

AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL I A PARTIR DO TRABALHO COM RESÍDUOS SÓLIDOS

Maria Rita Sousa Batista ¹
Michelle Rodrigues da Silva ²
Angila Divina Sousa Borges ³
Amanda Ribeiro Miranda ⁴

INTRODUÇÃO

As estratégias lúdicas podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental I, desempenhando um papel fundamental na formação de uma criança. Ao trabalhar o lúdico nas séries iniciais, durante o processo de alfabetização, amplia-se a possibilidade de um resultado positivo. Desta forma, a ludicidade contribui para o ensino das crianças e ganha o seu lugar como método eficaz, divertido que pode contribuir para o crescimento cognitivo e o desenvolvimento de habilidades motoras do aluno.

Nesse contexto, vale a pena ressaltar que os materiais lúdicos confeccionados a partir de resíduos sólidos podem contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem mediante estratégias criativas, dinâmicas e envolventes. Segundo Santana (2022, p. 6), “a reciclagem como instrumento de ensino o que a torna uma escola inovadora onde procuram formar cidadãos críticos, democráticos ocasionando mudanças positivas no ensino”,[...]. Logo entende-se que os materiais lúdicos são essenciais tanto para o processo de ensino quanto para o meio ambiente.

De acordo com Schultz (2006), o lúdico traz a possibilidades de abordagens mais dinâmicas que ajudam os alunos no processo de aprendizagem, podendo desenvolver também um crescimento cognitivo, permitindo um avanço mais significativo. Consequentemente isto reflete nas práticas educacionais auxiliando os educadores para uma evolução de métodos aplicados. Considerando esses aspectos, a problemática desta pesquisa levanta o seguinte questionamento: Como as estratégias

¹Graduanda do Curso de **Pedagogia** da Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS, ritasousa@unitins.br;

²Graduanda pelo Curso de **Pedagogia** da Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS, michellerodrigues@unitins.br;

³Graduanda do Curso de **Pedagogia** da Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS, angilasousa@unitins.br;

⁴ Mestre pelo Curso Mestrado em Educação pela da Universidade Federal do Maranhão - UFMA, amanda.rm@unitins.br;



lúdicas impactam o processo de ensino, considerando as metodologias aplicadas e o tempo necessário para confeccionar os materiais e trabalhar com os estudantes.

A pesquisa torna-se importante ao trazer visibilidade para os materiais lúdicos, que são fundamentais no processo de aprendizagem das crianças, contribuindo para um desenvolvimento cognitivo, emocional e social, como também apontando quais os materiais seriam mais apropriados de acordo com as necessidades de cada um, auxiliando na qualidade do ensino.

Esta pesquisa tem como objetivo analisar o impacto das estratégias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem de crianças no Ensino Fundamental I, considerando seu papel no desenvolvimento integral dos alunos. Como objetivos específicos destacam-se: a) Analisar como as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas; b) Investigar a influência das estratégias lúdicas no desenvolvimento socioemocional dos estudantes; c) Identificar as possibilidades lúdicas, envolvendo materiais recicláveis que podem ser utilizados como recursos de ensino; d) Descrever como a utilização dos materiais lúdicos são eficazes para um ensino-aprendizagem significativo.

METODOLOGIA

A necessidade de elaborar uma investigação em torno da temática em questão surgiu a partir de vivência acadêmica das autoras, no âmbito do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Tocantins – UNITINS, Câmpus Araguatins, através Projeto “Lendo e Escrevendo”, desenvolvido em razão do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Extensão – PIBIEX. Neste sentido, as escolhas metodológicas se deram em função de tal vivência, e buscaram contemplar aspectos considerados fundamentais e relevantes para uma pesquisa acerca do impacto das estratégias lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental da Escola Municipal Professora Nair Duarte, situada em Araguatins-TO. O projeto envolveu estudantes da 3ª série do Ensino Fundamental I, e foi desenvolvido entre os meses de setembro de 2023 e setembro de 2024.

Inicialmente, e ao longo da pesquisa utilizou-se revisão bibliográfica relacionada às práticas percebidas no âmbito do Projeto “Lendo e Escrevendo”, enquanto locus de



vivência acadêmica e observação. A revisão foi realizada considerando livros físicos e disponíveis em meio eletrônico, bem como artigos científicos encontrados em periódicos especializados na temática em tela. A análise dos resultados priorizou uma abordagem de natureza qualitativa, com objetivo explicativo. Para a construção do referencial teórico e aprofundamento da pesquisa sobre Ludicidade no Ensino Fundamental I foram considerados os seguintes autores: Schultz (2006), Ferreira e Muniz (2020), Santana (2018), entre outros.

REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com Silva (2023, p. 1-2), “o desenvolvimento cognitivo promove o envolvimento e o desenvolvimento de diversas outras funções, como o suporte afetivo-emocional e a coordenação motora”. Os trabalhos lúdicos são materiais ricos tanto para o aprendizado das crianças como também para o crescimento cognitivo e promove a interação com seus colegas em sala de aula,

A ludicidade contribui para o desenvolvimento de uma criança através dos materiais lúdicos, aqueles que são usados como métodos atrativos, de aprender brincando. Neste sentido, Silva (2023), evidencia que

A ludicidade é um termo com origem na palavra latina “*ludus*”, que significa jogo ou brincar. Nesse sentido, as atividades lúdicas estão presentes na vida do gênero humano Desde a Antiguidade clássica, por exemplo, a grega e romana. Historicamente, o objetivo do lúdico era repassar saberes, valores e leis para as futuras gerações.

As possibilidades de práticas lúdicas no processo de ensino são extensas e podem ser realizadas de diversas formas e métodos. “É importante pensar no jogo educativo como um recurso auxiliar no processo de ensino e aprendizagem [...]. Os jogos educacionais devem explorar a possibilidade de combinar entretenimento com educação.” Falkembach (2006).

O processo de ensinar de forma lúdica não contribui apenas para o aprendizado da criança, mas também para o bem estar, convivência e interação entre ambos. Ferreira (2020). destaca que:



A ludicidade como ferramenta de apoio na aprendizagem do aluno possibilita novas formas do aluno absorver o conteúdo de forma dinâmica, prazerosa e significativa, a brincadeira contribui para a imaginação, convívio, compreender o mundo, socializar, na expressão de sentimentos.

Os jogos, brinquedos e brincadeiras, se usados de forma correta podem sim, contribuir para um ensino divertido, dinâmico, e, conseqüentemente para um melhor desenvolvimento motor, social e cognitivo.

Na visão de Kishimoto (2017), o brinquedo faz com que as crianças sejam produtivas em suas vidas cotidianas, em seus contatos com a natureza, no convívio e nas construções sociais. Pode-se dizer que o intuito de oferecer brincadeiras lúdicas a criança é para estimular os objetivos do brincar adequando a sua maneira.

Dessa forma, os brinquedos podem contribuir para o desenvolvimento de construções e habilidades, desenvolvendo a coordenação motora e favorecendo para um crescimento cognitivo e social.

Assim, o brincar é um elemento que é garantido por lei para toda e qualquer criança, independe de outros fatores, a ludicidade faz parte do seu processo de evolução, incorporando-se a sua identidade, a sua cultura e ao meio em que está inserida. Mariz (2023).

É importante ressaltar, que o ensino é uma forma de criar as possibilidades para a própria construção e produção do conhecimento (Freire, 2023). Nessa perspectiva, se o ensinar se apresentar de maneira lúdica, brincando as crianças podem ter mais vontade de aprender e interagir sem achar cansativo e chato. Ferreira (2020) ressalta:

A ludicidade como estratégia contribui de forma positiva no processo de ensinagem, proporcionando uma aprendizagem significativa, onde o educando constrói e reconstrói seu conhecimento, facilitando o processo de assimilação e acomodação do conhecimento.

As atividades oferecidas de modo lúdico, tornam-se benéficas para o educador como também para o educando. Desta forma, acabam se tornando também uma terapia para ambos, consolidando o processo com diversão, aprendizagem e vínculo.



Segundo Souza, (2022, p.17). “Outra face do brincar é o fato de que ele possui caráter da terapia, preparando não somente para vida social, como também, para a emocional. A brincadeira contribui para o desenvolvimento mental das crianças”.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A presente pesquisa teve como resultado alcançado, um melhor entendimento do papel da ludicidade para o ensino das crianças de uma escola pública de Araguatins-TO, e que através desta dimensão do ensino é possível alcançar um desenvolvimento cognitivo, motor e social. Nesse sentido, pode-se reforçar que tal pesquisa configura-se de grande relevância também por proporcionar uma necessária reflexão em torno dos benefícios socioambientais, ao promover hábitos e atitudes relacionados à conscientização, à reutilização de materiais, e, portanto, a redução de lixo, contribuindo com a minimização de impactos ambientais negativos. A partir dos resultados observados constata-se ainda que os materiais lúdicos, se usados apenas como passatempo, podem ser ineficazes quanto a desenvolver o ensino dos estudantes. Nessa perspectiva é fundamental dar continuidade à pesquisa, no sentido de se verificar até que ponto os materiais lúdicos usados apenas como um passatempo poderão ajudar no processo de aprendizagem.

Ademais, a pesquisa em tela contribuiu para estudos posteriores entre profissionais da área, bem como na formação acadêmica de estudantes de Pedagogia, e áreas afins, que têm como foco principal a alfabetização de crianças, podendo inclusive utilizar tais conhecimentos como fundamentação teórica para suas práticas educacionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a utilização da dimensão lúdica no processo de ensino-aprendizagem contribui para o fortalecimento de tal processo destacando-se como possibilidade metodológica eficaz, divertida e prazerosa, que pode contribuir para o crescimento cognitivo e o desenvolvimento de habilidades motoras do aluno. Assim,



os materiais lúdicos são essenciais tanto para o processo de ensino-aprendizagem quanto para o meio ambiente.

É fundamental que o (a) educador (a) conheça todos os objetivos de se trabalhar o lúdico, como também as falhas e dificuldades encontradas ao longo desse processo. A ludicidade tem seus pontos positivos e negativos, mas cabe ao (a) professor (a) usar metodologias para que os pontos positivos sejam mais eficazes, e, desta forma contribuir para o ensino de qualidade.

Palavras-chave: Ludicidade, Criança, Ensino Fundamental I, Desenvolvimento, Resíduos Sólidos.

REFERÊNCIAS

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. O lúdico e os jogos educacionais. **CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, UFRGS**, p. 911, 2006.

FERREIRA, Maria Imaculada Conceição Veras; MUNIZ, Simara de Sousa. A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental. **Humanidades & Inovação**, v. 7, n. 8, p. 325-336, 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários às práticas educativas**. 77. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2023.

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação** [livro eletrônico]. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.
Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788524925702>

MARIZ, Francinelma Santos Dantas. **A Ludicidade e o processo de desenvolvimento das crianças na educação infantil: um diálogo entre autores**. 2023.

SANTANA, Eliana André et al. A reciclagem como ferramenta de ensino. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 6, p. 1733-1746, 2022.

SCHULTZ, S.; MULLER, Cristiane; DOMINGUES, A. A ludicidade e as suas contribuições na escola. **Jornal da Educação**, 2006.

SILVA, Letícia Cruz; DE CASTRO, Ana Clara Meira; SANTOS, Eulália Oliveira. **A Importância da Ludicidade nas etapas do Desenvolvimento cognitivo Infantil**. Semana de Pedagogia, 2023.

SOUZA, Aline Juliana et al. **O Brincar em Vygotsky: Educação Infantil**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, p. 09-70, 2022.

