



AUTOR(ES): ALINE TATIANE DE OLIVEIRA SILVA e DENICE DO SOCORRO LOPES BRITO.

ORIENTADOR(A):

A LUDICIDADE COMO METODOLOGIA EXITOSA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE AULAS ON-LINE

RESUMO

A Pandemia COVID 19 afetou vários setores da sociedade, um deles foi a educação. Sendo assim, alterou se a dinâmica escolar com o isolamento físico, impedindo as aulas presenciais. Este relato de experiência discorre sobre o trabalho desenvolvido pela equipe da Residência Pedagógica Unimontes, onde buscamos ressaltar a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem em tempos de aulas remotas. Tendo como objetivo compreender e refletir sobre a importância e contribuição das atividades lúdicas, principalmente dos jogos, no processo de ensino aprendizagem do aluno em tempos de aulas remotas. Justificamos trabalhar com o tema abordado, uma vez que o lúdico está sendo utilizado na construção da aprendizagem, tornando-se assim, uma maneira mais eficaz de envolver o aluno nas atividades propostas do dia a dia. A metodologia foi de cunho qualitativo, que envolveu pesquisa bibliográfica e observação dos trabalhos desenvolvidos pelos professores dos Anos Iniciais durante as aulas online, ensino remoto ocasionado pela Pandemia Covid 19. Foi possível analisar e concluir que os envolvidos perceberam a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem e que estão cada vez mais abertos a buscar novos caminhos para proporcionar ao seu aluno prazer em adquirir conhecimento.

Palavras-chave: Ludicidade. Ensino aprendizagem. Aulas remotas.



INTRODUÇÃO

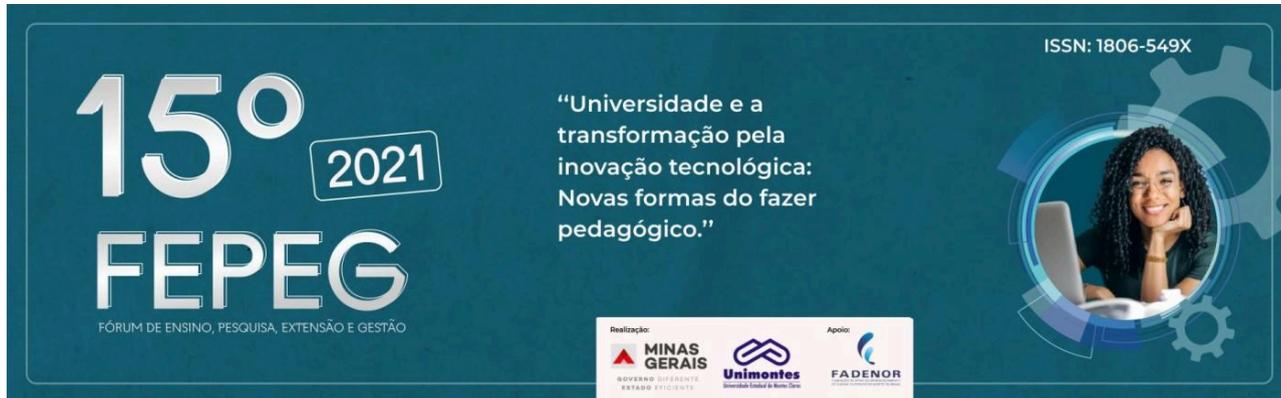
Estamos inseridos em uma sociedade que se vê diante de constantes mudanças, onde a tecnologia avança e se faz presente em todas as esferas, fazendo com que o indivíduo seja levado a adquirir novas competências e conhecimentos. Exemplo disso, é a utilização dos jogos na perspectiva pedagógica, uma vez que estes despertam na criança o gosto pelo aprender e instigam o enfrentamento aos desafios que lhe surgirem.

A metodologia de forma lúdica, principalmente em um tempo em que a criança está isolada em casa, talvez até sem oportunidade de contato com momentos de brincadeira, proporciona a ela, além da aprendizagem, o estabelecimento de relações cognitivas junto ao que é vivenciado, isso porque ao brincar, o indivíduo não aprende somente conteúdos escolares, aprende também sobre a vida e como lidar com os obstáculos quando necessário. Além disso, brincando, a criança se diverte, resolve as atividades, adquire conhecimento e aprende a conviver com regras.

Pensando nessa direção, este relato tem como tema: A ludicidade como metodologia exitosa no processo de ensino aprendizagem em tempos de aulas on-line e com o objetivo de compreender e refletir sobre a importância e contribuição das atividades lúdicas, principalmente dos jogos, no processo de ensino aprendizagem em tempos de aulas remotas. Sob esta perspectiva foram analisadas e observadas: Qual a importância do lúdico para o desenvolvimento escolar das crianças de Anos Iniciais? Quais as maiores dificuldades encontradas pelos professores para trabalhar com atividades lúdicas em aulas online?

A metodologia utilizada foi de cunho qualitativo, feita através de pesquisa bibliográfica e observação de atividades lúdicas desenvolvidas por professores de anos iniciais. Ao final, apresentamos nossas conclusões que esse estudo nos proporcionou construir.

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM



Desde a antiguidade já se associava educação com o lúdico. Na era “Platonista”, ele já salientava sobre a importância do jogo para a educação, defendendo a ideia de que

Brincando, aprenderá, o futuro construtor, a medir e a usar a trena; o guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta a que se destinarem (PLATÃO *apud* SILVEIRA, 1998, p.41).

Nesse caminho, percebemos a importância dos jogos nas diferentes etapas de ensino. Outrossim, a brincadeira já era considerada como forma de aprendizagem e não somente recreação ou brincar por brincar.

Também, Comênio (1957), em sua Obra Didática Magna, reforçou as palavras de Lutero sobre a educação na escola:

Que sejam instruídos com o método muito fácil, não só para que não se afastem dos estudos, mas até para que eles sejam atraídos como para verdadeiros deleites, para que as crianças experimentem nos estudos um prazer não menor que quando passam dias inteiros a brincar com pedrinhas, bolase corridas. (COMÊNIO, 1957, p.156).

Notamos, então, que Lutero acreditava em um método lúdico, onde o prazer fosse presença constante e a atividade proposta em sala de aula devesse proporcionar o mesmo divertimento que as brincadeiras do dia a dia. Assim, inferimos que Comênio reforça o posicionamento de Lutero sobre a importância da ludicidade para a aprendizagem.

No Brasil, tal discussão, teve um grande avanço quando a educação passou por reformulações e foi criada a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/1996), as propostas dos PCNs, e as Diretrizes Curriculares Nacionais. Estes fatos fizeram com que, na década de 1990, todas as escolas discutissem sobre o assunto.

Inferimos ser a utilização de atividades lúdicas nas salas de aulas um instrumento rico para se trabalhar a valorização das relações, aquisição de valores, desenvolvimento cultural, e, principalmente, a assimilação de novos conhecimentos.



Nessa direção, Almeida (1994, p.18), nos assevera que o “grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. Isso porque, é notável, o impacto que a criança sofre quando ingressa na escola, uma vez que sua vida era voltada aos brinquedos.

Se, em tempos de aulas presenciais, esses fatores já eram importantes, eles se tornam algo indispensável em tempos de aulas remotas, uma vez que as crianças estão isoladas em casa, muitas vezes com a companhia somente de adultos, sem a oportunidade de um momento de brincadeira.

Outro fator importante é a falta da rotina que as aulas remotas trazem, muitas famílias, por diferentes fatores, sentem dificuldade em criá-la, fazendo com que a criança se distancie das aulas, dando atenção a afazeres e passatempo em casa.

Desse modo, foi observada a importância e contribuição das atividades lúdicas, no 1º semestre de 2021, em uma escola da rede pública, localizada no município de Januária – MG, nas turmas de anos iniciais, acompanhadas pelas bolsistas residentes e pela bolsista preceptora do Programa Residência Pedagógica, do curso de Pedagogia da Unimontes.

Nesse período foi observada a participação dos alunos no desenvolvimento das atividades propostas, visto que, essa tinha diminuído consideravelmente durante as aulas online. Por ser novidade para todos, talvez esse modelo de ensino não seja tão atrativo para as crianças, seja por falta da presença física do professor ou por falta de algo mais prazeroso, entre outros. Diante desse problema, a escola implementou a ação Aprender Jogando, onde quinzenalmente era disponibilizado aos educandos jogos online de acordo com os conteúdos que estavam sendo trabalhados.

Esses jogos foram organizados pensando em detalhes de grande relevância, como: tem que proporcionar aprendizagem e conhecimento, além de diversão; tem que promover interação entre os estudantes mesmo a distância; tem que ser elaborados de uma forma que o professor tenha retorno para análise pedagógica. Pois, como argumenta Friedmann (1996, p.3), “dentro da escola acredita



ser possível o professor se soltar e trabalhar jogos como forma de definir conteúdos”. Assim, os jogos podem nos ajudar como facilitadores do processo de ensino e aprendizagem.

Através das observações, foi possível verificar a maior participação dos alunos nos dias que eram disponibilizados os jogos, além de maior assimilação do conteúdo, quando este tinha como culminância algum jogo. Respondendo, dessa maneira, a primeira pergunta proposta nesse estudo, sobre a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem, fundamentada ainda mais por Barata (1995), que expõe ser:

Pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo de ensino aprendizagem (BARATA, 1995, p. 9).

Assim, os jogos não são somente um divertimento, são atividades que satisfazem o ser humano, sendo fundamental em sala de aula. Por outro lado, surgiram as inseguranças por parte dos educadores, de como elaborar jogos de maneira que atenda a todos, que não fuja da realidade dos alunos e que não traga nenhum constrangimento em caso de erro. Para isso, foi necessário muito planejamento, uma vez que, um aspecto crucial sobre o jogo é: “jamais pensar em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento”(ANTUNES, 1998, p.36). Portanto, devemos planejar e oferecer jogos, mas primar sempre pela qualidade do aprendizado e não pela quantidade dos jogos.

Outra insegurança destacada foi a falta de habilidade para criar esses jogos online, já que nesse modelo são totalmente diferentes da sala de aula. Com todos esses anseios, foi necessário um verdadeiro trabalho em equipe, toda a escola se envolveu nesse processo, cada um fez um pouco, colaborou com o que sabia e o resultado foi a entrega de momentos de prazer, diversão e aprendizagem aos estudantes.



Inferimos que a prática foi positiva e continuaremos planejando as atividades lúdicas a serem realizadas pelas professoras regentes no 2º semestre de 2021. Porque percebemos, que os jogos e brincadeiras trazem as crianças para serem protagonistas do seu aprendizado, elas se envolvem despertando suas emoções, cooperem, amadurecem quando erram e exploram novas maneiras de resolver problemas.

Desse modo, o lúdico pode e deve ser usado pelos educadores como forma de proporcionar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, pois é por meio deste que ocorrerá o desenvolvimento integral e as das crianças.

CONCLUSÃO

O aluno, mais do que nunca, não pode ser visto apenas como um depósito de conhecimento, como alguém que recebe sem a opção de transformar. Os professores em sua prática, devem instigar o educando a criar, recriar, ser crítico e curioso, e em tempos de aulas remotas conseguir levar a eles um pouco de diversão.

Através da pesquisa bibliográfica e da observação, foi possível perceber a necessidade da ludicidade nas aulas, sejam elas presenciais ou remotas, e que as atividades lúdicas não devem ser encaradas como meras diversões em sala de aula.

Sendo assim, foi possível constatar, que as atividades lúdicas tem um papel muito importante no processo de ensino aprendizagem mobilizando os alunos para interagirem com o objeto do conhecimento de forma prazerosa. Sendo que sua importância se acentua em tempos de aulas remotas, uma vez que o lúdico proporciona maior aprendizagem aos alunos e auxilia aos professores na avaliação dos seus alunos.

REFERÊNCIAS:



ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1994.

ANTUNES, Celso. **Jogos para Estimulação de Múltiplas Inteligências**. 8 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-Escola**. São Paulo: Summer, 1995.

COMÊNIO, João Amós. **Didática Magna**. 3 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1957.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar**: Crescer e Brincar – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

SILVEIRA, Maria Joaneete Martins da. **O Ensino e o Lúdico**. Santa Maria: Multiprees, 1998.