

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O PROCESSO DE ENSINO -APRENDIZAGEM NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Autora Iony da Conceição Santos Soares¹; Coautor Elivelton de Oliveira Pereira²; Orientadora Maria José Santos Rabelo³

¹ *Graduanda em Pedagogia pela Universidade Estadual do Maranhão/ i.soares23@hotmail.com;*

² *Graduando em Pedagogia pela Universidade Estadual do Maranhão/ eliveltonoliver@hotmail.com*

³ *Professora do Departamento de Educação e Filosofia da Universidade Estadual do Maranhão-UEMA e Mestra em Educação pela Universidade Federal do Maranhão-UFMA/ mjsrabelo@uol.com.br*

RESUMO

O referido estudo surgiu a partir de práticas docentes de dois graduandos em Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão que, dentro do Estágio Supervisionado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, ao realizarem uma observação na turma de 2º ano de uma escola Municipal de São Luís-MA, perceberam a necessidade de se criar medidas alternativas para o ensino de leitura e escrita numérica e alfabética e, encontraram na Ludicidade a alternativa para criar meios de intervenção. Dessa forma objetivou-se, com as aulas, destacar a ludicidade como ferramenta de aprendizagem na turma e para isso, buscou-se identificar os pontos de maior necessidade de intervenção pedagógica e planejar as atividades necessárias para a intervenção e, por fim, executar atividades com as crianças tendo como suporte a ludicidade. Nos momentos de prática optou-se por atividades que trabalhassem a ideia de coletivo e afetividade logo, partiram de dinâmicas que envolviam como propósito a mobilização acerca do conhecimento sobre o outro, até atividades que exigiam conhecimentos de escrita e leitura alfabética e numéricas aliados a noções de organização e estratégia, todos trabalhados de forma lúdica. Ao fim do período de regência na escola, pode-se perceber a importância de atividades diferenciadas no processo de ensino e a receptividade da mesma na aprendizagem das crianças, a expectativa sobre algo novo os estimulava a participarem de maneira ativa no processo de construção de conhecimento além de, trabalhar o cooperativismo entre os mesmos dentro de sala de aula.

Palavras- chaves: Ludicidade; Estágio; Formação de Professores

INTRODUÇÃO

Este texto surgiu das atividades realizadas do Estágio Curricular nos anos iniciais do Ensino Fundamental de dois graduandos em Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão que, por meio de observações e suas práticas perceberam a importância de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem de leitura, escrita e sequência numérica de uma turma de 2º ano dos anos iniciais. O Estágio Curricular Supervisionado nos

anos iniciais do ensino fundamental consiste em preparar o discente em licenciatura para futura docência, além de propor uma vivência na escola e experiências didático-pedagógicas, a partir da observação, planejamento e execução das atividades realizadas em sala de aula, ou seja a prática docente.

Na Grécia Antiga o lúdico esteve vinculado aos processos de ensino, tendo em vista que, o prazer, era estreitamente relacionado aos momentos de estudo, neles a criança deveria sentir gosto em aprender logo, jogos e brincadeiras, eram bastante utilizados como ferramenta pedagógica consideramos, inclusive, como um importante instrumento de construção social do indivíduo (SANTOS, 2010).

E ao mencionar essa construção social, remete-nos a Vygotsky apud Rego (1995), que em seus estudos pautados no processo histórico-cultural do homem percebeu a importância do processo interativo entre os homens como forma de aquisição da aprendizagem. Rego (1995) que se dedica aos estudos sobre a teoria de Vygotsky destaca a importância de momentos lúdicos no processo de construção de conhecimento da criança, estes funcionam como uma válvula de escape entre o plano real e o imaginário, que por meio desse tem a possibilidade de projetar suas ações para o mundo real.

Logo, este estudo surgiu mediante a necessidade de se criar maneiras alternativas de aprendizagem dos alunos do 2º ano da escola citada, visando que após análise inicial da turma, as aulas convencionais mantinham o foco de atenção das crianças em poucos momentos e sem nenhuma participação dos mesmos na construção das atividades desenvolvidas na mesma, dessa forma objetivou-se, com as aulas, destacar a ludicidade como ferramenta de aprendizagem na turma e para isso, buscou-se identificar os pontos de maior necessidade de intervenção pedagógica e planejar as atividades necessárias para a intervenção e, por fim, executar atividades com as crianças tendo como suporte a ludicidade.

METODOLOGIA

O Estágio Supervisionado ocorreu em uma turma do 2º ano de uma escola pública municipal, localizada no bairro da Cidade Operária, na cidade de São Luís do Maranhão. Trata-se de uma escola de pequeno porte, que atende à demanda da comunidade, funciona em um pequeno prédio alugado pela Prefeitura Municipal, possui 11 salas de aulas com crianças oriundas de famílias, em grande parte de baixa renda. O quantitativo de alunos da escola é em

torno de 508(quinhetos e oito) distribuídos em turnos diurnos, sendo o noturno destinado a Educação de Jovens e Adultos- EJA.

As atividades começaram a partir de observações e sondagem dentro da sala de aula, logo observou-se que a maior parte do alunado ainda não estavam no nível silábico e não conseguiam identificar letras alfabéticas e sequência numérica. Sabendo, da necessidade de intervenção no processo de aprendizagem dos alunos começou-se a elaborar atividades de acordo com faixa etária da turma, respeitando o nível de aprendizagem individual dos alunos. Deste modo, desenvolveu-se um trabalho de docência apresentando o lúdico como uma ferramenta metodológica para enriquecer e nos auxiliar no processo ensino aprendizagem baseando-se na construção de uma aprendizagem significativa.

Para o início desenvolveu-se uma atividade lúdica de apresentação tornando este momento mais prazeroso e afetivo entre professores e alunos e alunos entre si enfatizando a importância da interação com o todo. A dinâmica foi intitulada como “a metade do coração” que consistia em pegar vários corações reparti-los ao meio e distribuir seus pedaços de forma aleatória, com seu pedaço em mãos, a missão que as crianças tiveram foi a de encontrar a metade que completaria o seu coração, feito isso tiveram 5 min para conversar com o seu companheiro e descobrir o máximo de informações que conseguissem sobre ele e, por fim, apresenta-lo a toda a turma. Como almejava-se a construção de laços afetivos entre alunos, professora da turma e estagiários, onde todos participaram do mesmo momento, mostrando, dessa maneira, a importância de conhecer o outro, de saber um pouco sobre sua história, sua origem.



Figura 1 Dinâmica "metade do coração"

Em uma conversa diagnóstica com a regente da turma, fora pedido sugestões de atividades, a mesma enfatizou a importância atividades de leitura e escrita, pois a turma encontrava-se em processo de sondagem. A partir dessa conversa, elaborou-se planos de aula com atividades com a finalidade de sondar os conhecimentos prévios de leitura e escrita. Neste sentido, na primeira aula foi trabalhado com as crianças o alfabeto.

Na atividade com as crianças dispostas em círculo utilizou-se as fichas que se encontravam afixadas na parede da sala de aula, de forma oral pediu-se que reconhecessem as letras que compõe o alfabeto e em seguida identificassem no alfabeto as vogais e consoantes. Dando continuidade, fora pedido para cada criança, caso soubesse, que apontasse a inicial do seu nome.

Trabalhar o nome próprio no início da alfabetização é ter uma valiosa fonte de informação disponível para outras indagações e aprendizagens, que servirão para produzir outras escritas e leituras, além de ter estreita relação com a construção da identidade da criança. A escrita do nome próprio é uma importante conquista da criança que se alfabetiza. Além de ter um valor social muito grande, favorece a reflexão sobre o sistema. (LOPES, 2010, p.11)

De forma lúdica, iniciou-se uma atividade com o jogo da memória que foi fixado no quadro, cada criança, em sua vez teria de acertar a imagem correspondente, com as imagens encontradas, com a figura identificada fomos explorando as letras iniciais, as vogais e consoantes que a mesma possuía. Ao fim das atividades pode-se perceber a empolgação das crianças em querer outro jogo da memória e em explorar outras palavras. Mesmo já tendo concluído todo o jogo passamos outra parte do horário, decompondo palavras em vogais e consoantes.



Figura 2 Jogo da memória

Em outra aula, para se trabalhar a formação de sílabas, como recurso metodológico foram utilizados um quebra-cabeça silábico e um dado interativo. O primeiro consistia em distribuir fichas com sílabas diversas e coloridas aleatoriamente para cada aluno, no entanto, o mesmo deveria procurar a ficha correspondente a sua cor, em seguida, tiveram a missão de formar uma palavra com as sílabas em questão e caracterizar a palavra, ou seja, atribuir um significado a ela. Pois,

[...]a língua é um sistema de signos histórico e social que possibilita ao homem significar o mundo e a realidade. Assim, aprendê-la é aprender não só as palavras, mas também os seus significados culturais e, com eles, os modos pelos quais as pessoas do seu meio social entendem e interpretam a realidade e a si mesmas (BRASIL, 1997a, p.22)

O segundo momento, caracterizou-se na distribuição de um dado interativo em que cada face possuía uma sílaba, ao girar o dado várias vezes cada criança foi formando sílabas no quadro que posteriormente vieram a tornar-se palavras. No fim da atividade, as próprias crianças, voluntariavam-se a formar outras palavras a partir das que já estavam formadas, ao misturarem outras fichas de cores diferentes na tentativa de formar a partir delas, novas palavras e, até, seus próprios nomes, fazendo com que o maior objetivo da atividade, o de instigá-las a formar palavras com as letras e sílabas, fosse compreendido por toda a turma.



Figura 3 formação de Palavras com fichas



Figura 4 formando palavras com o dado

No eixo de Matemática, a ênfase foi dada para o reconhecimento e sequência numérica, Iniciou-se falando sobre a importância dos números em nossas vidas mostrando exemplos do cotidiano em que utilizamos os números. Nesse sentido,

A constatação da sua importância apoia-se no fato de que a Matemática desempenha papel decisivo, pois permite resolver problemas da vida cotidiana, tem muitas aplicações no mundo do trabalho e funciona como instrumento essencial para a construção de conhecimentos em outras áreas curriculares. Do mesmo modo, interfere fortemente na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento e na agilização do raciocínio dedutivo do aluno (BRASIL, 1997b, p.15)

Em seguida, distribuí-se entre os alunos as fichas numeradas de forma aleatória para que os mesmos pudessem colocá-las em ordem crescente com uma música bem animada de fundo. Percebeu-se que os alunos, ao utilizar o material de apoio, demonstraram interesse e entusiasmo na realização da atividade e na participação da aula, além disso aqueles alunos que haviam apresentado dificuldade em identificar os números ao trabalharem em grupo conseguiram desenvolver e participar na construção da sequência numérica.



Com o mesmo material de apoio trabalhamos com o eixo temático sucessor e antecessor dos números, números pares e ímpares, com o objetivo de fazê-los reconhecer sequência dos números e identificar a partir dela o que vem antes e depois de um número. Para o momento desta atividade trabalhamos com fichas fixando-as no com o uso de fita, em cada criança.



Por fim, para se trabalhar números pares e ímpares e construir noções básicas de adição criou-se um torneio de dominó, o material utilizado foi todo construído com material reciclável (papelão e garrafas pet), com toda a turma organizada em duplas foram distribuídas as peças de dominó para cada dupla e explicado pausadamente como funciona um jogo de dominó, fazendo dessa forma, um paralelo com o nosso jogo. Com todos orientados iniciou-se o jogo, que consistia em encaixar as peças, realizar as somas e dizer se o resultado seria par ou ímpar, ganhando aquele que tivesse um maior número de acertos, no fim, realizando uma disputa entre os dois primeiros colocados. Como resultado, percebeu-se que mesmo tratando-se de um jogo de disputa, o cooperativismo entre as crianças esteve bem presente, as que já tinham um conhecimento prévio do conteúdo dispuseram-se a ajudar as que possuíam uma maior dificuldade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao fim do período de regência na escola, pode-se perceber a importância de atividades diferenciadas no processo de ensino e a receptividade da mesma na aprendizagem das crianças, a expectativa sobre algo novo os estimulava a aprender de forma mais rápida para que pudessem acompanhar as nossas “brincadeiras” e ajudassem a suas equipes e colegas.

O cooperativismo entre os alunos começou a ser algo de rotina, tendo em vista que os que tinham mais habilidades de leitura, escrita e reconhecimento numérico passaram a adotar a postura de mediador dos demais, e sobre isso Vygotsky apud Rego (1995), ao descrever sobre o processo de aprendizagem e mediação coloca bastante ênfase e atribui bastante importância nos desenvolvimentos de aprendizagem potencial e o papel do mediador no processo de aprendizagem proximal e, para futuros docentes, reconhecerem esses processos, em sua sala, se torna um imenso aprendizado para sua bagagem docente.

Logo, o ensinar deve ser tão prazeroso para o docente quanto o aprender deve ser para a criança e criar meios e estratégias usando o lúdico como ferramenta pedagógica, nesta experiência foi positivo e eficaz no processo de alfabetização linguística e numérica das crianças do 2º ano da escola campo de estágio.

CONCLUSÕES

Dessa maneira, o Estágio Supervisionado nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental proporciona aos discentes vivenciarem a docência em seu dia a dia, seus desafios em movimentar uma turma a aprendizagem fazendo com que os mesmos se interessem pelo que está sendo exposto e, mais que isso, que retirem das aulas, práticas de vida diária para seu desenvolvimento percebendo, dessa maneira, o que o Professor expõe em nada se difere do que vivenciam diariamente.

Buscar uma ferramenta que consiga transmitir esse conhecimento exposto em aulas para crianças, talvez seja uma das maiores descobertas para os Discentes em campo de estágio, logo, o Lúdico surge como um portal que se abre para um “mundo”, uma imensa gama de possibilidades em se trabalhar formas alternativas de ensino, jogos e brincadeiras tem presença ativa nesse processo.

Ao relacionarmos os jogos e brincadeiras com as atividades pedagógicas, permite ao professor desenvolver habilidades tais como: oralidade, escrita e até mesmo raciocínio lógico (desenvolvidas nos jogos matemáticos) entre outras. A ludicidade, torna-se assim uma aliada ferramenta na prática docente, pois essas atividades

provocam nos alunos a observação, a reflexão, além de aguçar o questionamento motivando-os a ser um indivíduo mais participativo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997a.142p.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa** / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997b.144p.

LOPES, Janine Ramos. **Caderno do educador: alfabetização e letramento 1** / Janine Ramos Lopes, Marian Celeste Matos de Abreu, Maria Célia Elias Mattos. – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2010.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva Histórico- Cultural da Educação-** Petrópolis-RJ, Vozes, 1995

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem.** 2010.