

## **POSSIBILIDADES DE ENSINO POR MEIO DA LUDICIDADE NA ESCOLA PÚBLICA DE EDUCAÇÃO BÁSICA**

Bruna Aparecida Neves<sup>1</sup>; Alexandre de Oliveira<sup>2</sup> ; Eliane Aparecida Toledo Pinto<sup>3</sup>  
Viviane Rodrigues dos Santos <sup>4</sup>

<sup>1</sup> Discente do Curso de Pedagogia, Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO

<sup>2</sup> Professor Mestre do Centro de Ciências Humanas, Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO

<sup>3</sup> Professora Doutora do Centro de Ciências Humanas, Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO

<sup>4</sup> Professora preceptora da Escola Estadual João Pedro Fernandes

### **RESUMO**

Atualmente vivemos em uma sociedade em constante transformação, um dos grandes desafios dos professores é repensar diariamente a sua prática para alcançar o interesse, o conhecimento e a ludicidade dos seus alunos. O papel do professor é formar alunos autônomos, criativos e críticos. O Programa de Residência Pedagógica (PRP) faz parte da Política Nacional de Formação de Professores, dentre os benefícios aos estudantes, a formação prática nos cursos de licenciatura, além de estimular o ingresso na carreira docente, ainda irá propiciar a aproximação da formação inicial e continuada. O objetivo deste trabalho é compreender a ludicidade como uma ferramenta de ensino que deve ser estender além da educação infantil, propõe o uso de jogos e brincadeiras durante as aulas e retrata os resultados positivos que esta metodologia alcançou, contribuindo de maneira eficaz para o processo de ensino e aprendizagem do aluno.

**PALAVRAS- CHAVE:** Residência Pedagógica. Formação de Professores. Ludicidade.

### **INTRODUÇÃO**

Como futuros professores é inevitável ~~contraria~~ que as novas gerações chegam as escolas com uma carga enorme de conhecimento, para ensinar estes alunos é fundamental que os professores se atualizem e promovam a interação com esta geração. Que forme cidadãos autônomos e criativos, para que transformem a sociedade de uma maneira crítica. Neste sentido, o trabalho com a ludicidade pode facilitar o trabalho em sala de aula, que no momento atual esta prática vem sendo abolida durante os anos sucessivos a educação infantil. De acordo com Almeida:

O lúdico é uma palavra de origem latina: “ludus”, que significa “jogo”. Poderia significar somente jogar, mas com a sua evolução tornou-se o que hoje podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras e músicas. (ALMEIDA,2009,p.1).

Dessa maneira é possível que o professor trabalhe a com esta prática e cumpra com o currículo da instituição, assim surge uma metodologia ativa baseada na

ludicidade por meio de jogos e outras atividades, que colocam o aluno no centro da aprendizagem por meio de investigação e análise. Segundo Roloff:

O indivíduo está sujeito às influências do meio no qual ele vive e na relação de causas e efeitos desenvolve, não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser. A escola, a aula, o professor possuem caráter de imensa importância na formação deste novo mundo e ainda, na recuperação de universos perdidos entre drogas e violências. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para a socialização, observação de comportamentos e valores. (2010, p.1).

O professor leva uma situação lúdica ao aluno, abre espaço para que o mesmo resolva e media todo o processo. Desta forma o objetivo deste trabalho é ressaltar a importância do lúdico em sala de aula e como isto resulta no processo de ensino e aprendizagem dos educandos.

## **METODOLOGIA**

As atividades propostas dentro do Programa de Residência Pedagógica se basearam no currículo dos alunos do 1º e 3º ano do ensino fundamental. O cronograma da professora Juliana no ano de 2018 com alunos do 3º Ano do Ensino Fundamental, e pela professora Viviane docente da turma do 1ºB no ano atual.

As atividades voltadas aos conteúdos de matemática foram: A sorveteria dos números“ feito com E.v.a, cada sorvete correspondia a um número, o aluno escolhe dois “sorvetes” e faz a soma dos mesmos, afim de que alicerçado a isto os alunos pudessem trabalhar com o reconhecimento e nomeação dos números, assim como se localizar no tempo por meio do uso de calendário disponibilizado em uma atividade onde tinham que encontrar os dias solicitados e as datas de aniversário dos demais colegas. No que refere-se a Língua Portuguesa, foram atividades lúdicas por meio de jogos como “Cade a letra O” e “ Pescaria das letras”, com finalidade de identificá-las no alfabeto, outra prática utilizada foi a contação da história “João Pé de feijão, em que os alunos confeccionaram o seu próprio castelo e plantaram o pé de feijão, atrelando a Língua Portuguesa e Ciências, de maneira interdisciplinar que segundo (PONTUSCHKA, 1999, p. 100) “é algo pressentido, desejado, buscado, mas ainda não atingido”.

Para esta aula foi aplicado três momentos, o primeiro se constituiu na leitura do livro João Pé de Feijão da escritora Ruth Rocha, em seguida os alunos foram ouvidos a respeito do que compreenderam da história, no segundo momento foram distribuídos copos descartáveis, algodão, grãos de feijão, uma folha impressa com a imagem de um castelo e palitos de madeira, os mesmos pintaram e plantaram o seu próprio pé de feijão nos copos e decoraram ao seu gosto. O último momento ocorreu após sete dias da atividade, por meio de uma roda de conversa onde puderam expor o que ocorreu com o grão de feijão e como se sentiram quanto a isto.

## **RESULTADOS**

Durante todas as atividades propostas os alunos experienciaram momentos lúdicos e de autonomia, por meio de diálogos e situações. Sendo assim o uso da ludicidade se faz necessário e é papel da escola e dos professores trabalharem com esta

metodologia. Segundo Marcellino (2007) a escola que nega o lúdico ao seu aluno esta o desrespeitando culturalmente, á que é uma forma de expressão da criança, faz parte da sua formação expressiva.

Os alunos mantiveram o interesse durante as aulas, mesmo tendo alguns momentos de indisciplina causados por diversos motivos. François Dubet (1997) afirma que “a disciplina é conquistada todos os dias, é preciso sempre lembrar as regras do jogo, cada vez é preciso reinteressá-los. Ao final de cada aula foi possível avaliar o quão significativo foi cada atividade, isto se confirma no decorrer de todo o programa e a cada visita, ao analisar a motivação dos estudantes durante o desenvolvimento das atividades propostas. No que se refere a motivação Friedmann afirma que “a aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade” (1996, p. 55).

Concluído assim a importância do educador em fazer uso do lúdico como um ferramenta em seu trabalho afim de atingir expressivamente o aluno e desenvolver o seu conhecimento de maneira efetiva, e quebrar os parâmetros tradicionais que ainda existem dentro das escolas ao utilizar somente livros e giz para o ensino.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com base nestas considerações, podemos notar a real importância do uso da ludicidade em sala de aula no ensino fundamental I, cooperando para um melhor aprendizado e compreensão dos alunos.

O lúdico deve estar inserido no contexto escolar do aluno, que faça parte da formação do estudante, com a ludicidade é admissível que o aprendizado ocorra por meio de jogos, que facilitam o processo de ensino-aprendizagem do estudante a tornando cada vez mais significativa. Com a ludicidade o estudante aprende e faz isto de um modo prazeroso e motivador, o que incita o aluno a querer aprender sempre mais, e de maneiras diferentes.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento do Ensino Superior (CAPES), por disponibilizar bolsa-auxílio aos participantes do Programa Residência Pedagógica (PRP), por proporcionar a experiência da docência na rede pública de ensino, tendo em vista o cenário atual da educação no Brasil. Sou grata também, à Unisagrado, por proporcionar programas como esses, que aliam teoria e prática, as quais são tão relevantes à formação de profissionais dos cursos de licenciatura.

Agradeço, aos professores, coordenadores e preceptores do PRP, Alexandre de Oliveira, Eliane Aparecida Toledo Pinto, Juliana de Oliveira Barbosa Corrêa e Viviane. E também a diretora, vice-diretora, coordenadoras e todos os funcionários e alunos da escola João Pedro Fernandes, por tornar possível a nossa prática docente.

## **REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, A. **Recreação: ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 11 de nov. de 2019.

- DUBET, François. Quando o sociólogo quer saber o que é ser professor: entrevista com François Dubet. São Paulo, **Revista Brasileira de Educação**, n. 5, maio/ago. 1997, p. 222 -31.
- FRIEDMANN. A. **Brincar**: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo, Moderna, 2001.
- MARCELLINO. N. C. **Pedagogia da Animação**. Campinas, Papirus, 2009.
- PONTUSCHKA, Nídia Nacib. **Interdisciplinaridade**: aproximações e fazeres. Terra Livre: as transformações no mundo da educação, São Paulo, n. 14, 100-124, jan-jul 1999.
- ROLOFF. E. M. **A importância do lúdico em sala de aula**. In: Semana de Letras, 10, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: Edipucrs; 2010. p. 1-9.