

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Juliana de Freitas Ferreira - Bolsista do PIBID – Pedagogia, ULBRA/ Gravataí –
julyfreitas86@gmail.com

Juliana Aguirre da Silva – Bolsista do PIBID - Pedagogia, ULBRA/ Gravataí
juliana_aguirre.silva@outlook.com

Maria Janine Dalpiaz Reschke - Coordenadora de área do PIBID – Pedagogia, ULBRA/
Gravataí - mjanine@terra.com.br

RESUMO

O presente trabalho visa apresentar a inserção das alunas de graduação do curso de Pedagogia da Universidade Ulbra de Gravataí. Considerando as dificuldades dos alunos referentes à leitura, escrita e interpretação de textos, propomos esse projeto de alfabetização e letramento, proporcionando a estes, metodologia diferenciada, que redimensione o fazer pedagógico, assegurando a aprendizagem dos sistemas linguísticos, melhorando assim o desempenho escolar dos alunos. Nesse contexto buscou-se contribuir como a educação na escola, uma vez que no contexto ensino aprendizagem nos tempos atuais devemos estar sempre atentos e a procura de estratégias capazes de garantir o aprendizado de forma lúdica e prazerosa. Temos como objetivo o de criar atividades pedagógicas, propiciando a participação ativa dos alunos, através da compreensão destes como sujeitos ativos de sua aprendizagem e de sua formação sociocultural privilegiando atividades lúdicas de alfabetização e letramento. Nesta perspectiva o PIBID entra na escola, na intenção de ajudar as crianças a superar suas dificuldades de maneira lúdica, prazerosa e significativa.

PALAVRAS-CHAVE: ludicidade, aprendizagem, metodologia diferenciada.

INTRODUÇÃO

Este trabalho visa relatar as experiências obtidas através do programa PIBID na escola Aurea Celi Barbosa, durante a realização do projeto A importância do lúdico no processo de Aprendizagem. A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem. Nas sociedades de mudanças aceleradas em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo a unidade básica de mudança. A utilização de brincadeiras e

jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem.

Entendemos que o processo de alfabetização de crianças deva ser realizado com prazer e construção e que a estratégia lúdica vem se configurando como uma importante ferramenta para o desenvolvimento infantil e aquisições formais.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994).

Para Piaget, os jogos são atividades que facilitam a trajetória interna da construção da inteligência e dos afetos, no instante em que se detiverem a seguinte indagação: “como o conhecimento é obtido, ou seja, como é construída a habilidade do conhecer?”. O mesmo ainda salienta que a atividade lúdica só poderá trazer a sensação de experiência plena para o todo do aluno quando da participação do mesmo, e como mais um recurso para a busca de um desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (BRASIL, 2007).

A escolha do tema justifica-se pelo fato de que os resultados da educação, apesar de todos os seus projetos, continuam insatisfatórios, percebendo-se a necessidade de mudanças no âmbito educacional. Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Neste trabalho iremos explicar algumas definições importantes acerca do jogo no processo de aprendizagem, diferenciar o jogo, da brincadeira e do brinquedo, mostrando

sua importância, e discorrer sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

1.1 O jogo no processo de aprendizagem

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

Segundo PIAGET (1967), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004).

O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção

e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. (CAMPOS)

1.2 Brinquedo, brincadeira e jogo

Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. (KISHIMOTO, 1994)

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção.

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidade que estão sendo oferecidas à criança através de brincadeiras e de brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem.

Para Vygotsky (1994) citado por OLIVEIRA, DIAS, ROAZZI (2003), o prazer não pode ser considerado a característica definidora do brinquedo, como muitos pensam. O brinquedo na verdade, preenche necessidades, entendendo-se estas necessidades como motivos que impelem a criança à ação. São exatamente estas necessidades que fazem a criança avançar em seu desenvolvimento.

A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que

envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos. A brincadeira transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração a outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea (MALUF,2003).

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHMOTO, 1994).

Para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas. Para surgir basta uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão (VELASCO, 1996).

Segundo VYGOTSKY, a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras.

A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo (MALUF, 2003).

O jogo pode ser visto como: resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto.

No primeiro caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.

No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. Tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objeto.

Os três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam. Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer. O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida em que joga ela vai

conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

1.3 A importância do lúdico na aprendizagem

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA)

O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. (NEVES)

Segundo PIAGET, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Para VITAL DIDONET "é uma verdade que o brinquedo é apenas um suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem o brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações". (BERTOLDO, RUSCHEL)

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece a atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

De acordo com Nunes, a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Segundo Teixeira 1995 (apud NUNES), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário;
- As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. (NUNES)

METODOLOGIA

Durante as primeiras observações na escola, fomos com a intenção de detectar possíveis necessidades de melhora do espaço físico e de aprendizagem e no decorrer das observações atentamos o nosso olhar para as questões pedagógicas enquanto carências individuais dos educandos, onde a alfabetização, letramento e questões de lógicas se apresentaram a nós de forma precária na aprendizagem dos alunos de um determinado ano e constatamos o mesmo na fala dos professores. Organizamos nossos encontros com

as turmas a partir de um tema sobre alfabetização e letramento e raciocínio lógico, para contemplar esta carência identificada nas observações e como base nosso tema transversal meio ambiente e oficinas lúdicas, pois é na brincadeira que a criança interage, vive experiências, cria, imagina e por meio dela, estabelece o vínculo entre o imaginário e o real. Portanto, é extremamente importante pensar na brincadeira como sendo fundamental no processo de ensino-aprendizagem. O educador deve incluí-la em sua prática pedagógica, pois “A brincadeira constitui-se em um momento de aprendizagem em que a criança tem a possibilidade de viver papéis, de elaborar conceitos e ao mesmo tempo exteriorizar o que pensa da realidade”. (SANTA CATARINA 1998. p.23).

Realizamos assim durante o projeto oficinas com as turmas da E.M.E.F.Auréa Celi Barbosa, envolvendo práticas lúdicas com o foco na alfabetização, letramento e raciocínio lógico.

RESULTADOS OBTIDOS

No decorrer do projeto foi possível perceber a grande evolução dos alunos com relação a conscientização da preservação do meio ambiente e a importância da natureza para a nossa sociedade, tendo eles participado e colaborado juntamente para confeccionar os materiais utilizados nas dinâmicas com materiais reciclados, conosco em todas as atividades. Através das falas das crianças percebemos grande assimilação dos assuntos abordados sobre o tema abordado alfabetização, letramento e raciocínio lógico e o tema transversal Meio Ambiente. Acreditamos também que com a nossa inserção neste programa podemos exercitar as aprendizagens realizadas durante a nossa formação. Estar no espaço da escola, acompanhadas pela supervisora gera em nós mais segurança e possibilidades de trocas, pois a experiência que estamos adquirindo é bastante significativa. Podemos ressaltar também que no espaço tanto das reuniões para planejamento, quanto na escola podemos perceber o quanto as teorias aprendidas na Universidade se tornam reais na escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do desenvolvimento deste trabalho pudemos compreender que o processo de profissionalização docente vem enfrentando muitos obstáculos no decorrer dos tempos, principalmente em relação à valorização da docência, mas, este é um processo histórico que não se esgota, está em constantes mudanças. E a formação inicial é parte desse

processo de profissionalização da classe dos professores, é a base da profissão docente, é o momento em que se deve adquirir os conhecimentos teóricos, práticos, de pesquisa, os saberes da profissão, adotar como princípios a reflexão, a criticidade, a colaboração para poder exercer tudo isso com a convicção de que será realmente bom e eficaz, é claro dependendo da realidade em que se trabalha. A formação enquanto curso de Pedagogia frisa a teoria e a prática num processo dialético, que estejam em constante sintonia, possibilitando ao graduando poder atuar nos espaços escolares e não escolares atendendo as demandas educacionais vigentes. E o PIBID/Pedagogia tem a tarefa de aproximar cada vez mais os seus graduandos da Educação Básica, tendo um contato com esta realidade e assim fortalecer a formação dos futuros pedagogos.

Podemos perceber que as contribuições que o programa vem atribuindo até agora são a identificação com a profissão, poder ter um contato com a sala de aula, conhecer os métodos, os saberes docentes, concepções sobre planejamento de aula e demais ações, conhecer as teorias que discutem a reflexão e a colaboração como essenciais ao trabalho coletivo e interpessoal também e a partir destes poder (re) avaliar sua própria prática, a autonomia docente como sendo primordial na tarefa de educar.

Portanto, fica evidente a satisfação das alunas bolsistas em estarem aprendendo e ao mesmo tempo contribuindo com a valorização da docência e sanando muitas lacunas de conhecimento que somente as aulas no campus não conseguem atender e acreditamos que este trabalho possa significar o começo de uma grande caminhada percorrida pelos alunos em sua formação inicial, que possa servir de incentivo para que demais estudantes possam se dedicar plenamente a sua formação inicial, permanente e profissional, sempre com o objetivo de aprender cada dia mais, pois o conhecimento não se esgota e sim se renova.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>.

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. A importância do jogo no processo de aprendizagem. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas>

KISHIMOTO, T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano. 2003. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp>
- NEVES, Lisandra Olinda Roberto. O lúdico nas interfaces das relações educativas. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico.html>
- NUNES, Ana Raphaella Shemany. O lúdico na aquisição da segunda língua. Disponível em: http://www.linguaestrageira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas
- SANTOS, Antônio Carlos dos. Jogos e atividades lúdicas na alfabetização. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
- TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>.
- VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança, imitação, jogos e sonhos imagem e representação. 3.ª Ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.
- VASCONCELOS, Celso. Planejamento de ensino-aprendizagem e projetos educativo. São Paulo: Libertad. 1995.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.