



Modalidade do trabalho: Relato de experiência
Evento: XXI Seminário de Iniciação Científica

O LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM¹

Raquel Maiara Follmann², Priscila Gadea Lorenz³.

¹ Projeto de Iniciação Científica (Prática docente). Pesquisa Desenvolvida no componente Curricular Estágio Supervisionado II do Curso em Licenciatura Plena Pedagogia da Faculdade Três de Maio- SETREM.

² Aluna do Curso de Graduação do 5º período de Licenciatura Plena em Pedagogia, SETREM (raquelfollmann@hotmail.com).

³ Mestre em Desenvolvimento, Professora da Faculdade Três de Maio, SETREM – (priscilalorenz@gmail).

Introdução

Com o passar dos anos a sociedade foi se modificando e junto com ela a escola também sofreu a mudança de paradigmas, o lúdico antes possuía um espaço separado do aprendizado. As aulas eram ministradas pelo professor que ensinava seus alunos através do quadro negro com explicações e cópia, com pouco ou sem a utilização de recursos diversificados. Buscavam um ensino regrado, no qual professor era o centro do ensino e os alunos aprendiam de forma maçante.

Aos poucos tal situação foi sendo modificada, a presença do professor como agente educador permanece, porém ele não ocupa mais o centro da educação, estas se voltam para o aluno. As formas de ensinar estão voltadas para um ensino com atividades que envolvam mais os alunos, que os movimentem, interajam entre si, onde o ouvir, o escrever e o falar são utilizados como ferramentas de ensino/aprendizado.

A aprendizagem ocorre através dos diferentes métodos utilizados pelo professor, porém o lúdico proporciona um ambiente dinâmico para que o aprendizado ocorra. Dessa forma como o profissional da educação pode envolver a ludicidade no processo de ensino da criança durante o período escolar de forma compreensível e significativa de acordo com os conteúdos estabelecidos para a turma?

Na realização do processo de intervenção do Estágio Supervisionado o principal objetivo era proporcionar aos alunos do 5º ano momentos de ludicidade e aprendizagem, visando à integração e desenvolvimento pleno das crianças. Para alcançá-lo foram desenvolvidos objetivos específicos, onde se trabalhou a ludicidade como forma de ferramenta para a aprendizagem dos diferentes conteúdos; com a realização atividades diversificadas com os alunos, a fim de proporcionar aprendizagens significativas; construindo novos conhecimentos, a partir dos conhecimentos prévios dos alunos e com novos a serem expostos; realizando atividades com materiais diversificados, proporcionando uma melhor compreensão do conteúdo; conhecer as características da turma, bem como suas potencialidades e dificuldades; refletindo sobre o lúdico em sala de aula, buscando compreender as melhores formas de inseri-lo durante a realização das aulas e proporcionando atividades significativas, que tragam ao aluno o conhecimento necessário e que seja significativo.





Modalidade do trabalho: Relato de experiência
Evento: XXI Seminário de Iniciação Científica

Metodologia

Para a realização deste projeto foi utilizada a abordagem qualitativa que “trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes” (MINAYO, 2010, p.21).

A abordagem qualitativa e os procedimentos foram a pesquisa ação, documental e bibliográfica. A pesquisa-ação está vinculada em fazer uma ponte entre a teoria e a prática, no qual se estuda de maneira aprofundada a teoria para depois realizar uma prática sobre esta. Desta forma: A pesquisa-ação é um tipo de pesquisa participante engajada, em oposição à pesquisa tradicional, que é considerada como “independente”, “não-reativa” e “objetiva”. (ENGEL, 2000, p. 182).

A técnica foi à observação e a intervenção pedagógica. Com a utilização da revisão bibliográfica estamos fazendo uma retomada do que já foi escrito por alguém, retirando deste aquilo que consideramos importante para nossa pesquisa.

Resultados e Discussão :

A utilização de atividades diferenciadas no ambiente escolar proporciona um aprendizado dinâmico, no qual as crianças são estimuladas a se movimentarem, a interagirem entre si, a dialogarem, a exporem seus pensamentos, entre outros. Dessa forma, nota-se que elas se tornam mais próximas e o conhecimento mais significativo.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (ALMEIDA, 2013, p. 1).

A turma do 5º ano a qual foi desenvolvido o estágio, apresenta determinadas características que são diferenciadas dos demais alunos dos primeiros anos do Ensino Fundamental de nove anos, eles se apresentam mais maduros e capazes de compreenderem assuntos mais complexos, no entanto é necessário nos lembrarmos que eles ainda são crianças e gostam de aulas dinâmicas, onde o aprendizado acontece de forma intencional, divertida e compreensível.

Nos jogos realizados com a turma do estágio foi possível perceber que no decorrer do desenvolvimento, alguns alunos sentiam dificuldades e os seus colegas buscavam ajudar, criando um ambiente de cooperação. Assim ao mesmo tempo em que estavam construindo o seu conhecimento, interagiam entre si e se divertindo. Cada jogo possui uma intencionalidade, estando de acordo com os conteúdos propostos para a turma, possui como principal objetivo que a aprendizagem ocorre de forma significativa.

As brincadeiras também foram utilizadas como recurso didático para o aprendizado do conteúdo, cada qual era utilizado em um momento específico da aula, com breve planejamento e material adequado, seu desenvolvimento ocorreu dentro do esperado, mas é importante estarmos preparados para eventuais contratempos, ao final realizava-se um diálogo sobre o acontecido fazendo relação entre o conteúdo que estávamos estudando e a atividade realizada. Assim eles eram instigados a





Modalidade do trabalho: Relato de experiência

Evento: XXI Seminário de Iniciação Científica

pensarem e exporem suas ideias ao grande grupo. Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente necessidade de partilhar com o outro (ALMEIDA, 2013, p. 1).

Durante a realização das aulas foram desenvolvidos jogos e brincadeiras que possuíam como objetivo ampliar a aprendizagem propostas pela grade curricular. Para o melhor desenvolvimento destes, é importante que saibamos o seu significado e suas características, observando as características da turma para assim proporcionar um jogo ou brincadeira que seja adequado a sua faixa etária, ao seu nível de compreensão do conteúdo e ao que interessa para eles.

Conclusões

A aprendizagem ocorre através de diferentes formas, os professores são responsáveis por proporcionarem aos alunos diferentes situações de aprendizagem, estas são variáveis e é importante que venham de encontro com o que o aluno espera. É importante compreender que a educação não permanece imutável, ela muda conforme, os conceitos sociais, as crenças, os conhecimentos. Estes caracterizam um período histórico e maneira como a escola e educação são vistas.

Desta forma a intervenção pedagógica possibilitou a melhor compreensão da utilização do lúdico como uma ferramenta a ser utilizada em sala de aula, que proporciona bons resultados para a interação dos alunos, auxiliando na motricidade e na aprendizagem.

Dentre as propostas de atividades compreendeu-se que os alunos buscam na escola um espaço de aprendizagem, amizade e conhecimento. Para que tais expectativas sejam alcançadas é interessante que sejam realizadas atividades variadas que tenham uma intencionalidade educacional. Assim a aprendizagem ocorre de forma prazerosa e dinâmica.

Palavras-chave

Educação Tradicional, Ludicidade e Sala de Aula.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acessado em 17 de junho de 2013.

ALMEIDA, Damiana Machado de/ CASARIN,

Melânia de Melo. A importância do brincar para a construção do conhecimento na educação infantil. Revista Educação Especial. Edição 2002. Nº 19.

BRANCHER, Vantoir Roberto/ CHENET

Neocleia/ OLIVEIRA, Valeska Fortes de. O lúdico na Aprendizagem Infantil. Revista Educação Especial. Edição 2006. Nº 27.

BRASIL. Diretrizes Nacionais do Ensino Fundamental de 9 anos. Distrito Federal: CNE/CEB, 2010.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte/ VIEIRA, Mauro Luís. Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/prc/v21n3/v21n3a04.pdf>. Acessado em 18 de junho de 2013.

ENGEL, Guido Irineu. Pesquisa-ação. Educar, Curitiba, n. 16, p. 181-191. 2000. Editora da UFPR.



SALÃO DO CONHECIMENTO

UNIJUÍ 2013

Ciência • Saúde • Esporte



Modalidade do trabalho: Relato de experiência

Evento: XXI Seminário de Iniciação Científica

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.

LOVATO, Adalberto. Metodologia da Pesquisa. Três de Maio: SETREM, 2013.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.) / DERLANDES, Ferreira/ GOMES, Romeu. Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. 29. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. Construção do conhecimento em sala de aula. São Paulo: Libertad, 1993.



Para uma VIDA de CONQUISTAS