

A IMPORTÂNCIA DE UMA METODOLOGIA LÚDICA PARA A APRENDIZAGEM

Larissa Leonardo da Silva ¹

Jaine Cesário de Melo ²

Orientadora: Professora Kátia Antero³

INTRODUÇÃO

Por muito tempo a escola era vista como um espaço rígido que não tinha lugar para a brincadeira, onde desde muito cedo eram impostas muitas responsabilidades as crianças, responsabilizando-as para ter boas notas e “passar de ano”. Nesse sentido, não era pensado, por exemplo, se a forma que a criança estava sendo ensinada estava de acordo com o seu nível de maturidade.

Por meio deste relato de experiência temos como objetivo enfatizar a importância de uma metodologia lúdica para o aprendizado das crianças, pois ao longo de nossa experiência em sala de aula e de nossas próprias vivências sabemos o quanto é importante inovar o ensino procurando formas diferentes e atrativas de lecionar os conteúdos.

Importante destacar que a ludicidade contribui de forma significativa no processo de ensino e aprendizagem tendo em vista que a criança aprecia o concreto e se for em meio a diversão, aprende brincando. Por isso, a importância de se produzir esse trabalho com o intuito de contribuir sobre os estudos da área.

A professora da turma do 3º ano do ensino fundamental de uma escola pública, localizada na Zona Rural de Alagoa Nova PB, nos relatou que alguns alunos da turma estavam tendo dificuldades para aprender as quatro operações matemáticas, logo não conseguiam acompanhar o conteúdo que estava sendo aplicado, nos questionamos o porquê de isto estar acontecendo. Uma das possíveis hipóteses era que os alunos não estavam prestando atenção nas aulas, a compreensão era que a linguagem da explicação estava muito

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Maurício de Nassau - PB, larissaleonardo1@gmail.com ;

² Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Maurício de Nassau - PB, jainecesario98@gmail.com ;

³Mestre em Filosofia da Educação - Faculdade São Bento; Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa e Extensão em Educação, cultura e diversidade – NUPEDI/IFPB – CNPQ, professora do CentroUniversitário Uninassau - PB, e da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB; professorakatiaantero@hotmail.com;

complexa para o entendimento deles e também poderia ser porque o conteúdo estaria sendo apresentado de uma maneira que eles não conseguiam assimilar com o seu cotidiano.

Utilizamos em nossa pesquisa o método indutivo, no primeiro momento observamos o modo como as aulas estavam sendo lecionadas. Ainda realizamos leituras de estudos teóricos que embasaram a pesquisa como Freire (1996), Antunes (2014) e Castro (2014).

Este trabalho tem como público alvo os profissionais e estudiosos da área, os graduandos de Pedagogia e outras licenciaturas, que tenham interesse em aprofundar seus conhecimentos sobre a importância de uma metodologia lúdica para a aprendizagem não somente para o público infantil, mas também para a aprendizagem dos jovens.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Essa produção trata-se de um relato de experiência nosso em que nos propusemos a dar aulas de reforço para alunos do 3º ano do ensino fundamental de uma escola pública no município de Alagoa Nova – PB. Os alunos dessa turma estavam tendo dificuldades de aprender as quatro operações matemáticas. Utilizamos o jogo de tabuleiro confeccionado por nós a partir de materiais recicláveis como instrumento metodológico lúdico para ajudar na aprendizagem sobre o assunto. Para essa pesquisa utilizamos o método indutivo, pois parte do específico para o geral, tirando conclusões abrangentes com base em casos particulares. Isso quer dizer que com base nesse caso específico, pode ser usada mesma solução utilizada neste para solucionar outros casos.

METODOLOGIA MONÓTONA X METODOLOGIA LÚDICA

Desde os primórdios da educação sabemos que o ensino acontecia de forma centrada, onde o professor era o centro do processo de aprendizagem detendo todo o conhecimento. O aluno era apenas um reproduzidor, pois sentia-se obrigado a aprender exatamente do mesmo modo que o professor ensinava, desconsiderando o modo de pensar e vivências do aluno.

A nossa capacidade de aprender, de que decorre a de ensinar, [...].A memorização mecânica do perfil do objeto não é aprendizado verdadeiro do objeto ou do conteúdo.[...] É precisamente por causa desta habilidade de apreende a substantividade do objeto que nos é possível reconstruir um mal aprendizado, o em que o aprendiz foi puro paciente da transferência do conhecimento feita pelo educador. (FREIRE.1996 .P.36)

Muitos de nós somos resultados de um ensino tradicional que não estimulava o discente a pensar e nem a elaborar respostas a partir do que ele aprendeu, mas éramos obrigados a memorizar respostas prontas, pois só elas eram consideradas corretas. Essa metodologia fazia com que o aluno ficasse cada vez mais apreensivo e reprimido, e como consequência atingia diretamente sua aprendizagem, uma vez que o aluno que não era capaz, não era inteligente o suficiente para aquilo. O resultado disso recaía sobre grande número de evasão escolar, além do ensino enfadonho, a linguagem que os conteúdos eram ensinados na maioria das vezes estava distante do contexto dos ouvintes.

Com o passar do tempo percebeu-se que essa não era a melhor maneira de aprender, foi então que Ausubel (1963) desenvolveu sua teoria da aprendizagem significativa, onde o indivíduo aprende mais quando assimila as novas informações com os conhecimentos que ele já tem armazenado.

Enfatiza-se ainda que com as inovações tecnológicas e com o avanço das pesquisas, as crianças têm um corpo que precisa ser respeitado, e necessita estar em movimento. Nesse sentido, a criança é um sujeito que não consegue ficar por muito tempo parado e que sua atenção perde o foco se não houver estímulo para se concentrar. Acredita-se, portanto, que uma metodologia lúdica seria excelente para o aprendizado e para o desenvolvimento da criança como um todo, estimulando o cognitivo, o afetivo, o social e o motor da criança.

[...] O jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Uma criança que joga, antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinar-lhe esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos. (ANTUNES, 2014 p.14)

Quando falamos em jogo, pensamos logo em rivalidade e disputa, mas esse material vai muito além. Para ele ser aplicado é necessário se ter objetivos sejam eles da área de concentração, raciocínio lógico, agilidade, motricidade fina e grossa, dentre outras. A utilização do jogo no espaço educacional é de grande importância para a criança principalmente nos seus anos iniciais nesse espaço, por ela estar passando por um processo de adaptação a este novo meio. O jogo faz com que ela comece a socializar com outras crianças e se familiarizar com o espaço escolar.

A LUDICIDADE NA SALA DE AULA

O espaço educacional necessita da ludicidade, pois é de extrema importância para o aprendizado dos infantes, com os recursos certos de maneira adequada, estimulando à participação individual e/ou coletiva, a opinião, a superação do medo do errar e ainda aproximando os sujeitos professor e aluno.

Nesse processo a ludicidade está diretamente ligada a psicomotricidade, pois proporciona o movimentar o corpo através das brincadeiras trazidas para a sala de aula ainda estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico, a coordenação motora, a socialização com os colegas e o professor. Além desses benefícios reforça muitos valores que são essências para as crianças tornarem-se bons cidadãos, como por exemplo aprender a dividir as coisas com os colegas, aprender a trabalhar em equipe, ser solidário, ter consciência que regras precisam ser cumpridas. A ludicidade está interligada ao jogo, pois é ele que desperta o interesse das crianças, que as estimula a participar das aulas, ele é o elemento chave para que a ludicidade aconteça.

O jogo tem mais importância do que alguns lhe querem atribuir [...]. Em primeiro lugar, é básico; além disso, desenvolve a personalidade e, por último, faz com que se adquiram aprendizagens válidas para o futuro educativo. Também desenvolve qualidades sociais, musculares, nervosas e forma plena e humanamente. (CASTRO, 2014. p.20)

Percebemos que o lúdico vai muito além do brincar e do jogo. É a linguagem mais rápida e eficaz de fazer com que a criança aprenda, pois sempre chama sua atenção, porque gosta e não por obrigação. Sabemos como é difícil quando a metodologia resume-se em o professor copiar no quadro, explicar o conteúdo, aplicar exercícios e fazer a resolução do mesmo, principalmente nos dias atuais em que muitas crianças são inquietas, tem algum déficit de atenção, dentre outros. Sem pensar que fazer com que uma criança permaneça sentada durante quatro horas de um dia apenas recebendo do professor sem que haja nenhuma participação efetiva realmente causa desconforto e incômodo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A professora da turma do 3º ano da Escola Municipal do Ensino Fundamental Mariana Lídia de Ataíde, localizada no Sítio São José, Zona Rural de Alagoa Nova PB, nos relatou que alguns alunos da turma estavam tendo dificuldades para aprender as quatro operações matemáticas, logo não conseguiam acompanhar o conteúdo que estava sendo aplicado.

Nos propusemos então a dar uma aula de reforço para essas crianças, pois elas claramente estavam necessitando de uma atenção mais individualizada, tendo em vista que a turma que estudam é volumosa. Durante nossa experiência escolar e ao longo dos estudos teóricos que temos em nossa graduação sabemos que uma aula onde os recursos utilizados são o quadro e o pincel não seriam atrativos e que provavelmente eles não iriam prestar atenção, pensamos em realizar com eles um jogo que envolvesse as quatro operações matemáticas, desse modo eles se sentiriam motivados e iriam participar.

Escolhemos o jogo corrida da matemática, pois além de trabalhar a área também pode ser confeccionado com materiais recicláveis. Os materiais utilizados foram caixas de ovos, CDs usados, tampinhas de garrafa pet, cartolina e eva. As caixas de ovos foram o tabuleiro, os CDs eram as roletas com números de 0 a 9, as tampinhas de garrafa representaram cada participante, o eva foi utilizado para deixar o tabuleiro mais atrativo e a cartolina para colocar as numerações e os sinais das operações.

Começamos explicando aos participantes que o jogo de tabuleiro tinha 6 fases e 4 etapas que correspondiam as quatro operações, e começaríamos pela adição, depois a subtração, a multiplicação e por fim a divisão. Sorteamos quem seria o primeiro jogador, ele roda as duas roletas para descobrir qual a primeira adição que será respondida, caso ele acerte avançará uma casa no tabuleiro caso contrário permanecerá no mesmo lugar. Então sorteamos o próximo participante que passará pelo mesmo processo que o primeiro. Vence quem chegará primeiro na linha de chegada e tiver somado um número maior que vitórias ao decorrer das etapas com relação aos outros participantes.

Ao fim do jogo perguntamos de forma misturada as operações que eles tinham respondido, e vimos que obtiveram um avanço significativo na aprendizagem, alguns ainda tinham um pouco de dificuldade, quando perceberam que tinham tido um desenvolvimento menor que os demais, pediram que o desafio fosse feito novamente, mas só com aqueles que ainda tinham dificuldades, e assim foi feito, como eles já estavam habituados com o jogo, puderam se concentrar melhor e pensar mais antes de dar a resposta e conseqüentemente aprenderam mais.

Quando encontraram os colegas da turma foram logo falando sobre o jogo, afirmando que já sabiam fazer as “continhas”. Tendo em vista essa afirmação, passamos uma atividade para responderem com as quatro operações. Ao realizar a correção coletiva da atividade

percebeu um número maior de acertos daqueles alunos que tinham dificuldade, além deles estarem participando mais da correção do que antes, pois estavam mais confiantes.

Os outros alunos queriam tanto saber como jogava que pediram para que realizássemos essa atividade com eles também, desse modo podemos mostrar a eles que jogos realizados a partir da matemática são muito divertidos e podem fazer parte do cotidiano de brincadeiras deles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao decorrer desta experiência tivemos cada vez mais a certeza como é importante a utilização de recursos lúdicos na educação, vimos de perto como os alunos ficam envolvidos e gostam de participar.

Gostaríamos de enfatizar que a atividade que realizamos pode ser realizada não só para o ensino de matemática, mas deve ser utilizada nas outras disciplinas também, basta fazer algumas modificações. O importante é despertar a curiosidade do aluno, estimulá-lo a ser mais ativo em sala de aula, estimular o discente a pensar.

Nossos objetivos ao realizar esse trabalho foram alcançados, pois ao decorrer do trabalho mostramos a importância de uma metodologia lúdica para a aprendizagem, ficou evidente o quanto é necessário inovar as formas de ensinar para ter êxito na melhoria do aprendizado das crianças.

Com essa pesquisa foi possível mostrar que a ludicidade vai muito além do brincar e dos objetivos específicos que cada jogo tem, ela ensina valores essenciais para a formação do cidadão.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. 9 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

CASTRO, Adela de. **Jogos e brincadeiras para Educação Física**: desenvolvendo a agilidade, a coordenação, o relaxamento, a resistência, a velocidade e a força. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes Necessários à Prática Educativa. 25.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.