

O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA E.M. NOSSA SENHORA DA GUIA

Karolinne Stefanny deSouza¹ Kadydja Karla do Nascimento Chagas²

E-mail: kss-93@hotmail.com¹; kknc27@yahoo.com.br²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo identificar os aspectos que o lúdico produz no processo de aprendizagem infantil na Escola Municipal Nossa Senhora da Guia. Em virtude disto é dada a seriedade desta pesquisa tendo em vista que fora observado por estes pesquisadores a necessidade de aferir a influencia do fator lúdico na socialização de conhecimentos ocorrida no processo de aprendizagem da escola estudada, sendo estes fundamentadas na educação e lazer atingindo crianças do ensino fundamental da rede pública de ensino da cidade de Parnamirim. Nos processos metodológicos

está presente a aplicação de entrevistas com os professores da instituição de ensino estudada, sendo o total de 9 (nove) mulheres, com a totalidade de 100% de Pedagogas. Como resultados podem se destacar os benefícios que o fator lúdico introduz ao âmbito escolar, tais eles como a socialização e a integração como contribuição no processo de aprendizagem, o crescente nível de participação dos alunos nas atividades desenvolvidas e facilitação e contribuição para o processo do desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Importância do lúdico, aprendizagem infantil, desenvolvimento infantil.

THE LUDIC IN THE PROCESS OF LEARNING E.M. NOSSA SENHORA DA GUIA

ABSTRACT

This work aims to identify the aspects that makes the ludic child in the learning process at the Municipal School Nossa Senhora da Guida. Because it is given the seriousness of this research given that out by these researchers noted the need to assess the influence of playfulness factor in the socialization of knowledge occurred in the learning process of the school, which are based on the education and recreation of children reaching elementary education in the public schools of the city of Melbourn. In this methodological processes is

the application of interviews with teachers from the institution studied, and the total of nine (9) women, with a total of 100% of Educationalists. The results can highlight the benefits that factor to the school introduces the ludic, they such as socialization and integration as a contribution in the learning process, increasing the level of student participation in activities and facilitating and contributing to the process of cognitive development and emotional development.

KEYWORDS: Importance of the ludic, learning, child development.

1 INTRODUÇÃO

O brincar por ser a essência da infância permitindo com o seu uso um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento vem fazendo com que a lúdico venha conquistando espaço no panorama nacional, principalmente na vertente da educação infantil. É possível observar a introdução de praticas lúdicas no ambiente de aprendizagem das crianças. Sendo trabalhados com elas jogos e brincadeiras que devem ser organizadas e bem planejadas para que possa ser alcançado o objetivo esperado.

Através do brincar é possível a facilitação no aprendizado, mostrando que o lúdico pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças. Pois se sabe que o brincar da criança tem papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano (maturação e aprendizagem) e o jogo da criança ao ser analisado como conteúdo nos permite perceber o que ela esta aprendendo na tenra idade, pois de forma inconsciente o conteúdo do jogo retrata as motivações intrapsíquicas da criança.

O autor Paulo Nunes de Almeida menciona o fato de que o brincar é raramente considerada pela escola, e quando isso ocorre se perde as possibilidades da realização, da alegria, da espontaneidade e da festa e são trocadas pelo adjetivo “educativo”. As atividades lúdicas foram diretamente ligadas à falta de seriedade, de compromisso e de convicção aos conteúdos que devem ser apresentados as crianças, mas esse pensamento se torna falho a partir do momento que o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Diante deste contexto, surge a necessidade de um novo olhar para a educação, sendo menos formal e mais integradora, visando o ser humano integral, beneficiando assim as crianças.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 A importância do Lúdico enquanto Jogo da Vida

Os mais diversos autores falam sobre a importância do lúdico no processo de desenvolvimento infantil e na aprendizagem, sendo eles: Vygostsky (1984), Negrine (1994), Santos (1999), Sneyders (1996), Huizinga (1990), Marcellino (1990), entre outros.

Huizinga (1990) foi um dos autores que mais se dedicou ao estudo do assunto, vendo o jogo em diferentes culturas e línguas. O autor estudou suas aplicações na língua grega, chinesa, japonesa, hebraica, no latim, inglês, alemão, holandês, entre outros e o mesmo ainda verificou a origem da palavra jogo em português, “jogo”; em Frances “jeu”; em italiano “gioco”; e em espanhol “juico”. A palavra jogo é do latim “jocus”, cujo sentido abrangia apenas gracejar ou traçar. Huizinga (1990) propõe uma definição para o jogo que abrange tanto as manifestações competitivas como as demais. O jogo é uma atividade de ocupação voluntaria exercida dentro de

certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhando de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Já para Piaget (1975) e Winnicott (1975) conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados ao longo de nossa vivência, e a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar. E através do jogo acontece o estímulo do crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra.

A brincadeira esteve esta e sempre estará presente na vida da criança. Santos (1999) afirma que para a criança, brincar é viver. Pode-se afirmar que realmente “brincar é viver”, pois a criança aprende brincando e brinca aprendendo. Outros autores também mostram a importância da brincadeira, como destaca Chateau (1987, p.14) “Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar.”. Por meio da psicologia a autora Wajskop (1955, p.68) diz: “Brincar é a fase mais importante da infância - do desenvolvimento humano neste período - por ser a auto-ativa representação do interno - a representação de necessidades e impulsos internos.”.

Vygotsky (1984) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

Alguns desses autores falam de algo de que os pesquisadores vêm nos apresentando ao decorrer dos últimos anos. Como muitos denominam o século XXI como o século da ludicidade, pois vivemos em tempos que o entretenimento, a diversão e o lazer se apresentam como condições muito buscadas pela sociedade. Sendo alvo de tanta atenção e desejo a dimensão lúdica se faz necessário e fundamental o resgate de sua essência, principalmente no âmbito escolar e de aprendizagem.

Reforçando esse pensamento, podemos citar Oliveira (1990) aonde ele afirma que “... as atividades lúdicas são a essência da infância”. Por isso há a necessidade de uma profunda mudança da imagem da criança na sociedade para que se possa associar uma visão positiva as suas atividades espontâneas, gerando como decorrência a valorização dos jogos e brinquedos.

2.2 O Lúdico na Educação

A presença do lúdico na educação vem dos tempos mais primórdios, como se é possível observar na Grécia antiga. Platão (427-348), um dos maiores pensadores da época afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças. Platão introduziu também, de modo bastante diferente, uma prática matemática lúdica. Aplicando exercícios de cálculos ligados a problemas concretos, extraídos da vida e dos negócios. Ele afirmava que “Todas as crianças devem estudar a matemática, pelo menos no grau elementar, introduzindo desde o início atrativos em formas de jogo”.

Outros teóricos frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças. “Ensina-lhes por meio de jogos”, afirmava Rabelais, ainda no século XVI, dizendo: “Ensina-lhes a afeição a leitura e ao desenho, e até os jogos de cartas e fichas servem para o ensino da geometria e da aritmética”. Jean Jacques Rosseau (1712-1778) demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhe conquista ativa. “Não deis a vosso aluno nenhuma espécie de lição verbal: só da experiência ele deve receber”

3 METODOLOGIA

A amostra foi obtida por critérios de acessibilidade, entre as 42 escolas municipais da cidade de Parnamirim - RN, a partir do oferecimento do tipo de ensino presentes no projeto de pesquisa (Ensino fundamental). Após esta seleção, elaboramos uma carta de apresentação para ser encaminhada a escola, junto com uma cópia do projeto. O encaminhamento dessa carta foi efetuado em mão da diretora da escola.

A pesquisa empírica foi realizada por meio da:

- Aplicação de entrevista estruturada com professores, englobando questões pedagógicas e vinculadas ao lúdico.

Foram realizadas 09 entrevistas, envolvendo todo o corpo de professores da escola.

Foram realizadas entrevistas individuais, a partir do roteiro de entrevista abaixo:

Quadro 1. Roteiro de entrevista utilizado na coleta de dados

Nome: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Qual a sua formação?

Profissional na área de educação há quantos anos?

Há quantos anos leciona na Escola Municipal Nossa Senhora da Guia?

Após o início das atividades recreativas semanais foi notado alguma diferença comportamental nas crianças?

Houve alguma outra mudança considerável que foi notada a partir do início dessas atividades?

Quadro 2. Distribuição etária, de gênero e formação dos sujeitos que participaram da primeira etapa da pesquisa

Sexo:
100% do Sexo Feminino
Formação:
100% com formação em Pedagogia
Tempo de atuação na área de educação:
De 10 a 20 anos – 33%
De 20 a 30 anos – 67%
Tempo de serviço na E.M. Nossa Senhora da Guia:
De 0 a 10 anos – 22,22%
De 10 a 20 anos – 44,44%
De 20 a 30 anos – 34%

A partir das entrevistas foi construído um quadro de comparação com os dados fornecidos pelos entrevistados e os pesquisadores interpretaram os dados coletados transformando-os em um a redação final.

3.1 Procedimento

Foi realizado um questionário com os professores da Escola Municipal Nossa Senhora da Guia, localizada no bairro de Emaús na cidade de Parnamirim, Rio Grande do Norte. Onde ocorrem práticas recreativas semanais. O grupo investigado trata-se de crianças do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, com média de idade de 7 a 10 anos, que participam das atividades lúdicas fornecidas pela escola. A entrevista tem o objetivo de verificar os benefícios consequentes do lúdico no ambiente escolar e analisar as atividades desenvolvidas, identificando seus objetivos e resultados. No que tange a parte bibliográfica da pesquisa serão pesquisados documentos e registros que entrem em correlação com referido tema desta pesquisa buscando demarcar e particularizar-se com a sua problemática, buscando assim explicação para a existência dos mesmos como também soluções provisórias para eles através da elaboração de hipóteses de trabalho, abordagens descritivas e experimentais.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Analisando o quadro de comparação que foi obtido através das informações disponibilizadas pelos entrevistados percebe-se que o lúdico mostra como contribuição no

processo de aprendizagem a socialização e a integração entre os alunos. Apresentando como mudança considerável um nível crescente de participação e apontando que a relação do lúdico com ensino facilita e contribui para o processo de desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

Outros pontos levantados são o aprendizado com prazer e o crescimento do interesse das crianças em relação ao processo educativo decorrente da introdução do lúdico no âmbito escolar. Tendo em vista os maus do milênio onde não se terá prazer no trabalho, na educação e na vida, utiliza-se o trabalho lúdico para envolver todos numa proposta interacionista. Partindo daí, cada um poderá desenvolver estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho, que conseqüentemente, será mais produtivo, prazeroso e significativo, conforme afirma Marcellino (1990, p.126): “É só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender”.

É por meio do lúdico e das atividades lúdicas que a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir e cooperar com seus semelhantes. Uma atividade lúdica efetivamente oferece aos alunos experiências concretas, necessárias e indispensáveis as abstrações e operações cognitivas.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo. Summus, 1987.
- DALLABONA, Sandra Regina. O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. Santa Catarina. Disponível em: <http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev04-16.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2012
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da animação. 4 ed. São Paulo: Papyrus, 2002.
- MAURICIO, Juliana Tavares. Aprender brincando: O lúdico na aprendizagem. Disponível em: <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Acesso em: 21 fev. 2012
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. Educação infantil: muitos olhares. 4.ed. São Paulo: Cortez, 1990.
- PIAGET, J – A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 8 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico. 2 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.
- VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo, Martins Fontes, 1984.
- WINNICOTT, Donald W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.