

AUSUBEL E VYGOTSKY - APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E O LÚDICO

Autor: Andréa Gabriel Paula Souza Santos

Coautora: Lucilene Costa Ribeiro

Orientadores: Prof. Dra. Elisete Gomes Natário

Prof. Dr. Gerson Tenório dos Santos

Universidade Metropolitana de Santos- UNIMES

unimes@unimes.br

Resumo

O objetivo deste artigo é discutir o lúdico na intervenção pedagógica a luz de teoria de Vigotsky e Ausubel e sua aplicação no processo de ensino e aprendizagem de alunos do ensino fundamental de escola pública. A metodologia compreende um estudo bibliográfico. Na modalidade de ensino fundamental há dinâmicas nas questões de propor ações que possam favorecer o conhecimento educacional da criança no caso, aqui proposto, de língua estrangeira, enfatizando o papel do professor na construção do aprendizado do aluno.

Palavras-chave: Aprendizagem Significativa. Prática Docente. Lúdico. Língua Estrangeira.

Introdução

Conhecer os aspectos que envolvem o papel do lúdico como ferramenta didático-pedagógica, como elemento que permita uma prática que seja mais dinâmica, que favoreça o ensino da Língua Estrangeira com a utilização diversificada dos espaços da escola, assim como uma prática que traga benefícios ao pedagógico e que seja um meio de consolidar o aprendizado.

Metodologia

A partir de uma pesquisa bibliográfica, pretende-se identificar na prática de ensino de Língua Inglesa, assim como no processo de aprendizado do aluno, os elementos que são relevantes para a interação professor-aluno no processo de ensino-aprendizado, aprofundando a compreensão sobre o lúdico e o aprendizado significativo. A fim de que o lúdico faça parte da didática pedagógica como uma intervenção pedagógica para o ensino da Língua Inglesa para crianças.

Resultados

O lúdico é considerado um mediador da aprendizagem dos alunos de Ensino Fundamental -1º ao 5º ano, no ensino de Língua Estrangeira. Assim como facilita que o conteúdo seja potencialmente significativo para uma aprendizagem significativa.

Discussão

1. David Ausubel - A aprendizagem significativa

Em seus estudos sobre a aprendizagem, a maior preocupação de Ausubel, segundo Salvador (2000) foi encontrar resposta quanto a qualificar o aprendizado, elevando ao *status* de aprendizado significativo e não mais meramente mecanicista, e o método pelo qual havia aprendido, o levaram a compreensão de que tal método se constitui em um cruel sistema de ensino.

No texto de Salvador (2000), o autor procura explicar a abordagem sobre a teoria de Ausubel, no que se refere à aprendizagem escolar com referência na construção cognitiva de aprendizado do aluno, em que o teórico acredita que esta se estabelece no conhecimento interno e conceitual intrínsecos no aluno.

O pesquisador traçou a aprendizagem em três esquemas, sendo eles: receptiva, orientada e autônoma, que conferem o ensino com base de como o aluno adquire os conteúdos aplicados sem que estes estejam necessariamente acabados, mas que os levam ao descobrimento constante, conduzido pelo professor, fazendo com que este realize seu papel como orientador neste processo, por meio de aplicações em contextos inacabados, com a finalidade de que os próprios discentes sejam estimulados a resolução dos problemas propostos. Desta forma a resolução se torna mais intuitiva, ou seja, a busca pela resolução de problemas com autonomia dá ao discente a percepção de suas capacidades, mesmo que esta se encaixe em modelo memorista..

Segundo Salvador (2000), ao citar a teoria de Ausubel ainda que na aprendizagem memorista é possível haver aprendizagem significativa, uma vez que se estabeleça em aspectos que se apoia em aprendizagem retida e lembrada por mais tempo, aumentando, assim, a capacidade de aprender outras informações, abrindo espaço para a aprendizagem seguinte com significado.

Seguindo a abordagem sobre a aprendizagem, Salvador (2000, p.234) menciona três componentes existentes na teoria de Ausubel referente ao processo de assimilação cognitiva na aprendizagem significativa. São eles: Conceito inclusor: “(...) conteúdos ou ideias que existem previamente na estrutura cognitiva, servindo de ponto de localização para as novas ideias ou conceitos que são objeto de aprendizagem (...)”; inclusão obliteradora: “(...) uma assimilação entre o velho significado e os novos, que implica em uma estrutura mais rica e diferenciada que a original (...)”; e assimilação: “(...) a modificação que se produziu nos conceitos inclusores facilitará a incorporação significativa de qualquer informação posterior semelhante (...)”

Segundo Ausubel, aprendizagem significativa implica, como um processo central, a interação entre a estrutura cognitiva prévia do aluno e o material ou conteúdo de aprendizagem [...](SALVADOR, 2000)

2. A aprendizagem significativa e o lúdico

A aprendizagem é o processo no qual o indivíduo apropria-se ativamente daquilo que seu grupo social conhece e fornece. O desenvolvimento desta mesma aprendizagem é processado por meio da construção ativa da criança durante a relação que estabelece com o físico e social (VYGOTSKY, 1998).

Na aproximação da aprendizagem significativa e o lúdico é interessante pontuar que se espera qualificar a ludicidade como elemento que proporciona aprendizagem memorável para aluno de forma que exerça sobre ele, algo significativo em seu processo de aprendizado.

Entendo que a teoria vygotskyana sobre a zona do desenvolvimento proximal – que destaca se a importância do brincar em idade escolar, seja possível propor que o uso do lúdico tenha função mediadora da aprendizagem, ou seja, o brincar como significativa intervenção pedagógica para a aprendizagem.

Vygotsky (1998) ressalta que o desenvolvimento da criança no processo de amadurecimento ocorre na mediação do indivíduo com o mundo, chamando este processo de zona de desenvolvimento proximal. O desenvolvimento da criança dentro da zona proximal é construído por meio de mediações de outra pessoa, realizando tarefas por meio de imitações e experiências compartilhadas como o brincar, na qual a representação simbólica entre o imaginário e o real são construídos de maneira significativa com a criança.

A ação do brincar para criança torna-se uma forma de interagir em relação ao seu mundo e o mundo dos adultos, sendo estabelecido através de regras e o imaginário. Na idade escolar, a criança passa por um processo de aprendizado de maneira muito peculiar, ou seja, há vários aspectos de como desenvolver o seu aprendizado desenvolvido por meio da capacidade global de focalizar a atenção.

“ [...] no brincar, a criança segue o caminho do menor esforço unido ao prazer – e, ao mesmo tempo, ela se aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ele quer, uma vez que a sujeição a regras renuncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brincar” (VYGOTSKY, 1998)

A criança desenvolve a aquisição por intermédio de várias informações adquiridas pelo ambiente onde vive (ambiente familiar) e convive (ambiente escolar), os quais sistematicamente

dão instruções de como agir e se adequar ao espaço onde está inserido. A zona de desenvolvimento proximal estabelece aprendizado que esteja relacionado em nível do aprendizado de uma criança, sabendo que na idade de cinco a sete anos, a criança ainda está no processo de maturação.

A zona de desenvolvimento proximal vem a ser o momento no qual a criança, na idade escolar, está no processo de maturação sem nenhuma autonomia para resolver seus problemas, sendo feito somente através da assistência de um adulto, seja alguém do seu ambiente social ou escolar. E é a partir daí que se estabelece o processo de ação da imitação, fato essencial na construção desta autonomia.

A leitura das diversas linhas sobre o uso do lúdico esclarecem elementos considerados importantes, que ilustram quando é possível aplicar o lúdico durante o processo de ensino, como realizar as atividades (brincar) inerentes às propostas de acordo com o plano de ensino e onde podem ser exercidas tais atividades, atentando ao espaço adequado do brincar; a fim de que o lúdico se torne uma proposta na prática docente exercendo função colaborativa no ensino de componente curricular no caso, a Língua Inglesa - para aluno do 1º ao 5º ano do ensino fundamental, ou seja, identificar, analisar e propor uma intervenção na prática docente.

3. Prática docente e o lúdico

Oriundas da Educação Infantil, as crianças chegam ao Ensino Fundamental I com elementos bastantes ligados ao processo de ensino anteriormente adotado por suas professoras, visto que o uso do lúdico costuma ser recomendado nessa fase da Educação Básica.

Porém, devido às propostas pedagógicas no Ensino Fundamental, que pressupõem metodologia que não revogam o lúdico como parte da aprendizagem, há certo distanciamento entre as abordagens metodológicas exercidas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, uma vez sendo conduzidas de maneira diferentes, pois o quesito lúdico é abordado como espaço para brincadeiras e não como elemento de aprendizado de componentes curriculares, como, por exemplo, na área de conhecimento de Língua Inglesa.

Observando as práticas elaboradas nas modalidades, ainda que ambas sejam extensões de estudo, ou melhor, a continuidade de estudo quanto as abordagens didáticas, se distanciam no que se referem aos aspectos que ocorrem na questão de espaço, prática didática e sua particularidade por parte do docente, e os objetivos abordados diferem até mesmo pelas políticas no ensino em seus objetivos.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), a criança na idade escolar está mais propensa ao aprendizado sociocultural. Nessa etapa, a família e a escola tornam-se, de forma conjunta, responsáveis pelo desenvolvimento de habilidades de leitura, oralidade e escrita, cabendo ao professor buscar, no trabalho pedagógico, ferramentas compatíveis favoráveis com a idade do discente.

Rego (1995) afirma que a ampliação do processo do desenvolvimento da zona proximal não é possível por meio da prática pedagógica sistematizada, ou seja, elaborada com recursos mínimos ou com metodologias específicas para situações específicas. A forma mais favorável para adquirir aprendizagem desejável, ainda é mais efetiva por meio do brincar, sabendo-se que na zona do desenvolvimento proximal, a ação do brincar é elemento utilizado para sanar dificuldades da criança na elaboração mediada da aprendizagem, de forma que haja interação, imitação e o imaginário.

A zona de desenvolvimento proximal é constituída por meio de mediações na realização de tarefas e por meio de imitações e experiências compartilhadas, como o brincar, nas quais a representação simbólica entre o imaginário e o real é construída de maneira significativa pela criança. Isso porque, em idade escolar, ela está em processo de amadurecimento, sem nenhuma ou com pouca autonomia para resolver seus problemas e através de atividades lúdicas tais dilemas são minimizados.

A criança desenvolve a aquisição do aprendizado através de várias informações recebidas por meio do ambiente onde vive (ambiente familiar) e convive (ambiente escolar), as quais sistematicamente lhe dão instruções de como agir e corresponder ao espaço no qual está inserida. “[...] a imitação de modelos fornecidos pelos sujeitos assume um papel estruturante pois amplia a capacidade cognitiva individual [...]” (REGO.1998, p111)

Na abordagem sobre o lúdico, podemos citar a Declaração dos Direitos da Criança da Organização das Nações Unidas (1959) que desde o final da década de 50 afirma que a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais devem ser conduzidos pela Educação.

Apesar do brincar favorecer a implementação do ensino, deve-se considerar que não é apenas aplicar qualquer atividade e denominá-la lúdica. Mas sim, ter em mente quais os aspectos a serem alcançados com o lúdico como ferramenta metodológica para o desenvolvimento das habilidades que se requer do currículo de Língua Inglesa e, conseqüentemente, para o aprendizado do aluno.

A implementação do ensino da Língua Inglesa nas escolas públicas na modalidade de Ensino de Fundamental I, promove ações efetivas que colaboram com o desenvolvimento de educação de qualidade para todos, buscando proporcionar uma aprendizagem significativa. O lúdico dentro desta proposta torna-se esta ação colaborativa no sentido de favorecer que o material educativo tenha um potencial significativo ao aluno, como lembra Moreira (1998) e prazeroso na aquisição da linguagem de segunda língua - Língua Inglesa.

Conclusões

“ [...] no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço unido ao prazer – e, ao mesmo tempo, ela se aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ele quer, uma vez que a sujeição a regras renuncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo” (VYGOTSKY,1998.p113)

Partindo das citações presentes no texto, quando nos reportamos a Ausubel e a teoria da aprendizagem significativa, em que a ação do saber se dá pela continuidade e relação das ideias, ao relacioná-la a zona de desenvolvimento proximal (VYGOTSKY, 1998), com o lúdico busca-se uma relação entre ambos no aspecto que dialogicamente, os autores partem do pressuposto das relações necessárias para que haja algo significativo na construção do aprendizado.

Ambos trabalham com a questão da interação; Ausubel (2002) cita previsibilidade do aluno com material e o conteúdo e a relação com a construção cognitiva da aprendizagem, Vygotsky (1998) a interação da criança com o instrumento brinquedo para construir o processo de aprendizado, previamente inculcida na significação representativa do imaginário e o real, representada no brincar.

A significação do aprendizado fica representada para o sujeito (aluno) como elemento que colabora para algo que lhe acrescente no aprender, ou seja, através da interação de conteúdos interiorizados ou pelo prazer de brincar, a significação será representada de acordo com que será mediado para o aluno a fim de que ele alcance autonomia no seu aprendizado, tornando-se para ele algo significativo.

Quando se reporta à aprendizagem significativa e o uso de atividades lúdicas, o foco é a representação do brincar para trazer à tona o que já está interiorizado no aluno - conhecimento prévio, e a ludicidade refere-se a representação desta construção cognitiva. Ou seja, a ludicidade é o mediador da aprendizagem que torna o material educativo potencialmente significativo a quem aprende. Assim como, o professor deve partir do que a criança já sabe – Nível de Desenvolvimento Real (VYGOTSKY, 1998), conhecimento prévio ou conceito inclusor (MOREIRA; MASSINI,

1982) e relacionar ao conhecimento novo (AUSUBEL, 2000) por meio da intervenção pedagógica do educador no lúdico.

Referências Bibliográficas

AUSUBEL, D.P. **The acquisition and retention of knowledge: a cognitive view**. Dordrecht, Kluwer Academic Publishers, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei n. 9.394/96. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Diário Oficial. Brasília. 1996. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm>. Acesso em 10 maio de 2017.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua Estrangeira/Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em : < <http://portal.mec.gov.br/sb/arquivo/pdf/pcn-estrangeira.pdf>. Acesso em 27 ago. 2017

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**/. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

KISHIMOTO, T.M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MOREIRA, M A. **Aprendizagem significativa**. Brasília: Ed. da UnB, 1998.

MOREIRA, M. A. e MASSINI, E. F. S. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1982.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação**/ Teresa Cristina Rego – Petrópolis, RJ: Vozes, 1995

SALVADOR, C. C. (org.). **Psicologia do Ensino**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fonte, 1998.