

LUDICIDADE NO ENSINO: NECESSIDADE OU ESTRATÉGIA PARA A ALFABETIZAÇÃO

Maria Girlânia Tavares Torres¹
Orientadora e co-autora : Prof^a. Antonia Sueli da Silva Gomes Temóteo²
Financiamento: PIBID/CAPES

RESUMO

A constatação dos problemas de aprendizagem da leitura e da escrita em sala de aula causa grande preocupação aos docentes, levando-os a questionar sobre que procedimentos utilizar para ensinar. Surge, então, a ludicidade como proposta inovadora na organização do processo de ensino-aprendizagem, a partir de jogos e brincadeiras. Este trabalho consiste num relato analítico da experiência vivenciada na Escola Estadual João Godeiro, Patu/RN, parceira do Curso de Pedagogia/CAP/UERN e do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID, onde se desenvolve uma experiência de ensino, baseada na aplicação de atividades lúdicas na sala de aula do 3º Ano, do ensino fundamental. Os primeiros resultados dão conta de uma mudança de comportamento dos educandos, que revela o interesse provocado pela inovação metodológica implantada na sala de aula, a partir do uso dos recursos lúdicos. Compreende-se, assim, que a ludicidade pode constituir importante eixo pedagógico para o aperfeiçoamento do ensino da leitura e da escrita.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-aprendizagem. Leitura e escrita. Ludicidade.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia /CAJIM/UERN e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID.

² Professora do Curso de Pedagogia/CAJIM/UERN. Coordenadora de Área do PIBID/Pedagogia.

Introdução

O presente trabalho visa a relatar sobre a importância do lúdico para alfabetização de alunos do 3º ano do ensino fundamental, no qual se objetiva analisar as ações e reações dos discentes, onde o problema foi diagnosticado e a docente juntamente com os bolsistas pensaram numa forma de solucionar o problema a partir dessa inovação. Com essas estratégias percebeu-se que os alunos puderam concretizar o ensino fornecido pelo docente, tornando as atividades mais prazerosas e dinâmicas.

Através da motivação é que o aluno tem a curiosidade de adquirir o conhecimento, e com as estratégias lúdicas na alfabetização, ela acontece de maneira natural, sem nenhuma pressão. Sabendo disso, passamos a nos conscientizar sobre os dois patamares que é a aprendizagem e a motivação, e sim conseqüentemente o desempenho nas atividades. Ou seja, a forma mais significativa dos alunos aprenderem é através do lúdico, com atividades concretas onde os mesmos podem tocar e manusear sempre com um objetivo preparado pelo docente.

Os docentes sempre acompanham os alunos e sabem todas as suas dificuldades, trazem consigo muitas estratégias boas mais muitas vezes não se dão o resultado tão espero que seja aprendizagem do aluno diante daquele conteúdo. De acordo com os (Parâmetros Curriculares Nacionais- Introdução-Vol. 1-p. 53): "Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta- sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação (...)". Com isso, os docentes se sentem muitas vezes sem estímulos porque os alunos não prestam a atenção devida aos conteúdos passados no quadro ou no livro didático, e com os materiais lúdicos eles conseguem se concentrar e realizar as atividades atenciosamente e ocorrendo assim, o conhecimento e o aprendizado.

Podemos, então, afirmar, através da experiência vivida pelos bolsistas do PIBID, que os materiais lúdicos são de suma importância para o educando, pois, transmite do começo ao fim o conhecimento, atenção e a curiosidade diante dos conteúdos tão complicados que são passados.

Desenvolvimento de ações lúdicas para auxiliar no processo de alfabetização

O lúdico refere-se à brincadeira e jogos, onde o simbolismo sempre está presente nesse processo, fazendo assim parte das atividades sendo elas essenciais na aprendizagem do ser humano. O lúdico causa um estado de inteireza, de plenitude naquilo que se faz com prazer, podendo o mesmo estar presente em diferentes situações da vida. Contudo, as atividades lúdicas começam no berço, motivando as crianças a realizarem atividades que estimulam o seu intelectual. Todos os dias nós vemos as crianças com vários brinquedos, brincando ou jogando, pois, é assim que elas se interagem e descobrem o mundo juntas, motivando o seu marginário, tornando assim muito importante essa relação entre a criança e o seu objeto de conhecimento.

Observamos uns dias na sala do terceiro ano do ensino fundamental, e lá constatamos uma presença tímida do lúdico nas aulas ministradas pela professora, que em raras ocasiões, utilizavam jogos e brincadeiras, e quando utilizava era como meras atividades de entretenimento dos alunos, ou seja, sem objetivo nenhum.

As atividades que realizamos com a presença do lúdico, constataram que facilitou no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, despertando assim a valorização da criatividade, sensibilidade, afetividade tornando a prática pedagógica prazerosa e dinâmica. Também presenciamos que a difícil compreensão dos conteúdos passados em sala de aula os educandos se sentiram mais confiantes com os materiais lúdicos, pois, conseguiriam entender e fazer as atividades proposta pela docente. Como exemplo para a aprendizagem dos educandos utilizamos o material dourado, o ábaco, o bingo das letras, etc. favorecendo assim, a interação social entre os educandos e a conscientização do trabalho em grupo, reforçando o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da competição saudável.

Segundo Velascos (1996, p.78) ressalta que: brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, deixa de receber estímulos, correndo o risco de não desenvolver as capacidades inatas cuja falta poderá torná-la um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca à vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso. A criança que vivencia essas atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, garantindo um forte interesse em aprender e gerando assim, o prazer. A criança brinca, joga e se diverte que é um dos principais objetivos do lúdico é aprender se divertindo. Segundo Rangel (2007, p.9):

“o aprender a ler através do lúdico é uma alternativa plausível que despertará na criança o prazer de ler de forma prazerosa, fugindo da idéia de leitura como obrigatoriedade passando desse paradigma para um modelo evolutivo que priorize a leitura como obrigatoriedade agradável com estímulos determinantes para que tenhamos futuros leitores que domine habilidades de linguagem, concentração, atenção tornando esse ato prazeroso”.

Constatamos que as estratégias lúdicas, trazem um auxílio muito significativo, tanto na leitura como na escrita, desenvolvendo-as com os jogos e as brincadeiras. Dessa forma, o lúdico cria possibilidades de interagir com os alunos, de modo a contribuir no avanço da leitura e, mais especificamente, da escrita.

Contudo, seguindo essas definições, ao avaliarmos o trabalho, junto com a professora, sugerimos que ela refletisse sobre sua prática e seus métodos de ensino, a fim de introduzir a ludicidade na dinâmica da sala de aula, almejando a contribuir na inovação de suas práticas e também na formação dos bolsistas graduandos no curso de pedagogia, sem esquecer do corpo discente da escola, que ganhou significativamente no aspecto da aprendizagem e do interesse pelas atividades cotidianas da escola.

Lúdico: a criança aprende brincando

O lúdico traz consigo as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, e com isso a criança vai aprendendo a enfrentar muitas coisas no seu dia a dia, pois, é muito importante se trabalhar com a realidade do aluno. Segundo Velasco (1996, p.78): Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança ela desenvolver as capacidades suas capacidades e enfrenta também seus medos, seus desejos em fim, ela se relaciona com consigo mesma. E quando vivenciaram essas atividades lúdicas, adquiriram novos conhecimentos e desenvolveram habilidades de forma natural e agradável, garantindo um forte interesse em aprender e gerando assim, o prazer e o conhecimento.

A criança quando brinca, joga e se diverte que é um dos principais objetivos do lúdico é aprender se divertindo, ela traz consigo a alegria, o prazer, o entretenimento, e não como passa tempo como algumas pessoas acham. Alerta assim Rosamilha (1979. P. 77): A criança é, antes do que tudo, um ser feito pra brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu

desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo dos seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

Os primeiros resultados dão conta de uma mudança de comportamento dos educandos, que revela o interesse provocado pela inovação metodológica implantada na sala de aula, a partir do uso dos recursos lúdicos. Compreende-se, assim, que a ludicidade pode constituir importante eixo pedagógico para a construção da leitura e da escrita, de forma eficiente e prazerosa.

Desta forma, compreende-se que é preciso re-significar o papel das brincadeiras nas práticas escolares, pois o brinquedo é o primeiro contato real da criança com o mundo; Sendo assim, o começo de uma longa etapa de descobertas e desafios, levando assim ao educando descobrir novas aprendizagens. Desta forma, como afirma Kishimoto (2001, p. 36) “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino–aprendizagem e de desenvolvimento infantil.” Assim os jogos e as brincadeiras são atividades, que podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança sendo estes, como mediadores das aprendizagens significativas.

Assim, as atividades lúdicas permitem a interação e inclusão da criança no âmbito da sala de aula de forma significativa e democrática, garantindo a esta o ensino por meio de partilha e da coletividade das aprendizagens. Assim, como afirma o RCNEI (1998, v3, p. 171), “Ao brincar, as crianças podem reconstruir elementos do mundo que a cerca com novos significados, tecer novas relações, desvincular-se dos significados imediatamente perceptíveis e materiais para atribuir-lhes novas significações”. Partindo desse pressuposto, tudo isso nos remete a uma re-significação didática do fazer pedagógico na educação, pois não podemos pensar a criança como um adulto em miniatura, esta precisa falar, correr, saltar, jogar, brincar, sorrir; Sendo assim, tudo isso indispensável no processo de construção e apropriação do conhecimento por parte da criança.

Nessa perspectiva, entendemos que, como profissionais docentes, devemos contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando as manifestações corporais de nossas crianças através do movimento, da música, da dança, fazendo com que as crianças encontrem significado por meio de atividades lúdicas e prazerosas. Como afirma Ferreira (2007, p 93) que “O brinquedo é,

pois, para a criança material pedagógico indispensável para sua formação. Quando ela brinca, depara-se com varias situações e problemas que a coloca em posição de buscar soluções e respostas”. Sobre este enfoque há uma necessidade do professor ampliar cada vez mais as vivências da criança em um ambiente lúdico cercado de brincadeiras e brinquedos, pois enquanto a criança brinca, ela descarrega suas energias bem como, desenvolve a coordenação motora, a percepção e principalmente a imaginação. Cunha (1988, pág.09) afirma que: “Brincar é indispensável a saúde física, emocional e intelectual da criança. “É uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, irá contribuir no futuro para a eficiência e o equilíbrio do adulto”.

Ao refletirmos, sob esta ótica, entendemos que o educador não deve fazer restrições do aspecto lúdico e das brincadeiras na sua prática docente, pois proporcionar a criança interações como meio, favorece e garante a esta importantes significações no processo de aprendizagem. Tendo em vista contribuir para uma reflexão no processo de ensino e aprendizagem na educação de nossas crianças, é preciso romper com a fragmentação dos saberes e o ensino mecânico e demonstrar que o lúdico, trabalhado de forma interdisciplinar é condição indispensável para o desenvolvimento social e cognitivo da criança.

Portanto, espera-se contribuir para uma reflexão intensiva por parte dos professores, sejam eles já inseridos no contexto das escolas, ou mesmo os graduandos de pedagogia, que futuramente irão exercer a função de educadores, com relação à importância que se deve dar aos jogos, enquanto mediadores eficientes para o processo de ensino e aprendizagem, ao que se nota que não é proporcionado o devido espaço e uso correto dos jogos, que devem ter papel de destaque no ensino dos professores, não só de educação infantil, como também no ensino fundamental, já que os jogos, utilizados com objetivos educativos, têm o poder de envolver as crianças em um mundo de representações, que através da criatividade do professor são fontes de conhecimentos, que podem ser contextualizados com os conteúdos do cotidiano escolar.

Considerações Finais

Por meio deste trabalho concluiu-se que o lúdico é muito importante para a educação das crianças do ensino fundamental e que os jogos, brincadeiras e brinquedos lúdicos, favoreceram e motivaram no processo de ensino-aprendizagem. A atividade

lúdica é importante porque desenvolve nos educandos a atenção, memorização, imaginação, aspectos que são básicos para o processo da aprendizagem.

Valorizando o trabalho com jogos e brinquedos, os professores terão uma ferramenta indispensável para com seu trabalho cotidiano. O Lúdico pode servir de estímulo para o desenvolvimento da criança onde as atividades em que elas necessitam de atenção e concentração e ao participarem, auxilia no amadurecimento cognitivo.

Contudo, baseando-se na importância do lúdico, este trabalho servirá para relatar de como é importante se trabalhar com as estratégias lúdicas no cotidiano escolar, onde as crianças com suas diversas dificuldades na assimilação da aprendizagem conseguindo assim, realizá-las com sucesso, através das atividades lúdicas.

Referências

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Introdução dos Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. MEC/SEF- Brasília, 1998.

BRASIL, **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Vol.3.

CUNHA. N. h. da silva, **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: Ministério da Educação, FAE, 1988.

FERREIRA, Aurora (2007), **A Criança e a arte o dia-a-dia na sala de aula**. 2 Ed- Rio de Janeiro: Wak Editora

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 5. Ed. São Paulo, Cortez, 2001

MEDINICK, S. A.. **Aprendizagem**, 3ª ed., Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

RANGEL, Mary. **Dinâmicas de leituras para sala de aula**. 21. Ed.- Petrópolis. RJ; vozes, 2007.

ROSAMILHA. Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: pioneira, 1979.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF – UFRGS, 1994.

VELASCO. Cacilda Gonsalves. **Brincar: despertar o psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprit, 1996.

