

METODOLOGIAS LÚDICAS E ATIVAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Fiamma Menezes Lopes

Graduanda em Pedagogia, Universidade Estadual do Ceará, FECLI,
fiamma.dominiodigital@gmail.com.

Francisca Olivia de Lima

Graduanda em Pedagogia, Universidade Estadual do Ceará, FECLI,
francisa.olivia@aluno.com.br

Joice Mara Cesar Bizerro

Docente do Curso de Pedagogia, Universidade Estadual do Ceará, FECLI,
joice.mara@uece.br

RESUMO

Nos últimos anos, a concepção de educação tem sofrido transformações, propiciando grandes debates. E dentro desse cenário, surgiu o Projeto Mestres do Aprender, com o objetivo de promover a arte como mínimo social, proporcionando uma aprendizagem alegre e divertida aos alunos, através de metodologias lúdicas e ativas, diagnosticando e interferindo nas dificuldades de aprendizagem enfrentadas pelos mesmos. Pois, diante do atual contexto em que a educação está inserida, pensá-la, torna-se algo complexo. Os educadores do projeto compreendem que educar não é simplesmente transmitir saberes de forma passiva. Mas, é necessário considerar o processo educativo, como dialógico, no qual tanto professor como aluno são sujeitos ativos nesse processo. Proporcionando ao aluno, a construção do seu próprio conhecimento, gerando no mesmo o sentimento de autonomia. Diante disso, o projeto vem rompendo com os paradigmas tradicionais, gerando uma transformação no processo de aprendizagem, além de estar promovendo autoestima e melhorias nas condições físicas, sociais, psicológicas e emocionais, visando o pleno desenvolvimento integral do educando.

Palavras-chave: Mestres do Aprender. Educação. Metodologia. Desenvolvimento integral.

INTRODUÇÃO

Perante o atual contexto e das transformações vivenciadas ao longo dos anos na sociedade, a educação vem ocupando um lugar de destaque. E diante disso, pesquisadores e professores, tecem caminhos para transformá-la. A busca por novas metodologias, capazes de gerar nos alunos o prazer e a alegria no aprendizado, de induzir ao sentimento de curiosidade, ao pensamento crítico e reflexivo, tem movido os estudiosos e teóricos da área educacional.

Dentro dessa busca, surgiu o Projeto Mestres do Aprender, com o objetivo de proporcionar aos educandos as possibilidades de alcançar uma aprendizagem dinâmica e prazerosa, em oposição a pedagogia tradicional, que ainda é a mais aplicada nos espaços escolares atualmente. Na qual, predomina o ensino padronizado, em que o professor exerce a autoridade máxima e possui o conhecimento “verdadeiro”, sendo o aluno tratado como mero ouvinte passivo, somente com a funcionalidade de memorizar. Nesta

concepção não existe uma interação possível entre os agentes desse processo - professor e aluno - e muito menos a preocupação com os problemas sociais.

Para Gentili (1999), a situação da escola não pode permanecer como se apresenta, tanto no aspecto estrutural ou organizacional, quanto no aspecto de projetar e de lidar com o conhecimento, necessitando ser modificada, logo que, a prática educacional contemporânea deve tornar-se em um processo dinâmico, não somente reproduzindo conhecimentos já estruturados, mas que tenham significado para o aluno. Assim como afirma Freire (2017), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 2017, p. 24).

Luckesi (1993), afirma que, a educação libertadora tem uma característica transformadora. Isto é, “tem por perspectiva compreender a educação como mediação de um projeto social. [...] Serve de meio, ao lado de outros, para realizar um projeto de sociedade” (LUCKESI, 2017, p. 9). Pois a escola emerge atualmente como um espaço de atuação docente e campo de pesquisa, em um ambiente de intervenção e transformação no processo de ensino-aprendizagem, e conseqüentemente nas realidades sociais dos educandos.

O projeto vem desenvolvendo suas pesquisas, por meio do tipo aplicada, na qual parte das informações disponíveis para a elaboração de novos métodos; e de ação, na qual se caracteriza por ser de caráter participativo, gerando uma transformação da prática. Através de metodologias lúdicas e ativas, como: contação de histórias, teatro, música, jogos didáticos, fantoches e biblioteca itinerante. Prezando constantemente pela relação dialógica, no respeito à diversidade cultural, nas experiências dos sujeitos envolvidos e na participação autêntica dos atores do processo, mediante ações nas escolas de ensino infantil e fundamental, priorizando as séries iniciais da educação básica, no município de Iguatu-Ce.

Em suma, este artigo visa apresentar os conceitos de metodologias lúdicas e ativas, e discutir sobre a importância de sua aplicação, incorporadas ao contexto escolar. Enfatizando seus efeitos, com base em experiência de campo, vivenciada pelas integrantes do projeto, e nos estudos e pesquisas de importantes teóricos, como: Freire, Gentili, Antunes, Teixeira, Barbosa e Moura, Vygotsky, e outros. Contribuindo, assim, para posteriores pesquisas de outros agentes e para as devidas mudanças que devem ser incorporadas no processo de aprendizagem.

METODOLOGIAS LÚDICAS E ATIVAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Torna-se de suma importância, entender as metodologias lúdicas e ativas, como uma ação didática transformadora no processo de aprendizagem dos educandos. De acordo com o Dicionário Aurélio, metodologia é “a arte de dirigir o espírito na investigação da verdade; aplicação do método no ensino”. E o lúdico, “relativo a jogo ou divertimento; que serve para divertir ou dar prazer”. Nessa percepção, as metodologias lúdicas são concebidas, como estratégias facilitadoras na promoção de uma aprendizagem prazerosa e divertida, resgatando a aprendizagem criativa.

Para Antunes (2000), o jogo lúdico caracteriza-se como uma,

Ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (ANTUNES, 2000, p. 37).

O lúdico para o professor transfigura-se como um recurso pedagógico interessante em sua aplicação, e favorece a relação de construção do conhecimento por parte do aluno, pois facilita o aprendizado e ativa a criatividade. Estimulando a formação de questionamentos (problematização, reflexão e construção do conhecimento) e o desenvolvimento integral da criança, e trabalhando conteúdos diversos curriculares.

Na concepção do construtivismo, o principal foco é o processo de aprendizagem, no qual é um caminho que deve ser percorrido individualmente. O professor deve se ater a trajetória que cada aluno percorre, pois as metodologias fazem-se ineficazes, quando o professor desconsidera o processo pelo qual as crianças estabelecem relações com o meio. É nessa perspectiva, que Vygotsky (1988), aborda sobre a aprendizagem da leitura e da escrita. Para o autor, o melhor método para aprender a ler e escrever é descobrir essas habilidades durante situações de brincadeira. O autor considera que é necessário que as letras passem a tornar-se uma necessidade na vida das crianças. Ou seja, a aprendizagem tem que ser interessante e significativa.

De acordo com, Melo e Valle (2005), é por intermédio do brinquedo e de sua ação lúdica, que a criança expõe sua realidade, ordenando e desordenando, construindo

e desconstruindo um mundo que seja significativo para si, e que corresponda às necessidades essenciais para seu desenvolvimento global.

O brincar proporciona uma série de experiências para o desenvolvimento da criança. Como, retrata Ferreira, Misse e Bonadio (2004), o brincar deve ser um dos fundamentos da organização escolar: a sala de aula fica mais enriquecida de desenvolvimento motor, intelectual e criativo da criança. Nele, consiste a base, do que mais tarde, proporcionará aprendizagens mais elaboradas.

Simultâneo e incluso, estão às metodologias ativas, que surgem com um papel transformador, considerando o aluno como sujeito central de sua própria aprendizagem, despertando o sentimento de autonomia e reflexão crítica sobre a realidade, formando um caráter responsável deste no processo. Assim, de acordo com Barbosa e Moura (2013),

a aprendizagem ativa ocorre quando o aluno interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando – sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor. Em um ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento (BARBOSA; MOURA, 2013, p. 55).

O professor deve agir como um mediador da aprendizagem, possibilitando ao aluno, que é o foco do processo, que construa seu próprio conhecimento, tornando-se sujeito de sua história. Desconstruindo a velha concepção de “educação bancária”, elucidada por Freire (1968), onde o educando não passa de um objeto vazio, no qual os conteúdos devem ser depositados, pelo verdadeiro detentor do conhecimento, que é o professor. E salienta, que nesta concepção, o educador é o agente, o real sujeito, cuja tarefa é “encher” os educandos com sua narração. E quanto mais encher os recipientes, melhor educador será. E quanto mais se deixarem docilmente encher, melhores educandos serão.

Cabe ao professor, transformar sua prática docente, construindo um espaço escolar dinâmico, atraente e receptivo para o aluno. Promovendo uma aprendizagem ativa, com a utilização de vários recursos, propiciando ao aluno uma formação consciente e participativa, instigando o pensamento crítico e reflexivo sobre a análise da realidade, para que o mesmo possa encontrar possibilidades de aplicar o conhecimento aprendido no espaço escolar, e na transformação do seu meio social.

INTERVENÇÃO E OS RESULTADOS DAS METODOLOGIAS LÚDICAS E ATIVAS

As metodologias lúdicas e ativas, foram executadas pelas educandas do Projeto Mestres do Aprender, que incorporaram a docência caracterizadas de professoras palhaças, evidenciando dessa forma, o lúdico por meio de vivências artísticas educacionais. As atividades foram realizadas nas escolas públicas da cidade Iguatu-Ce, direcionadas às crianças da educação infantil e do ensino básico das séries iniciais. Pois se observa, que nas fases iniciais de aquisição do aprendizado, a presença do lúdico é essencial para uma aprendizagem prazerosa, também sendo compreendida como uma ferramenta facilitadora no processo de alfabetização.

Nessa perspectiva, o cunho de nossas ações realizadas nas escolas, é intervir no processo educacional dos alunos, utilizando-se de atividades lúdicas que desperte na formação dos mesmos, uma aprendizagem eficaz, prazerosa, alegre, criativa, imaginativa, e o mais importante, associando-a à brincadeira. Por isso, a ênfase às metodologias que se alicerçam no brincar, no facilitar através do jogo, da brincadeira, da fantasia, e do encantamento.

Inicialmente, apresentamo-nos de forma alegre às crianças, e em seguida é dado ênfase ao projeto, mostrando como é sublime aprender de forma divertida. As primeiras reações, foram de muita alegria, curiosidade, entusiasmo e encantamento pelas vivências lúdicas.

As atividades realizadas seguiram uma sequência didática e periódica, a cada encontro efetivado. A princípio, realizou-se uma sequência de jogos didáticos voltados para a temática das sílabas: bingo silábico e boliche silábico, brincadeiras essas que tem como objetivo permear o início do processo de Alfabetização e Letramento, tendo como competência formar palavras. Além disso, esses jogos provocam estímulos significativos no cognitivo das crianças, ampliando uma aprendizagem mais perspicaz, e desenvolvendo também, o raciocínio lógico, a interação social, e a agilidade.

Nos últimos encontros, foram executados os jogos de assimilação de imagens com palavras, assim desenvolvendo e aprimorando a escrita e a leitura com eficácia. A brincadeira chama-se ditado mágico, onde às educandas do projeto, valeram-se da encenação teatral, retirando objetos de uma sacola mágica. As crianças realizavam uma assimilação entre os significantes e seus significados, utilizando-se da escrita. Partindo

do concreto, para o conhecimento abstrato. Dessa forma, é nítido que a aprendizagem através do lúdico acelera a formação integral do aluno.

Conjuntamente foi apresentado, uma contação de história, o qual é um fator essencial na formação do leitor, visto que é uma maneira encantadora de contribuição, proporcionando um momento de imaginação e sonhos, incentivando assim, a necessidade de aprender.

Diante de todas as atividades expostas, observou-se que o lúdico provoca alegria, e entusiasmo nas crianças, promovendo uma aprendizagem espontânea. As atividades lúdicas mobilizaram ações físicas e mentais, colocando-as num papel ativo, resultante do desenvolvimento integral de aprendizagem. Onde a criança tem também oportunidade de desenvolvimento psicomotor, pois ela experimenta, descobre, inventa, exercita e confere suas habilidades, assumindo múltiplos papéis, estimulando também a memória, e os fenômenos emocionais.

Teixeira, (1995) explica que,

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (Teixeira, 1995, p. 23).

Todos os jogos foram manipulados pelas crianças, dando as elas autonomia de serem ativas no ambiente escolar. Pode-se assim compreender através do jogo, que as mesmas assimilam sua realidade, seu pensamento, facilitando dessa forma o seu pleno desenvolvimento e aprendizagem, pois, o aluno sente prazer na prática da atividade proposta, não havendo dessa forma uma pressão sobre o mesmo.

Além disso, o método ativo e lúdico é eficaz, possibilitando questionamentos que o método tradicional não condiciona. Pois se observou que na medida em que algumas crianças demonstraram suas dificuldades de aprendizagem, as mediadoras do projeto, por intermédio dos jogos didáticos, interviram juntamente com as mesmas, criando indagações, e assim, possibilitando o encontro das respostas, e por meio desse método todas conseguiram desenvolver bons resultados, assim esclarecendo dúvidas e potencializando a aprendizagem.

Por meio de todos os jogos e vivências lúdicas e ativas, é possível afirmar que se obtêm excelentes resultados. É notório perceber que os alunos desenvolvem uma aprendizagem de forma mais prazerosa e eficaz no processo de Alfabetização, estimulando vários mecanismos, como: pensar com agilidade e estratégia, melhorando seu poder de concentração e sua criatividade; raciocínio; abstração; organização de elementos; tomada de decisões; e visão espacial. Assim, contribuindo na formação integral, que o método tradicional não é capaz por si só de desenvolver.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, o Projeto Mestres do aprender atua rompendo com os paradigmas do método tradicional de ensino nas escolas públicas de Iguatu, e intervindo com metodologias lúdicas e ativas no ensino. Em meio a essa realidade, o Projeto compreende o lúdico na alfabetização, entendendo que é possível contornar as dificuldades encontradas no processo de aprendizagem, que pode caracterizar-se como o desinteresse adquirido pelo aluno ao se deparar com o conteúdo didático tradicional.

Pensando nisso, o projeto enfatiza a ludicidade como prática que desempenha uma transformação integral na aprendizagem. Compreende-se que as atividades lúdicas auxiliam na descoberta da criatividade, de modo que o aluno se expresse, analise, critique e transforme à realidade a sua volta. O lúdico se apresenta como uma importante ferramenta de ensino, que proporciona grandes resultados na aprendizagem, pois visa desenvolver potencialidades intelectuais, cognitivas, psicológicas, emocionais, físicas e criativas, permeadas pelo desenvolvimento social e interpessoal, sendo hoje o melhor aliado para o trabalho de aprendizagem, pois proporciona tanto para o professor quanto para o aluno o prazer durante todo o processo escolar da criança.

Assim, o projeto tem demonstrado o seu poder transformador e libertador, nas populações atendidas. Promovendo autoestima, melhorias nas condições físicas, sociais,

psicológicas e emocionais para o desenvolvimento integral dos educandos. Colaborando para uma das finalidades da educação, que é o pleno desenvolvimento do educando, no qual deve ser inspirado nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana.

O projeto também oportunizou as discentes (bolsistas) do curso de pedagogia da FECLI, a experiência da futura docência, contribuindo para a formação acadêmica. Com a experiência nas séries iniciais, proporcionou aprendizados que serão levados no decorrer da prática docente, na superação de limites e realização de trabalhos surpreendentes nas salas de aula. Assim, espera-se que a aplicação das metodologias lúdicas torne-se frequente no ambiente escolar, estimulando e motivando os alunos a um aprendizado significativo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica. Teorias e Práticas. Reflexões e Fundamentos.** 1º ed. São Paulo: Loyola, 2013.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** 8ª ed. Petrópolis, Vozes, 2000.

BARBOSA, E. F.; DE MOURA, D. G. **Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica.** Boletim Técnico do Senac, v. 39, n. 2, p. 48-67, 2013.

FERREIRA, Carolina; MISSE, Cristina; BONADIO, Sueli. **Brincar na educação infantil é coisa séria.** Akrópolis, Umuarama, v. 12, n. 4, p. 222-223, out./dez, 2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 17º ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 55º ed. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2017.

GENTILI, Pablo. **Pedagogia da Exclusão. Críticas ao Neoliberalismo em Educação.** 19º ed. Petrópolis, Vozes, 1999.

Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Série Legislação. Brasília, 2017. 14º ed. Câmara dos Deputados.

LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2º ed. São Paulo: Ícone, 1988.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da educação.** 3º ed. São Paulo: Cortez, 2017.

MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. **O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil.** Psicologia Argumento, Curitiba, v. 23, n. 40, p. 43-48, jan./mar, 2005.

TEIXEIRA, Carlos E.J. **A ludicidade na escola.** São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar.** In: VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2º ed. São Paulo: Ícone, 1988.