

# A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Nayane Hellen Mamede Guedes<sup>1</sup> (Autora)

*Universidade Estadual da Paraíba. UEPB, Bolsista PIBID – Pedagogia – Campus III – Centro de Humanidades*

[nayguedess@outlook.com](mailto:nayguedess@outlook.com)

Wilma Vieira da Silva<sup>2</sup> (Coautora)

*Universidade Estadual da Paraíba. UEPB, Bolsista PIBID – Pedagogia – Campus III – Centro de Humanidades*

[wilma-log@hotmail.com](mailto:wilma-log@hotmail.com)

Débora Regina Fernandes Benício<sup>3</sup> (Coautora)

*Mestra em Educação, Professora do Departamento de Educação da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)*

*Coordenadora de Área do PIBID – Subprojeto de Pedagogia – UEPB – Campus III – Centro de Humanidades*

[debora\\_rfb@yahoo.com.br](mailto:debora_rfb@yahoo.com.br)

## RESUMO

Este artigo tem como objetivo relatar as experiências das alunas de graduação do curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III, Guarabira-PB, obtidas através do programa PIBID na EEEF. Des. Pedro Bandeira e mostrar a importância do lúdico, dos jogos e brincadeiras para o crescimento dos alunos em seu aprendizado quanto à conservação do ambiente em que vivemos. Considerando as dificuldades dos alunos referentes à leitura e escrita, propomos uma metodologia diferenciada, que redimensione o fazer pedagógico, assegurando a aprendizagem, melhorando assim o desempenho escolar dos alunos. Nesse contexto buscou-se contribuir como a educação na escola, uma vez que no contexto do ensino aprendizagem nos tempos atuais devemos estar sempre atentos e à procura de estratégias capazes de garantir o aprendizado de forma lúdica e prazerosa. Este trabalho configura-se como um relato de experiência. As bolsistas que atuaram no 3º ano procuraram criar atividades pedagógicas, propiciando a participação ativa dos alunos, através da compreensão destes como sujeitos ativos de sua aprendizagem e de sua formação sociocultural privilegiando atividades lúdicas. Nesta perspectiva o PIBID entra na escola, na intenção de ajudar as crianças a superar suas dificuldades de maneira lúdica, prazerosa e significativa.

**Palavras-chave:** PIBID, Lúdico, Educação Ambiental, Ensino e Aprendizagem.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo relatar as experiências obtidas através do PIBID/Subprojeto de Pedagogia da UEPB Câmpus III na EEEF. Des. Pedro Bandeira e mostrar a importância do lúdico, dos jogos e brincadeiras para o crescimento dos alunos em seu aprendizado quanto à conservação do ambiente em que vivemos.

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento, assim como atividades voltadas à educação ambiental são fundamentais na criação de uma nova geração que entenda a natureza, reconhecendo-se como parte dela.

O uso do lúdico no ensino fundamental traz um leque de oportunidades e se torna uma ferramenta muito importante ao educador que pensa no melhor para seus alunos, porque, independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida. É através das brincadeiras, das danças e de outras atividades lúdicas que as crianças têm a oportunidade de construir de maneira divertida o mundo ao seu redor. É através das brincadeiras na infância que se desenvolve habilidades físicas, psicológicas e sociais, essenciais para toda vida. Ao brincar as crianças aprendem a dividir e a se relacionar umas com as outras. No contexto escolar, o contato com brinquedos se torna ferramenta indispensável para que a aprendizagem ocorra.

Em conjunto a educação ambiental tem o papel indispensável na construção dos valores sociais e atitudes relacionadas à conservação do meio ambiente. Sua concepção pode ser colocada em prática por meio do lúdico, esse processo tem como finalidade formar cidadãos conscientes e capazes de tomar decisões para a vida do nosso planeta.

## 2 METODOLOGIA

Este trabalho configura-se como um relato de experiência. Durante as primeiras observações na escola, fomos com a intenção de detectar possíveis necessidades de aprendizagem e no decorrer das observações atentamos o nosso olhar para as questões

pedagógicas enquanto carências dos educandos, onde a leitura, a escrita e questões de lógicas se apresentaram a nós de forma precária na aprendizagem dos alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I. Para contemplar esta carência identificada nas observações, focamos em atividades que pudessem contribuir com a superação de tais dificuldades de aprendizagem tendo como base o Projeto temático “Educação Ambiental nos caminhos para a sustentabilidade”. Assim, passamos a realizar intervenções lúdicas no aprendizado, pois é na brincadeira que a criança interage, vive experiências, cria, imagina e por meio dela, estabelece o vínculo entre o imaginário e o real. Portanto, é extremamente importante pensar na brincadeira como sendo fundamental no processo de ensino-aprendizagem.

O educador deve incluí-la em sua prática pedagógica, pois “A brincadeira constitui-se em um momento de aprendizagem em que a criança tem a possibilidade de viver papéis, de elaborar conceitos e ao mesmo tempo exteriorizar o que pensa da realidade”. (SANTA CATARINA, 1998. p.23).

Realizamos assim, durante a vigência do referido Projeto intervenções com a turma do 3º ano Ensino Fundamental I da EEEF. Des. Pedro Bandeira, envolvendo práticas lúdicas com o foco na leitura, escrita, e raciocínio lógico.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

#### 3.1 O LÚDICO: ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar (MASSA, 2013, p. 113 ). Neste brincar estão incluídos os jogos e os brinquedos. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Conforme Piaget citado por Wadsworth (1984, p. 44),

O jogo lúdico é formado por um conjunto lingüístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

Sendo assim, existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino às necessidades do educando.

Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitindo atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulando as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e lingüísticas.

Conforme Santos (1999, p.12), para a criança “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando.

### 3.2 A EDUCAÇÃO AMBIENTAL COMO PRÁTICA DE ENSINO

As questões relacionadas ao meio ambiente vêm ganhando cada vez mais destaque na área de ensino. Trata-se de um tema de fácil tarefa a todos os professores com a função de despertar a capacidade de perceber, julgar e refletir sobre problemas ambientais, instigando cada dia mais à prática de educação ambiental. As práticas de projetos atreladas à educação ambiental em escolas proporcionam justamente uma ferramenta extra.

Para Sauv  (2005) a Educa o Ambiental n o   uma “forma” de educa o”, n o   “ferramenta” para resolu o de problemas ou de gest o do meio ambiente.   uma dimens o essencial da educa o fundamental, base do desenvolvimento pessoal e social, rela o com o meio em que vivemos.

A educa o ambiental nasce como um mecanismo, permitindo que as crian as possam se tornar cidad os respons veis. Quando a educa o ambiental   proporcionada nas primeiras s ries do ensino fundamental, tende a provocar conhecimentos que venham a contribuir para forma o do cidad o. Sendo assim, acontece a conscientiza o ecol gica, por meio de atitudes  ticas, tendo como objetivo melhorar qualidade de vida no planeta.

A educação ambiental por ser interdisciplinar; por lidar com a realidade, por adotar uma abordagem que considera todos os aspectos que compõem a educação – socioculturais, científico-tecnológicos, éticos, e ecológicos - pode e deve ser o agente otimizador de novos processos educativos, por ser catalisadora de uma educação para uma cidadania consciente (DIAS, 2003).

No decorrer do projeto foi possível perceber a grande evolução dos alunos com relação à conscientização da preservação do meio ambiente e à importância da natureza para a nossa sociedade, tendo eles participado e colaborado juntamente para confeccionar os materiais utilizados nas dinâmicas com materiais reciclados, conosco.

As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar essencial na educação, pois proporcionam aos alunos uma melhor compreensão dos conteúdos aplicados. Através das falas das crianças percebemos grande assimilação dos assuntos abordados sobre o tema. A relação entre as brincadeiras e o desenvolvimento favoreceu o conhecimento de maneira mais clara. Segundo Piaget (1974), o brincar contribui para que a criança elabore formas para agir em diferentes situações através de experiências e fantasias. Um trabalho voltado para o lúdico em sala de aula deixa os alunos mais relaxados, com a mente mais aberta para o aprendizado e oferece mais facilidade de fixação, acelerando assim o seu desenvolvimento.

Assim, as diferentes habilidades podem ser associadas através de jogos e brincadeiras. Isso estimula o processo de desenvolvimento da criança, tornando-o mais apropriado para o seu aprendizado, ou seja, o lúdico oferece à criança um melhor desempenho e desenvolvimento no ensino-aprendizado.

Aprendemos com o decorrer desse projeto que ensinar através do lúdico é ver como o brincar na escola pode ser uma ferramenta para criação de um ambiente criativo, pois é assim que se deve acreditar na metodologia lúdica, que possa transformar o mundo imaginário da criança e que possa ser utilizada como ingrediente que favoreça o desenvolvimento e a criatividade.

Nesse sentido, para Piaget (1974) o brincar é uma forma de a criança assimilar os significados e se socializar, interagir com os demais, interpretando assim o mundo como ela o vê.

Acreditamos também que com a nossa inserção neste Programa podemos exercitar as aprendizagens realizadas durante a nossa formação. Estar no espaço da escola, acompanhadas pela supervisora gera em nós mais segurança e possibilidades de trocas, pois a experiência que estamos adquirindo é bastante significativa. Podemos ressaltar também que no espaço tanto das reuniões para planejamento, quanto na escola podemos perceber o quanto as teorias aprendidas na Universidade se tornam reais na escola.

#### 4 CONCLUSÃO

No decorrer do desenvolvimento deste trabalho pudemos compreender que a brincadeira para a criança constitui além do divertimento outros benefícios fundamentais como: ajudar a criança a se comunicar através da voz, do gesto, dos movimentos; ajudar a desenvolver o equilíbrio, fortalecer os músculos, dominar os reflexos, respeitar regras; favorecer a convivência em grupo, a formação de caráter, o desempenho, a vivacidade, a fantasia, as emoções, os sentimentos, entre outros, proporcionando à criança desenvolvimento físico e psicológico.

As brincadeiras, os jogos, os brinquedos estimulam a curiosidade, iniciativa e autoconfiança no aluno, proporcionando aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração da atenção. Através da brincadeira a criança se exercita sem cansaço e consegue realizar atividades que talvez não conseguisse se não estivesse motivada pela situação lúdica e livre de obrigatoriedade. Independente do tipo de vida que se leve, adultos, jovens e crianças todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver. Chegamos também à conclusão de que é de suma importância que o professor leve para a sala de aula as brincadeiras, desenvolvendo através delas os conteúdos a serem trabalhados. O brincar deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica. Sendo assim, a brincadeira e o jogo devem estar presentes na proposta pedagógica da escola.

Concluiu-se também que a formação inicial é parte do processo de profissionalização da classe dos professores, é a base da profissão docente, é o momento em que se deve adquirir os conhecimentos teóricos, práticos, de pesquisa, os saberes da profissão, adotar como princípios a reflexão, a criticidade, a colaboração para poder exercer tudo isso com

a convicção de que será realmente bom e eficaz, é claro dependendo da realidade em que se trabalha. A formação no curso de Pedagogia frisa a teoria e a prática num processo dialético, que estejam em constante sintonia, possibilitando ao graduando poder atuar nos espaços escolares e não escolares atendendo as demandas educacionais vigentes.

E o PIBID/Pedagogia tem a tarefa de aproximar cada vez mais os seus graduandos da Educação Básica, tendo um contato com esta realidade e assim fortalecer a formação dos futuros pedagogos. Podemos perceber que as contribuições que o Programa vem atribuindo até agora são: a) a identificação com a profissão, por garantir que o(a) bolsista tenha contato com a sala de aula e que procure conhecer os métodos, os saberes docentes, as concepções sobre planejamento de aula e demais ações; b) o reconhecimento de teorias que discutem a reflexão e a colaboração como essenciais ao trabalho coletivo e interpessoal; e c) também a possibilidade de poder avaliar sua própria prática, pois a autonomia docente é primordial na tarefa de educar.

Portanto, fica evidente a satisfação das alunas bolsistas por estarem aprendendo e ao mesmo tempo contribuindo com a valorização da docência e sanando muitas lacunas de conhecimento que somente as aulas no Câmpus não conseguem atender. Acreditamos que este trabalho possa significar o começo de uma grande caminhada percorrida pelos alunos em sua formação inicial, que possa servir de incentivo para que demais estudantes possam se dedicar plenamente a sua formação inicial, permanente e profissional, sempre com o objetivo de aprender cada dia mais, pois o conhecimento se renova.

**REFERÊNCIAS:**

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica:** técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

DIAS, G. F. **Educação ambiental:** princípios e práticas. 8. ed. São Paulo: Gaia, 2003.

MASSA, M. de S. **Ludicidade:** Da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. Disponível em [http://periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5485/pdf\\_39](http://periodicos.uesb.br/index.php/aprender/article/viewFile/5485/pdf_39) Acesso 28 nov. 2017.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, J. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RIZZI, L. e HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança.** 6. ed., São Paulo: Ed. Ática, 1997. (Série Educação).

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

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedo e infância:** um guia para pais e educadores. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SAUVE, I. Uma Cartografia das Correntes em Educação Ambiental. IN: SATO, M., CARVALHO, I. (orgs.). **Educação Ambiental:** Pesquisa e Desafios. Porto Alegre, Artmed, 2005

WADSWORTH, B.. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau.** São Paulo, Pioneira, 1984.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola.** São Paulo: Cortez, 1995.