

O LÚDICO COMO PROPOSTA METODOLÓGICA NA ALFABETIZAÇÃO: VIVÊNCIAS DO PROJETO MESTRES DO APRENDER (IGUATU-CE)

Elivana Vieira de Souza
Graduanda do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará (FECLI)
E-mail: elivanavieira2@gmail.com
Joice Mara Cesar Bizerro
Docente do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Ceará (FECLI)
E-mail: joice.mara@uece.br

Resumo

O lúdico é uma importante contribuinte na formação dos discentes, pois favorece a aprendizagem e a construção de saberes. Partindo da necessidade de contribuir com novas metodologias dentro de sala de aula surge o Projeto Mestres do Aprender que tem como objetivo utilizar o lúdico como instrumento mediador das práticas pedagógicas, proporcionando aos educandos uma educação inovadora, implicando um distanciamento dos métodos tradicionais, tornando o espaço escolar dinâmico, atrativo e receptivo. Com isso o projeto desenvolveu atividades em duas escolas com crianças de séries iniciais utilizando como metodologias caracterização circense, músicas, contação de histórias, jogos, brincadeiras, entre outras ferramentas, tendo como foco principal a alfabetização e letramento dos alunos. O projeto compreende que é preciso romper paradigmas em relação á praticas educacionais que não favorece a aprendizagem, buscando intervir através de vivencias lúdicas e artísticas viabilizando uma educação efetiva. Com isso, o projeto tem demonstrado resultados positivos com relação a melhorias na aprendizagem e no interesse pela incorporação das metodologias usadas no projeto pelos professores, e na utilização do lúdico em sala de aula desenvolvendo o despertar da criança para aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico. Alfabetização. Projeto Mestres do Aprender. Metodologia.

INTRODUÇÃO

A palavra, lúdico origina-se do latim *ludus* e seu significado remete a brincadeiras e jogos que transmitem prazer para os envolvidos durante as atividades desenvolvidas. Nesse aspecto, o lúdico propicia tanto funções de entretenimento como educativa, tratando-se de uma vasta dimensão de possibilidades que são encontradas em tais aspectos.

As crianças gostam de brincar e através delas expressam sentimentos e emoções utilizando como uma das formas de explorar o mundo, nesse aspecto é brincando que ela se relaciona e interage com objetos e com as pessoas ao seu redor favorecendo e construindo saberes. O lúdico na sua função educativa favorece o desenvolvimento nas áreas cognitivas, motora, além de contribuir na sociabilidade e na afetividade dos alunos.

O lúdico se torna estratégia de suma importância servindo como incentivo na construção do conhecimento e na progressão das inúmeras habilidades, além disso, é uma fundamental ferramenta de desenvolvimento pessoal e de alcance de objetivos institucionais.

O educador que desenvolve atividades e auxilia na mediação favorece o melhor desempenho da criança em sala de aula, fazendo com que o mesmo sinta o prazer em estudar e em participar das propostas metodológicas de forma ativa, incentivando o interesse na educação, na qual permite avanços no desenvolvimento escolar tornando possível conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos dos discentes.

Em algumas situações, as práticas pedagógicas utilizadas pelos professores são dadas de forma monótona e tradicionalista, focando apenas no repasse de conteúdos, tornando os alunos meros receptores. Na medida em que o espaço escolar presa somente o conteúdo à aprendizagem é reduzida a reprodução e a memorização, na qual torna as aulas com pouca significação para os educandos. Nesse sentido a educação tradicional já não se torna suficiente para a aprendizagem, pois ela não compreende uma educação integral. Dessa forma se torna imprescindível criar situações e metodologias que permitem que os sujeitos aprendam partindo das suas necessidades fazendo com que os mesmos façam parte do seu processo de ensino.

Sabendo da importância da ludicidade no ambiente escolar e das dificuldades encontradas pelos professores em incorporar o lúdico em sala, houve a intenção de criar um projeto que contemplasse o lúdico atrelado ao conteúdo pedagógico trabalhados em sala de modo a fugir da educação tradicional que é comumente usada pelos professores, atendendo as necessidades dos alunos contribuindo no processo de ensino-aprendizagem.

A partir disso foi criado o projeto de Iniciação Artística Mestre do Aprender do curso de pedagogia, campus FECLI vinculado à Pró-Reitoria de Extensão pertencente à Universidade Estadual do Ceará que tem como objetivo viabilizar o lúdico nas escolas da rede pública de ensino nas séries iniciais. Este artigo tem como objetivo descrever as atividades desenvolvidas pelo projeto em creches e escolas públicas na cidade de Iguatu-CE.

O presente artigo está dividido nos seguintes tópicos: (a) metodologia, com a descrição do campo e dos sujeitos envolvidos na pesquisa e as técnicas utilizadas; (b) referencial teórico, abordando teoricamente o lúdico e o brincar; (c) resultados e discussão, com a descrição das atividades desenvolvidas; e (d) considerações finais.

METODOLOGIA

A metodologia de trabalho do Projeto Mestres do Aprender constitui-se na inserção do lúdico no processo de alfabetização e letramento, de modo que venha a contribuir e auxiliar nas dificuldades encontradas pelos alunos nos conteúdos trabalhados, oportunizando

processos por meio da mediação, com diversas situações para que a aprendizagem do discente se torne significativa. Se alicerçando em metodologias que dão ênfase no “brincar”, favorecendo a aprendizagem através do lúdico mediante utilização de jogos, brincadeiras, músicas e contação de história.

A partir dessa proposta o projeto foi a campo em escolas da rede municipal de ensino, com o propósito de levar metodologias diferenciadas para dentro das escolas com o auxílio da caracterização circense. As escolas contempladas, neste artigo, foram, um C.E.I (Centro Educacional Infantil) com a turma de 5 anos que cursam o Pré II na qual continha 21 crianças, e um CEM (Centro Educacional Municipal) com a turma de 1º(primeiro) ano do ensino fundamental I com crianças de faixa etária de 6 anos tendo o total de 19 alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

As atividades de cunho lúdico não podem ser consideradas apenas como facilitadores dos relacionamentos dentro da sala de aula, pois este também é fundamental na formação dos indivíduos considerando que são nítidos os resultados positivos na educação quando atrelado ao lúdico, nesse sentido o educador necessita dar condições para que aula seja fundamentalmente lúdica como pondera Almeida (2000),

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p. 63).

A ludicidade viabiliza a aquisição de novas experiências proporcionando e facilitando o processo para a obtenção de novos conteúdos, dessa forma Santos (1999, p.13) afirma que, “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através das atividades a criança se desenvolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente”.

Para o alcance dos objetivos o professor precisa usar metodologias diversas que contemplem todas as necessidades dos alunos visto que a mesma tem como objetivo incorporar na atividade docente estratégias para as mais diversas situações didáticas, com o intuito de incentivar a aprendizagem, como discorre Almeida (2009) Como metodologia em sala de aula, o uso do lúdico pode ser uma alternativa. Os jogos lúdicos possuem bases pedagógicas, porque envolvem os seguintes critérios: a função de literalidade e não literalidade, os novos signos linguísticos que surgem nas regras, à flexibilidade por meio de

novas combinações de ideias e comportamentos, a ausência de tensão no ambiente e, por fim, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades.

Apesar do lúdico ser muito pensado como algo inerente ao mundo infantil, o mesmo se aplica e é eficaz a qualquer faixa etária, pois a visão da brincadeira desperta o interesse em qualquer pessoa, sabendo que é natural do ser humano gostar de brincar e sentir prazer em realizar tarefas que tenham esse viés, com isso os professores de qualquer série têm a possibilidade de tornar suas aulas lúdicas sem deixar de lado os conteúdos que devem ser abordados, como salienta Oliveira (2012). A compreensão do brincar como atividade essencial e exclusiva da infância vem sendo quebrada e abandonada, devido à amplificação que é resultante da ressignificação da concepção de ludicidade.

Defendida pelos mais diversos teóricos da Psicologia e da Educação que utilizam abordagens que se apoiam em pesquisas contemporâneas, na qual comprovam a importância do lúdico em todas as fases da vida e nos mais diversos contextos, como fator que favorece ao desenvolvimento, manutenção e renovação de nossos procedimentos biopsicossociais.

Vygotsky (1998) atribui relevância no papel do ato do brincar na construção do pensamento infantil, revelando que é no brincar, que a criança demonstra seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil e motor. A criança por intermédio da brincadeira constrói seu próprio pensamento. Dessa forma, o professor tem que respeitar e entender que a criança necessita desse espaço de aprendizado na qual deve possibilitar o uso da brincadeira de modo que tal aspecto contribua para o desenvolvimento da criança, entendendo que é na escola que os alunos estão mais propícios a aprender e que todos os conteúdos abordados têm que facilitar esse processo, propiciando situações em que o aluno possa ser um agente ativo na aquisição de conhecimento.

Além de muito prazeroso, o brincar desenvolve habilidades como coordenação motora, percepção e agilidade. Ao brincar a criança exercita muitas potencialidades, provocando o funcionamento do pensamento, adquirindo novos conhecimentos, desenvolvendo a sociabilidade, além do desenvolvimento intelectual, socialmente e emocional, como aborda Santos (1997),

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se a sociedade e constrói o seu próprio conhecimento (SANTOS, 1997, p. 20)

O lúdico dentro do processo educacional constrói uma atividade muito produtiva, ao passo que o educador e o educando interagem construindo saberes, podendo exercer na escola as mais diversas formas de promover a interdisciplinaridade. Dessa forma Silva (2011), salienta que o lúdico contribui para aprendizagem enquanto meio pedagógico, sendo que se trata de uma etapa de apropriação da língua escrita, em que as mais diversas aprendizagens acontecem e podem ser facilitadas e enriquecidas através do lúdico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As práticas do projeto Mestres do Aprender têm como foco principal a alfabetização e letramento unido a metodologias lúdicas onde as crianças têm a possibilidade de aprender brincando e interagindo. As atividades propostas foram articuladas com o intuito de conciliar os conteúdos pedagógicos, com jogos e brincadeiras que favorecem o desenvolvimento e a aprendizagem.

Utilizou-se como suporte, o uso de metodologias e recursos como: contação de histórias, músicas, caixa mágica, quebra-cabeça, palavra-cruzada, dado, tapete, bexigas e fita, a fim de favorecer e estimular o interesse das crianças. Os conteúdos abordados foram trabalhados de forma sequencial iniciando com o alfabeto, sílabas, palavras e finalizando com frases, para que os alunos entendam toda a lógica estrutural da escrita. Por tratar-se de séries iniciais que objetivam a alfabetização dos alunos e de ter sido trabalhado o mesmo conteúdo, utilizando os mesmos recursos, as atividades planejadas ocorreram de formas distintas de modo que se adequasse a faixa etária dos mesmos, pois como pondera Fritz (2013, p.15) “cabe ao professor analisar a idade da turma e a compatibilidade das atividades que deseja desenvolver com seus alunos, para que possa fazer uso da atividade lúdica que melhor se enquadrar com sua turma de alunos.”.

Ao se deparar com a chegada das professoras palhaças os alunos ficaram impressionados e curiosos para saber o motivo da visita, fazendo indagações e demonstraram-se afetuosos. Ao iniciar as atividades os alunos prontamente corresponderam, mostrando-se surpresos durante toda aula, além de permanecerem atentos ao que estava sendo proposto em sala, e no final da aula eles perguntavam se haveria o retorno da equipe.

No decorrer das aulas as crianças mantiveram-se participativos e interessados em todas as atividades, dando um retorno positivo em relação a aprendizagem e no desenvolvimento dos aspectos que eram objetivados pelas atividades tais como, coordenação

motora, reconhecimento silábico, raciocínio lógico entre outros, visto que as atividades não visavam apenas a alfabetização e letramento num contexto isolado.

Umas das metodologias usadas durante as aulas eram a utilização de atividades grupais, pois ao brincar em conjunto a criança aprende a viver socialmente, compreender regras, respeitar normas, e estimula que a interação e socialização entre os sujeitos aconteçam. O que compreende que socializar é fundamental para o desenvolvimento humano. A interação entre as crianças permite avanços significativos na melhoria da aprendizagem e está se dá principalmente em brincadeiras grupais como aborda Vygotsky (1998)

Sendo assim, a promoção de atividades que, favoreçam o envolvimento da criança em brincadeiras, principalmente aqueles que promovem a criação de situações imaginárias, tem nítida função pedagógica. A escola e, particularmente, a pré-escola poderiam se utilizar deliberadamente desse tipo de situações para atuar no processo de desenvolvimento das crianças. (VYGOTSKY, 1998, p. 67).

No que se refere à aprendizagem por intermédio dessas metodologias apresentadas, percebeu-se que todas as atividades tiveram o resultado esperado, pois foi perceptível a participação de todos os alunos e que os mesmos compreenderam a maior parte do conteúdo repassado, isso porque as crianças realizavam os exercícios corretos ou parcialmente correto, o que configura resultados para o projeto. Mesmo que a criança em um dado momento só consiga fazer com a atividade com o auxílio de alguém, mas a frente ela certamente conseguirá realizar sozinha, portanto Vygotsky (1984, p. 97) afirma que "a Zona de Desenvolvimento Proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão, presentemente, em estado embrionário".

Identificou-se ainda um interesse por parte das regentes de sala pelo propósito do projeto e pelas metodologias utilizadas, isso porque elas observavam o interesse das crianças além dos resultados obtidos, também perguntavam sobre como era o planejamento das atividades e sobre a confecção dos materiais utilizados. Dessa forma um dos objetivos do projeto foi alcançado, pois as professoras relataram que iam reproduzir as metodologias e os recursos que foram aplicados em sala.

Para Freire (1996, p. 47) o “saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”, sabendo disso o Projeto Mestres do Aprender visa uma educação inovadora buscando um distanciamento das práticas educacionais tradicionalistas, não aplicando somente conteúdo, mas dando a possibilidade de o aluno aprender das mais diferentes formas a partir da sua necessidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com isso conclui-se que o projeto apesar de ser recente já está contribuindo significativamente para o ensino-aprendizagem das crianças, notando-se ainda uma influência das metodologias aplicadas, causando uma reflexão nos professores para mudarem seus métodos trabalhados em sala de aula. O projeto também resgata os aspectos lúdicos e fortalece a necessidade das escolas para dar condições de despertar e motivar os alunos, demonstrando a riqueza nos diversos momentos que possibilitam a aprendizagem.

Por meio das práticas vivenciadas comprova-se que o lúdico é um agente transformador no âmbito educacional e por meio disso há uma maior possibilidade de aprendizagem dos alunos e consequentemente um maior rendimento em sala de aula. Constando que a partir do momento que os alunos se deparam com uma aula mais lúdica eles despertam interesse pelo conteúdo trabalhado tornando a aula mais efetiva e produtiva favorecendo todos os aspectos da aprendizagem.

Vale ressaltar que o projeto resgata a importância do brincar, para além dos aparatos tecnológicos. E comprova que com a sociedade capitalista os professores são cada vez mais cobrados por resultados, deixando de lado todos os aspectos necessários para a formação do indivíduo resultante da cobrança que lhe é imposta.

O projeto revela ainda que além do conteúdo as crianças necessitam de espaços lúdicos que remetam a dinamização na qual possuem elementos que pertencem ao seu cotidiano havendo dessa forma o envolvimento de modo que os instiguem o interesse do discente, para tornar o sujeito ativo do seu processo de aprendizagem.

O projeto valoriza e leva a importância do lúdico dentro da escola durante todos os processos de ensino, considerando que a ludicidade permeia e facilita o desenvolvimento integral das crianças, acreditando que aquilo que é vivido e adquirido em na sala de aula pelas crianças constroem muito mais que a aprendizagem, pois permite que a criança sonhe, fantasie, experimente e vivencie momentos únicos na sua trajetória acadêmica.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2013. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização)- Universidade Tecnológica Federal Do Paraná, Medianeira, 2009.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan. 2009. Seção Publicação de Trabalhos. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> Acesso em: 21 set. de 2018.

FRITZ, Ana Niza D. **As atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem: um olhar docente**. Medianeira, 2013

OLIVEIRA, Ariovaldo Umbelino de et al. **Para Onde Vai o Ensino de Geografia?: Crise da Geografia e da sociedade os novos rumos do ensino de Geografia a realidade, a educação e a Geografia em discussão**. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

_____, Santa Marli P. dos (org.). **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Editora Vozes, 1997

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.