de alcançar seu objetivo e através de sua prática como instrumento facilitador da aprendizagem continua despertando efeitos positivos no ensino-aprendizagem voltados aos estudantes.

Palavras-chaves: Formação de professores. Lúdico. Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

With the article in question, we aim to understand and discuss an approach to the use of play as a facilitating instrument in learning in elementary school I. The purpose is to present the construction of teaching-learning through play methodology by teachers in the classroom, seeking to constitute the differentiation between the teacher's traditional class proposal and what occurs in the practical pedagogical development with the application of playful activities. This study is a traditional, non-systematic, descriptive, qualitative and bibliographic literature review. The results revealed that teachers seek in pedagogical practice, using games and games, to produce their knowledge and knowledge of children. It is concluded that, although teachers report the application of play at school, as well as their interactions, among them pertinent to this tool that causes better student learning, during classes in the classroom, the play pedagogical methodology is still far from achieving its objective and through its practice as a learning facilitating instrument continues to generate positive effects in teaching-learning aimed at students.

Keywords: Teacher training. Ludic. Teaching-learning.

¹ Professora - Rede de ensino de Caucaia/CE, Brasil. Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú e especialização em PSICOPEDAGOGIA EDUCACIONAL pelo Fundação Universidade Estadual Vale do Acaraú. **Mestranda** em **Ciências da Educação** pela ACU - Absolute Christian University. **E-MAIL:** flibania@hotmail.com. **CURRÍCULO LATTES:** lattes.cnpq.br/5315185684086039

INTRODUÇÃO

Este trabalho traz como campo de estudo as instigações atuais presentes na educação que envolvem o fundamental I, tais desafios, mais significativos em formar professores com os saberes fundamentais para atuar suas práticas pedagógicas, com a ludicidade, incluindo novas metodologias de ensino.

Nesse contexto, destaca-se a importância de utilizar-se de jogos e de brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, uma vez já existe a comprovação científica da importância dos mesmos para o desenvolvimento das crianças. Inserido nesse contexto, ao trabalhar na escola com o lúdico, a criança não somente brinca, mas também passa a expressar seus sentimentos, pois, lhe é oferecido à chance para desenvolver a afetividade e assimilar novos conhecimentos.

Por meio do lúdico, Cardia (2011, p. 4) explana que: “Há a criação de espaços para a ação simbólica e a linguagem podendo ser trabalhado com limites e regras entre a imaginação e o real”.

Nesse sentido, o vocábulo lúdico tem sua origem pautada do latim *ludos*, o qual significa brincar. E nessa brincadeira incluem-se os jogos, divertimentos, brinquedos e movimentos espontâneos. De forma que, quando utilizado no contexto educativo, objetiva oportunizar a aprendizagem do aluno, desenvolvendo seu conhecimento e o seu entendimento sobre o ser homem/pessoa no mundo (CADORIN; MORANDINI, 2014).

Diante disso, o estudo objetivou-se compreender formação de professores com o uso do lúdico no ensino fundamental.

Trata-se de uma revisão de literatura tradicional, não sistemática, descritiva, de natureza qualitativa e bibliográfica, já que a análise se realizou em diversas fontes de pesquisas como conteúdo de livros, artigos científicos, sites, dissertações, teses e bibliográficas virtuais.

Buscou-se com os resultados do estudo investigar o uso do lúdico como ferramenta facilitadora na aprendizagem do educando.

O DESENVOLVIMENTO INFANTIL:

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

É importante destacar que as brincadeiras com alunos na sala de aula, são atividades necessárias para o desenvolvimento da criança, haja vista, sua contribuição no processo de construção do conhecimento, percepção e compreensão do mundo.

Segundo Rizzi e Haydt (1987, p. 11). “O brincar é uma tendência natural do ser humano, e ao longo do processo de desenvolvimento essa convergência se manifesta de várias formas”.

Parafrazeando Piaget, em cada estágio de desenvolvimento cognitivo, a criança brinca de forma distinta. Pode-se analisar que as amostras do brincar desde cedo, quando nos primeiros meses de vida, a criança principia a explorar a si própria.

Nesse espaço, compete destacar as contribuições de Pelosi (2000, p. 33), ressaltando que, “no início da vida o bebê está aprendendo a lidar com o próprio corpo e a brincadeira tem um papel importantíssimo nesta aprendizagem, através da troca com o meio”.

Baseado nesse contexto, a brincadeira de exercício é tida como a primeira forma de brincadeira que nasce. Como sugere seu nome, a criança brincando experimenta seus esquemas sensório-motores e os ordena, cada vez melhor. Dessa maneira, a primeira demonstração da brincadeira da criança é o seu próprio corpo. Observa-se que a atividade lúdica é exposta por meio de gestos e movimentos, ou seja, o bebê mexe com as mãos, com os dedos, vira a cabeça de um lado para o outro.

Deste modo, é no estágio sensório-motor, considerada uma das fases do desenvolvimento humano classificado por Piaget, é por meio da sensação, que a criança organiza a sua percepção de mundo. Ao

referirem-se a brincadeira, estudiosos mencionam que, no desenvolvimento veem nas brincadeiras das crianças paralelos ao seu atual estágio de crescimento. As primeiras origens do brincar podem ser observadas no comportamento sensório-motor, quando os bebês chutam seus pés enquanto estão tomando banho pelo simples prazer de sentir e ver a água espirrando (COLE e COLE, 2003, p. 246).

Através da prática do lúdico em sala de aula, entende-se que há um melhor aprendizado por parte da criança, portanto, considera-se essa discussão relevante para a prática do docente que atua nos anos iniciais, uma vez que, ajudará a perceber que as experiências com o lúdico são práticas educativas e contribuem para a consolidação da Educação Infantil.

As atividades lúdicas executadas na escola em estudo, sobretudo a brincadeira no contexto ensino aprendizagem, influência diretamente no desenvolvimento da criança, processo este que, partindo da leitura de autores do lúdico, em especial Vygotsky (1984, p.109) que revela: “É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança”, para o autor, por meio do brinquedo a criança tem várias probabilidades, ela aprende a atuar dentro de uma expectativa cognitiva. O brinquedo para o autor é uma ferramenta de suma importância para o desenvolvimento da criança.

O que caracteriza as crianças cursistas do ensino fundamental II são as experiências que as mesmas vivem na educação infantil e por suas particularidades em relação à realidade do ensino fundamental. Destacando que a educação infantil favorece interações mais afetivas, com maior espaço, tanto para a questão lúdica, quanto para a atenção mais diferenciada.

Já no ensino fundamental, a estrutura organizacional privilegia práticas individualizadas, ou seja, as crianças têm que cumprir as atividades muitas vezes particularmente, é o seu desenho, é o seu caderno, enfim, com pouca ênfase nas interações das crianças entre si. O que causa, em princípio, certo

estranhamento devido ao fato de estarem passando por uma mudança significativa em relação a esse processo de transição entre uma etapa da educação para outra.

RESULTADOS:

LÚDICO COMO ATO PEDAGÓGICO

A partir desse estudo de Revisão de Literatura a investigação obteve resultados a serem evidenciados.

O olhar de uma formação organizada com um novo mundo do trabalho provoca uma formação que garanta a flexibilidade indispensável para se concordar a classes em que “as próprias necessidades de sobrevivência não estão garantidas” (SAVIANI, 2019, p. 437).

Nesse sentido, as docentes foram questionadas sobre a importância do lúdico como parte do ato pedagógico e instrumento facilitador da aprendizagem.

A Docente (1) relatou que é: a peça fundamental para uma saída da rotina, uma busca de interesse pela escola, pela sala de aula, uma forma de aliar a teoria à prática de forma prazerosa e de abstração dos conhecimentos por meio de práticas e vivências externas (D1, 2018).

Nesse contexto, compreende-se que cada profissional usa o lúdico conforme suas particularidades, ao acompanhar as aulas da D1 (2018) percebeu-se que as crianças dessa turma são bastante agitadas e algumas apresentam dificuldades individualizadas de aprendizagens. Observa-se que um dos agravantes que atinge o aprendizado dos referidos alunos são as conversas paralelas, que acabam refletindo no conteúdo, pois, às vezes, deixam as atividades por fazerem.

A metodologia da maioria das escolas é baseada na disciplina rígida, no método tradicional e nas normas e regras do mundo dos adultos. De uma maneira precipitada, a criança se desliga do seu dia-a-dia e é inserida num espaço onde prevalece o poder do adulto,

por que a curiosidade e a espontaneidade são trocadas por um aglomerado de ordens e exercícios rotineiros e atividades desinteressantes. A rotina da escola é periódica, monótona e muitas vezes estressante. Para que as aulas se tornem mais atraentes, é preciso mudar essa postura tradicional em relação às crianças.

Segundo Kishimoto (2009, p.18): “O brinquedo favorece a criança um mundo imaginário para que possa representar sua realidade de uma forma lúdica, manipulando-a, dessa forma, interagindo com as situações”.

Sabe-se que a criança ao brincar se expressa de diferentes maneiras e a fim de que possa fazer entender como isso se confere, é necessário conhecer o material que ela usa no contexto lúdico, os momentos vividos e as pessoas com as quais ela interage.

Já a D4 (2017) relatou a relevância do lúdico como parte do ato pedagógico e instrumento facilitador da aprendizagem que: “Através do lúdico a criança tem a oportunidade de imitar o mundo real, expressar seus sentimentos e emoções”.

Nesse sentido, valorizar as atividades lúdicas favorece os educadores no auxílio à criança a estabelecer conceitos saudáveis sobre o mundo, na medida em que promove a percepção da importância e provoca a cordialidade, a sociabilidade e a capacidade criativa, e ao mesmo tempo, destaca o potencial dos conteúdos estudados, construindo um aprendizado eficiente, assim, cada docente pode cooperar com estratégias lúdicas e dinamizar o seu trabalho, tornando-o mais produtivo, prazeroso e significativo.

Verificou-se que os docentes percebem a ludicidade como o uso para a criança, um instrumento facilitador através das brincadeiras a criança descobre a si mesma e ao outro. Desenvolve a esfera cognitiva quanto o social, biológico, motor e afetivo. nesse contexto.

O LÚDICO INSTRUMENTO FACILITADOR NA APRENDIZAGEM

Inicia-se observando o trabalho da D1 (2018) tendo como atividade do dia à temática: a carta. A professora iniciou a aula sugerindo que as crianças cantassem uma música que mencionava os dias da semana e higiene, com o objetivo de ensiná-las sobre o assunto de forma dinâmica.

Para Kishimoto (2009), o jogo e a brincadeira têm uma afinidade com a invenção, ele é uma atividade criativa e a criança busca colocar em ação sua capacidade de criar, inventar, de agir e de aprender permitindo que se desenvolva, se reconheça, se construa como ser humano.

Por isso, é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes como instrumentos simbólicos de leitura e escrita de mundo articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige forma de pensamento mais sofisticado para sua plena utilização (KISHIMOTO, 2009, p. 54).

Nesse contexto, conforme a D1(2017) o uso da música é uma metodologia importante para ajudar as crianças a relaxarem e se concentrarem. A professora instruiu os alunos acerca da dinâmica, de forma que os educandos iriam escrever cartas para os colegas de outra sala de aula, também do ensino fundamental.

Os nomes dos alunos eram repassados para os outros da outra sala e vice-versa. Os alunos escolheriam o nome do colega com quem iria se corresponder. As perguntas básicas eram: qual seu nome? O que gosta de fazer? Qual o nome de seu pai e sua mãe?

Conforme a referida professora o objetivo da dinâmica lúdica aplicada na sala de aula envolvendo alunos da outra sala é: “desenvolver a leitura, a escrita e facilitar a aprendizagem, tornando o ensino mais simples, proveitoso e prazeroso através da interação”.

Acrescentou a docente que: “Diariamente, usam O Programa Alfabetização na Idade Certa (PAIC)”.

Nesse contexto, o lúdico pode ser percebido como brincadeira, jogo e diversão presente na nossa história humana, sustentando-se na atualidade, no contexto escolar. Mendonça (2008) adverte que a extensão lúdica é uma das características do que concebe o humano.

Para Huizinga (2007) apud Mendonça (2008): A dimensão lúdica está no alicerce da civilização; é no jogo e pelo jogo que aparece e se desenvolve a civilização. Deve ser visto no jogo a probabilidade do treinamento da criatividade humana. E a criação, a probabilidade de modificação e de descoberta pela dimensão lúdica, ocorre no ato de brincar (HUIZINGA 1996 APUD MENDONÇA, 2008, p. 353).

Deste modo, afirma Mendonça (2008), o brincar faz parte da vida humana. Não interessa idade, onde mora, quem foram seus pais, e qual a religião, a pessoa brinca nos distintos momentos da vida.

De tal modo, entende-se que as pessoas têm uma cultura lúdica, assim, é admissível expor que a ludicidade é lançada pelos indivíduos, através de brincadeiras que a criança desenvolve. Podendo o lúdico adequar valores específicos para todas as fases da vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto nas seções deste trabalho, evidencia-se a importância da aula lúdica ministradas por professores com ênfase nos jogos, brincadeiras e musicalidade usadas pelos educandos e docentes em suas práticas pedagógicas, bem como, sua influência na construção do conhecimento.

Os resultados da pesquisa apontaram que os Nesse contexto, compreende-se que através das brincadeiras é possível desenvolver capacidades significativas dos alunos como: atenção, memória, imitação, imaginação, percepção, linguagem e a

socialização quando interage e experimenta normas e ações sociais. Para as atividades intelectuais usando quebra-cabeça, jogos de pergunta e resposta, desperta maior interesse dos estudantes pelo conteúdo apresentado pela professora em sala de aula.

Sendo assim, para um melhor entendimento dos resultados da pesquisa foram realizados acompanhamentos, junto à atuação das professoras na sala de aula, bem como aplicado questionários para essas educadoras, com o intuito de compreender: o uso do lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem ensino fundamental I: uma análise de atividades com brincadeiras.

REFERÊNCIAS

CADORIN, C. T.; M., L. P. **Olhar psicopedagógico na prática da ludicidade**. Revista de Educação do Ideau, Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai - IDEAU v.9, n.20, jul-dez, 2014.

CARDIA, J. P. **A Importância da Presença do Lúdico e da Brincadeira nas Séries Iniciais: Um Relato de Pesquisa**. Revista Eletrônica de Educação, v. 5, n.9, p. 1- 14, jul./dez. 2011.

COLE, M. COLLE. S.R. **O desenvolvimento da criança e do adolescente**. 4ª edição. Editora Artmed; Porto Alegre, 2003.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. **O jogo como elemento da Cultura**. SP: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, M. T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12.ed. São Paulo: Cortez, 2009.

PELOSI, M.S. **Psicopedagogia: didática aplicada à Psicopedagogia**. UFRJ/CFCH, 2000.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Editora Ática; São Paulo, 1987.

SAVIANI, D. **Pedagogia Histórico-Crítica**. Campinas, SP: Autores Associados, 2008 (Coleção Educação Contemporânea).

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **A formação Social da Mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1994.

SAVIANI, Demerval. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. 5. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2019.