

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

RODRIGUES, A. F. ¹

GENTIL, V. K. ²

CARRETA, A. J. ³

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia; Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência(PIBID); rodriguesdefatima@hotmail.com

² Professora Docente do Curso de Pedagogia; Coordenadora do subprojeto Pibid/Urcamp; vivianegentil@urcamp.edu.br

³ Professora Docente do Curso de Pedagogia; Coordenadora Institucional do subprojeto Pibid/Urcamp; angelacarretta@urcamp.edu.br

RESUMO

O presente artigo tem por finalidade relacionar a importância do lúdico com o processo de ensino-aprendizagem, tendo como eixo norteador minhas experiências como bolsista do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID) /URCAMP, na Escola de Rede Municipal, com os alunos do 3º ano, na cidade de Bagé. O projeto tem por objetivo principal proporcionar aos alunos com dificuldades de aprendizagem a oportunidade de superar as mesmas e alcançar o nível da turma em que se encontram, através do lúdico. As atividades lúdicas colaboram com a aprendizagem da criança de forma prazerosa e alegre, tornando a alfabetização mais fácil, rápida e significativa. O lúdico possibilita ao educando ter sua aprendizagem desenvolvida com êxito, acontecendo assim o verdadeiro aprender brincando. Antes de iniciar as atividades realizou-se o Teste de Psicogênese de Emília Ferreiro (1935) que investigava o nível de cada aluno, com esta testagem foi possível identificar as dificuldades de leitura e escrita que cada criança apresentava, e montar os agrupamentos para dar início ao trabalho. Com base nas dificuldades foi montado jogos e atividades para ajudar os alunos a superarem suas dificuldades, de forma prazerosa, não somente como diversão, mas aprendizado.

Palavras-chave: Alfabetização, Lúdico; Aprendizagem; Diagnóstico.

1 INTRODUÇÃO

Neste estudo, o lúdico é tratado como estratégia auxiliar do processo de ensino-aprendizagem, com ênfase no interesse que os educandos demonstram quando se deparam com atividades lúdicas, nas curiosidades e nos questionamentos que delas afloram, bem como nos resultados das atividades

realizadas com alguns dos os alunos do 3º ano da E.M.E.F Dr. Antenor Gonçalves Pereira.

As atividades lúdicas, sejam elas referentes ao brinquedo, às brincadeiras ou aos jogos, fazem parte do mundo da criança, proporcionando-lhe o encantamento. Numa proposta de ensino pautada na ludicidade, o aprendizado tem grandes chances de acontecer por meio dessa interação, pois as aulas passam a ser mais interessantes, atrativas e divertidas, resultando na ampliação do interesse dos alunos, que, paralelamente, começam a participar mais das aulas.

Vigotsky (1989) defendia que a ludicidade tinha que acontecer no âmbito escolar, de forma prazerosa e significativa, pois também se aprende, brincando. “Curiosamente o lúdico desenvolve um papel fundamental na formação do ser, ato de ser uma necessidade do ser humano em qualquer idade, e não pode ser vista apenas como diversão”.

O brincar desenvolve a auto-estima da criança, tornando-a mais curiosa e investigativa.

O lúdico foi inserido no processo de ensino-aprendizagem somente no XX, com a reforma da Educação infantil (chamada nesta época Jardim de Infância), graças aos estudos de Freidrich Froebel, Maria Montessori e Ovide Decroly.

Com nestes aspectos foram montados jogos de acordo com as dificuldades das crianças, Lince, jogo das argolas, jogo do encaixe, dominós, sempre pensando em quais os desafios dos alunos, os objetivos a serem alcançados e quais as possibilidades de superação de suas defasagens de aprendizagem.

2 METODOLOGIA (MATERIAIS E MÉTODOS)

Esta pesquisa realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Antenor Gonçalves Pereira caracteriza-se como de caráter qualitativo, exploratório, constituindo-se num estudo de caso. Foi desenvolvida na turma de 3º ano, com 11 alunos, os quais se encontram divididos entre os níveis Pré-Silábico(2), Silábico(2), Silábico-alfabético e Alfabético(em transição dos ambos= 7.

De acordo com os níveis e necessidades dos alunos foram montados jogos para suprir suas dificuldades de leitura e escrita, pois eles demonstram grande interesse por atividades que exijam competição e desafios. Lince, Jogo das

Argolas, Jogo do Encaixe, Dominós, Jogo da Forca, Silabário foram os jogos confeccionados e disponibilizados durante a investigação. As dificuldades do primeiro e segundo agrupamento se referem a desafios de leitura e escrita de palavras pequenas ou que possuem “R”, “L”, no meio do sílaba, já no terceiro agrupamento percebeu-se que as dificuldades são referentes aos dígrafos e a palavras mais complexas.

Tabela 1- Agrupamento e Dificuldades dos Alunos.

Agrupamento	Dificuldades
1°	Palavras com sílabas simples, leitura e escrita;
2°	Palavras com sílabas simples que tenham “R” “S”, “L”, leitura e escrita;
3°	Palavras com dígrafos, leitura e escrita.

Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora.

Antes de organizar os agrupamentos as bolsistas de Iniciação à Docência realizaram uma contação de história usando de recursos como dedoches, palitoches, avental, história no rolo, história na lata, para apresentar-lhes as palavras que, posteriormente, surgiriam nos jogos. Após, cada dupla de bolsista comprometeu em atender a um dos agrupamentos, dando total suporte e atenção para os componentes do referido grupo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

É possível considerar que o jogo tem grande participação na evolução dos alunos, pois o mesmo torna-os mais participativos e interessados.

O brincar é uma das formas privilegiadas das crianças se expressarem, se relacionarem, descobrirem, explorarem, conhecerem e darem significado ao mundo, bem como de construírem sua própria subjetividade, constituindo-se como sujeitos humanos em determinada cultura. É, portanto, uma das linguagens da criança e, como as demais, aprendida social e culturalmente (JESUS, 2011, p. 20).

O lúdico foi muito bem aceito pelos educandos, pois se sentiram realizados e encantados durante o desenvolvimento das atividades, solicitando algumas vezes para permanecerem mais um pouco realizando as atividades.

Percebeu-se também que o lúdico ajudou no desenvolvimento da autonomia dos alunos, no cognitivo, raciocínio lógico e expressão oral, pois no início do ano alguns alunos não se expressavam tanto, a partir da brincadeira a sua linguagem verbal fez-se presente, tornando-os mais participativos e investigativos.

Vejam na tabela abaixo a evolução dos alunos na escrita de algumas palavras:

Tabela 2- Evolução da Escrita dos Alunos.

Escrita Anterior	Escrita Atual
SALXICHA	SALSICHA
ANSOL	ANZOL
VEDURA	VERDURA
VASORA	VASSOURA
GALINA	GALINHA
CAVAO	CAVALO
TIRGE	TIGRE
FOGAN	FOGÃO
AZUN	AZUL

Foi possível perceber que com a inserção do lúdico no cotidiano destes alunos, eles obtiveram até o presente momento grande avanço, alunos que não conseguiam escrever palavras que tinham “R”, hoje escrevem palavras polissílabas.

4 CONCLUSÃO

Sabe-se que a necessidade de trabalhar com o lúdico, é um grande desafio para nós educadores, pois exige muita atenção, cuidado, planejamento, recursos, mas ao mesmo tempo a proposta é de grande valor e resultado.

O lúdico proporciona para a criança o abstrato, o que torna sua aprendizagem mais simples e significativa, tendo assim referências do que está aprendendo.

É de grande valia termos conhecimento de cada aluno reage de uma maneira frente a aprendizagem e que quando um tem o seu tempo, necessitando ser respeitado e analisado.

5 REFERÊNCIAS

- Ferreiro, Emília. e Teberosky Ana. *Psicogênese da língua escrita*. São Paulo: Editora Artmed, 1999
- Jesus, Michele Maria de. *O Lúdico no Processo de Ensino-aprendizagem na Educação Infantil*. São Paulo, 2011. Acesso em 23/07/17.
- Santos, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo de. *O Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem*. Sinop/MT: UTIC, 2010. Acesso em 23/07/2017.
- Soares, Jiane Martins. A Importância do lúdico na alfabetização infantil., Web artigos- Disponível em : <http://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-na-construcao-da-aprendizagem/64356/>. Acesso em 25/07/2017
- Tezani, Thaís Cristina Rodrigues. *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos*. 2004.