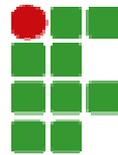




Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

O LÚDICO E O ALUNO NO CENTRO DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Eixo Temático: **Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino**

Forma de Apresentação: **RESULTADO DE PESQUISA**

Karen Garcia da Silva¹

RESUMO

Este estudo aborda a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Para isso foi realizada uma revisão bibliográfica considerando a visão de alguns autores sobre o tema. O trabalho elucidava questões como a relação do lúdico com as emoções e a afetividade; o aluno como o centro do processo de ensino-aprendizagem; e a atuação do professor frente às estratégias de ludicidade.

Palavras-chave: Lúdico. Aluno. Ensino-Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho surgiu da necessidade de elucidar a importância das atividades lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, tendo em vista que as crianças apresentam um notório desinteresse pelas aulas consideradas tradicionais.

Este estudo pretende dialogar com os autores que tratam da temática da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, com o objetivo de encontrar alternativas para melhoria das metodologias e estratégias de ensino.

Será apresentada a metodologia da escola lúdica que tem no aluno o centro da aprendizagem e o professor não é apenas um transmissor de conhecimento, mas sim um mediador, facilitador. A problemática da atuação do professor perante a educação lúdica também será abordada neste estudo.

2 MATERIAL E MÉTODOS.

Para a realização deste trabalho foi utilizada a metodologia da pesquisa bibliográfica, analisando a literatura disponível sobre o assunto, fazendo um recorte com a opinião e a contribuição de alguns autores sobre o tema.

Este estudo também é o resultado de um Trabalho de Conclusão de Curso, como requisito para aquisição do título de Especialista em Ludopedagogia e Educação Infantil.

¹Professora dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental – Prefeitura Municipal de Uberlândia. Especialista em Educação – Universidade Cândido Mendes.



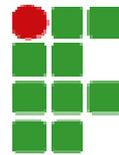
Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

3

RESULTADOS E DISCUSSÃO



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

Almeida (1998) defende a importância de o educador conhecer os fundamentos da educação lúdica e desta forma estar preparado para realizá-la. Ele afirma que os profissionais possuem pouco conhecimento e compreensão sobre o real sentido da ludicidade. Sobre a formação do professor, salienta a importância de preocupar-se com a prática e não apenas com o conhecimento teórico.

Sabemos que se fala muito nos cursos de formação inicial e continuada sobre a importância de utilizar atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, mas até que ponto esta prática está chegando na sala de aula? Será que os professores estão aplicando esta teoria? Se não estão, por qual motivo? Falta de recursos? Falta de interesse? Falta de formação adequada? São indagações pertinentes que não vamos aprofundar, pois não são o objeto desta investigação.

Diante disso, somente o professor que realmente está comprometido com uma prática educacional diferenciada vai implementar de forma efetiva estas estratégias de ensino, pois são de fato mais laboriosas.

Nos estudos sobre o cérebro, de acordo com Santos (2001), pesquisas apontam que no mapeamento cerebral o brincar encontra-se no quadrante superior do hemisfério direito do cérebro, e quando utilizamos este lado do cérebro temos facilidade para estabelecer conceitos, interesse por novas tecnologias e facilidade de expressão. Estes aspectos auxiliam para que a emoção prevaleça e desta forma promova a ludicidade. Considera que ser lúdico é usar mais o hemisfério direito do cérebro, é valorizar a criatividade, sensibilidade, afetividade, o relacionamento e a imaginação.

Segundo Santos (2001), em todas as idades é possível ensinar de forma efetiva sem provocar o tédio, usando a estratégia do jogo. Além disso, “A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção da educação para além da instrução.” (SANTOS, 2001, p.15)

Essa perspectiva coloca as atividades lúdicas no centro do processo de ensino-aprendizagem. Atividades e formas diversas de ensino são fundamentais para que o indivíduo se desenvolva e aprenda. Sendo assim, atividades lúdicas são essenciais para promover esse quadro de diversidade e despertar o interesse da criança.

Wadsworth (1989) corrobora com essa ideia ao afirmar que a criança precisa ser ativa em seu processo de aprendizagem, ele acrescenta que os materiais e atividades precisam ser interessantes, somente assim a criança será de fato ativa.

Devemos transformar a mera transmissão de informações em estímulo à busca do conhecimento. O professor que apenas reproduz o que está disponível no livro didático ou na internet pouco está contribuindo para a formação e o desenvolvimento do seu aluno.

No entanto, aprender em sala de aula não é apenas copiar ou reproduzir a realidade, elege modelos e conquistar novas habituações e novos condicionamentos. A verdadeira aprendizagem escolar deve sempre buscar desafiar o aprendiz a ser capaz de elaborar uma representação pessoal sobre um objeto da realidade ou conteúdo que pretende aprender. Enfim, deve ser capaz de construir significados. (ANTUNES, 2002, p.29)

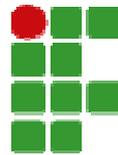
Nessa perspectiva da educação por meio de atividades lúdicas é preciso compreender que o aluno deverá ser o centro do processo de ensino-aprendizagem. Se o



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line



INSTITUTO FEDERAL

Sul de Minas Gerais

Campus Poços de Caldas

professor se pautar pela mera transmissão do conteúdo, será o jogo pelo jogo, ou seja, uma brincadeira sem finalidade pedagógica, mesclada com a transmissão do conhecimento, e este não é o objetivo da educação lúdica.

4 CONCLUSÕES

Evidenciamos com esse estudo a importância de se trabalhar de forma lúdica para uma educação efetiva e significativa.

O lúdico é uma estratégia essencial quando se tem no aluno o centro da aprendizagem, pois parte-se do princípio que o educando constrói o conhecimento de forma ativa e o prazer proporcionado pela escola lúdica faz com que o indivíduo busque esse conhecimento.

Constatamos também que pode haver uma lacuna entre a formação dos profissionais da área de educação e o fazer pedagógico, e que a educação lúdica não ocorre de forma efetiva nas salas de aula. Esta questão pode ser objeto de estudo de uma outra investigação que evidenciará ou não se essa afirmativa é verdadeira; qual a proporção de professores que efetivamente utilizam a ludicidade como recurso pedagógico; e quais os desafios enfrentados nessa prática.

Trabalhar de forma lúdica requer uma ação integrada de todos os agentes envolvidos no processo educacional: professores, coordenadores pedagógicos, gestão escolar, políticas públicas e cursos de formação inicial e continuada. Quando todos estes agentes envolvidos no processo educativo tiverem como objetivo comum colocar em prática a educação lúdica teremos uma escola diferente que envolverá mais o aluno para aprender de forma prazerosa e desta forma construir o seu conhecimento de forma significativa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.

ANTUNES, Celso. **Novas maneiras de ensinar, novas formas de aprender**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. "Apresentação". In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **A Ludicidade como Ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

WADSWORTH, Barry J. **Piaget para professores da pré-escola e 1º grau**. São Paulo: Pioneira, 1989.