

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA TURMA DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NO EXTERNATO SÃO JOSÉ, CAMPINA GRANDE – PB.

CAMILA DE LIMA NEVES(UEPB)

camila.lima.18@hotmail.com

JUSSARA BELÉNS(ORIENTADORA)

jussarabelens@gmail.com

PALAVRAS-CHAVE: ensino-aprendizagem, lúdico e planejamento

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras são importantíssimos para a vida social e emocional, através deles o indivíduo adquire valores e cria seu próprio mundo. O lúdico traz essa importância para a socialização e sabemos que brincando e jogando ser humano se torna apto a viver uma ordem social e num mundo cultural e simbólico, as brincadeiras dão ênfase a um mundo imaginário cheio de fantasias, no qual os indivíduos realizam seus desejos e desenvolve sua linguagem e criatividade.

Dessa maneira, compreendemos que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar na sala de aula como uma maneira de ensinar de forma mais prazerosa, criativa e motivadora, baseado nessa prerrogativa podemos dizer que a utilização do lúdico na sala de aula contribui para o desenvolvimento do indivíduo, pois através de brincadeiras e jogos, o indivíduo desenvolve melhor habilidades, tais como o pensamento, a fala, a expressão e elaborando sentido para o mundo.

O lúdico trata-se de uma temática que interessa bastante educadores, haja vista que no processo de ensino aprendizagem ele pode contribuir para um ensino que viabilize a interação entre os alunos e um maior desenvolvimento do cognitivo, levando-as a diferenciar o que é real do imaginário, segundo Maluf (2003, p.33) “é com brincadeiras que as crianças desenvolvem com clareza importantes funções mentais e desenvolve sua linguagem diferenciando o seu mundo interior que são as fantasias, desejos e imaginações do seu mundo real”.

Dessa maneira, buscamos com esse projeto compreender como os jogos e brincadeiras utilizadas de maneira lúdica, pode se tornar um fator positivo para o processo de ensino – aprendizagem na turma do 1º ano do Externato São José – Campina Grande – PB.

METODOLOGIA

Neste trabalho utilizamos a metodologia qualitativa que é de caráter exploratório e indutivo, onde o pesquisador desenvolve conceitos, ideias e entendimento. O método utilizado foi o da observação que consiste em perceber e ver fatos para serem relatados através do que foi observado.

E como fundamento tivemos como referências os autores Ângela Cristina Maluf(2003) e Jean Piaget (1998).

Em meio as nossas observações a escola deve sempre se preocupar em trabalhar de acordo com a realidade do aluno, sendo assim o planejamento é de fundamental importância para o ensino-aprendizagem, respeitando a sempre a faixa etária das crianças em busca do seu desenvolvimento.

No entanto mostrar o lúdico como forma natural quer dizer que induz a motivação e a diversão, representando a liberdade de expressão, renovação e criação do ser humano. A escola deve-se estar apta priorizar os valores morais, sociais e intelectuais das crianças.

RESULTADOS DISCURSÕES

A aplicação de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem deve acontecer em ambientes organizados, para melhor desenvolvimento das atividades a serem trabalhadas em sala de aula, com isso faz necessário a intervenção do professor para mediar o processo e promover a motivação, haja vista que para que a motivação seja um caminho que conduza a aprendizagem é imprescindível que haja uma relação harmoniosa, permeada pelo diálogo entre educador e educando.

Segundo Piaget (1998, p.05) “Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mais são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança”. Segundo o autor citado para manter o equilíbrio com o seu mundo, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar, sendo o lúdico como benefícios físicos, que satisfaz as necessidades de crescimento da criança, desenvolvendo habilidades motoras, de expressão corporal.

Os jogos tornam-se mais significativos, a medida em que a criança se desenvolve, porque através da manipulação de matérias, ela poderá reinventar coisas, reconstruir objetos entre outros.

Dessa maneira na pesquisa que foi feita, pudemos observar que de acordo com a faixa etária das crianças os jogos em grupo estimulam a atividade construtivista e sua vida social.

O jogo possibilitou interação social das crianças com os colegas na construção da lógica das brincadeiras, seus valores e morais. Assim as brincadeiras realizadas em sala e fora dela contribuiu para o educando aprender mais sobre o seu eu e o do outro, o ensino tornou-se prazeroso e dinâmico, trazendo resultados positivos para a educação dos alunos.

Com isso, é possível dizermos que cada professor tem sua visão em relação a aprendizagem, mas em relação ao lúdico ele deve estar presente nas salas de aula e fora delas, para que os alunos reconheçam também a escola como um lugar de aprendizagem não de uma forma “chata”, mas de forma prazerosa onde ele tenha seu espaço e sua individualidade respeitada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Nesta pesquisa percebemos a importância do lúdico na sala de aula, pois o mesmo proporciona a aula mais dinâmica e prazerosa. O objetivo do lúdico é fazer com que as crianças participem mais da aula sem que perceba que a sua participação seja diretamente, essa atividade quebra um pouco da rotina da sala, deixando as crianças mais livres e expondo suas opiniões.

Sabemos que a escola representa uma construção coletiva e o trabalho precisa ser desenvolvido de forma integrada onde todos participem desse processo de ensino aprendizagem, e reconhecemos também que é necessário a formação continuada para os professores, pois nem todos trabalham de forma dinâmica e prazerosa.

Mas o lúdico vem crescendo dentro das salas de aula, alguns professores estão cada vez mais proporcionando aos educandos aulas mais diversificadas e contextualizada, é preciso as vezes desapegar das velhas metodologias e dá lugar também aquilo que só acrescenta o ensino.

Portando percebemos a grandeza do lúdico na sala de aula, e dessa forma essa pratica pedagógica fomenta as capacidades e habilidades contida em cada criança, e auxilia o trabalho do professor na sua qualidade de ensino.

REFERÊNCIAS

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar:** prazer e aprendizado. 2ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

PIAGET, J. **A psicologia da criança.** Ed. Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 1998.