



Universidade Federal de Alagoas - UFAL
Centro de Educação- CEDU
Maceió - Alagoas - Brasil

A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NO PROJETO CONEXÃO DA APRENDIZAGEM EM CAMPO ALEGRE- AL

Kahoma Cristina de Melo Freitas (IBRA)
(kahomacristina@hotmail.com)

RESUMO:

Esse trabalho vai explorar a importância da ludicidade como estratégia de aprendizagem para a aplicação do Projeto Conexão da Aprendizagem em Campo Alegre – Al. Vários autores falam da importância de usar a ludicidade como estratégia de aprendizagem, principalmente com as crianças, esse público é mais propício as brincadeiras, dinâmicas e atividades diferenciadas. A ludicidade é um método educacional, o qual se ensina e se aprende brincando, auxiliando o educador no processo de ensino-aprendizagem e ao mesmo tempo atende as necessidades e interesses do educando, além de ser uma atividade divertida e prazerosa. Esse projeto tem grande importância para o município, pois ele resgata a aprendizagem que não foi consolidada nos últimos anos por causa da pandemia COVID-19. Os alunos dos anos iniciais nesses dois últimos anos tiveram sua alfabetização comprometida precisando assim participar de um reforço nas disciplinas de língua portuguesa e matemática. Esse artigo irá mostrar os resultados do projeto Conexão da Aprendizagem com o uso da ludicidade com os alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade, Aprendizagem, Alfabetização, Metodologias ativas.

1 INTRODUÇÃO

A secretária de educação do município de Campo Alegre em Alagoas percebeu a necessidade da criação de um projeto para resgatar a aprendizagem alguns alunos que estavam abaixo do nível, principalmente por causa da pandemia, assim em 2020 foi implementado o Projeto Conexão da Aprendizagem. O projeto tem como objetivo minimizar o déficit de aprendizagem dos estudantes, oferecendo práticas de resgate da aprendizagem, de forma individualizada com atividades lúdicas e interativas de Língua Portuguesa e Matemática. Os estudantes dos 1º, 2º, 3º e 4º anos terão um

atendimento semanal de duas horas em Língua portuguesa e duas horas com matemática de forma contextualizada, e os estudantes dos 5ºs aos 9ºs anos, terão dois atendimentos semanais de 02 horas realizados por Agentes específicos, com foco no aprimoramento das práticas em Língua Portuguesa e Matemática. O Projeto Conexão da Aprendizagem atenderá a 2.073 estudantes. Esse trabalho irá usar como público alvo as turmas do 4º ano das nove escolas de anos iniciais do ensino fundamental, onde serão trabalhadas com o livro tema 2, voltado para reforço do 4º ano. Muitos desses alunos no início não sabiam ler nem escrever, a maioria desconhecia ainda o alfabeto.

A alfabetização é a base para uma educação construtiva, o qual ajuda as pessoas a desenvolver a leitura, a escrita, a comunicação, as ideias e os pensamentos, o letramento utiliza a escrita para resolver problemas do dia a dia, facilitando assim suas práticas sociais podendo produzir gêneros textuais.

Os agentes educacionais têm que ter uma formação mínima em Pedagogia, Matemática, áreas afins ou está cursando a partir do 6º período. O Projeto tem grande relevância para alavancar a educação no município, pois durante o período da pandemia os alunos não tiveram muito suporte, principalmente em casa. Resgatar essa aprendizagem seria primordial, tanto para os alunos conseguirem acompanhar o ano letivo com mais facilidade, como para o município aumentar a nota do Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb).

Os agentes educacionais têm o auxílio do livro Tema 2 da Editora Educar, cada livro é feito para uma faixa etária diferente, ou seja, as habilidades encontradas no livro do 4º ano são do 1º e 2º ano. Pois é justamente para resgatar uma aprendizagem que não foi sistematizada. O que foi percebido ao examinar os livros é que a habilidade referente a segmentação de palavras vem repetida na maioria das atividades, cada atividade também trabalha um gênero textual para estimular a leitura nos alunos.

Aos agentes educacionais são dadas formações continuadas mensalmente, nessas formações são feitas leituras deleite, apresentação de propostas para as atividades, momento de criação de propostas pelos agentes educacionais e sempre abordado um tema referente as práticas docentes. Cada formador tem a obrigação de fazer o acompanhamento pedagógico do seu agente educacional, nesse acompanhamento é feito para verificar se o agente está conseguindo realizar as

propostas, como é a prática docente em sala de aula, perceber quais as dificuldades encontradas por eles durante o processo de ensino.

Durante a formação sempre são levados jogos lúdicos com o objetivo de alfabetizar e realizar o letramento. Também são joguinho que auxiliam a separação silábica e formação de palavras, alguns deles foram Pipoca das Silabas, Pescaria das Silabas, Alfabeto no Picolé e Telefone da Leitura.

Nos momentos formativos também são realizadas trocas de experiências, onde os agentes falam sobre o que está acontecendo em suas salas de aula, quais os procedimentos que estão sendo realizados e as metodologias usadas por eles que estão dando certo. Assim foi possível perceber que a ludicidade é um importante aliado no processo de alfabetização. Alguns agentes que tinham um certo receio com a ludicidade tiveram que se adaptar para que os estudantes conseguissem avançar, pois as aulas tradicionais não estavam sendo suficiente para que seus alunos conseguissem alcançar as habilidades trabalhadas.

A ludicidade não é somente um recurso que possa ser usado na Educação Infantil, ela deve ser usada onde o professor enxergue a necessidade da turma ou queira deixar a aula mais significativa e prazerosa ao estudante. Ela é uma ótima estratégia no processo ensino aprendizagem, pois o colorido, as brincadeiras, a imaginação chama a atenção do aluno fazendo com que ela preste mais atenção e interaja mais. A ludicidade torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e realidade se mistura, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento e conhecimento.

2 A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE

A palavra “lúdico” vem do latim “ludus” que quer dizer brincar, ou seja, esse brincar inclui os brinquedos, brincadeiras e jogos. Esses subsídios improvisam parte do mundo infantil, pois são atividades desempenhadas pelas crianças desde o início da humanidade. Segundo Fiedmann (2012), o lúdico tem sua origem desde muito tempo, antes mesmo que pesquisas fossem realizadas sobre essa temática. O lúdico pode ser compreendido como elemento cultural existente antes da própria cultura (HUINZINGA, 2017).

A ludicidade é um método educacional, o qual se ensina e se aprende brincando, auxiliando o educador no processo de ensino-aprendizagem e ao mesmo tempo atende as necessidades e interesses do educando, além de ser uma atividade divertida e prazerosa.

Vários autores citam a ludicidade para um caminho em que o processo de ensino aprendizagem seja mais assertivo, para o público da educação especial não seria diferente.

A ludicidade não é somente um recurso que possa ser usado na Educação Infantil, os alunos dos anos iniciais ainda são crianças, a ludicidade deve ser usada onde o professor identifique a necessidade da turma ou queira deixar a aula mais significativa e prazerosa ao estudante. É uma ótima estratégia no processo ensino aprendizagem, pois o colorido, as brincadeiras, a imaginação chama a atenção do aluno fazendo com que ela preste mais atenção e interaja mais.

“Ser lúdico, portanto significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto dar uma nova dimensão á existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação , a imaginação e a nutrição da alma. É, por isso, que as descobertas científicas sobre a dinâmica cerebral foram importantes para o estudo da ludicidade como ciência” (SANTOS, 2001, p.13).

A ludicidade torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas gostam de fantasiar e de sonhos onde se mistura com a realidade, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento integral da criança, facilitando o processo de construção do pensamento e conhecimento.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal,

social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12)

Para romper com a prática tradicional da sala de aula, não adianta apenas a vontade do professor. É preciso que haja concepções teórico-metodológicas capazes de permitir o reconhecimento do saber do outro, a capacidade de ler o mundo da vida e reconhecer a sua dinamicidade, superando o que está posto como verdade absoluta. É preciso trabalhar com a possibilidade de encontrar formas de compreender o mundo, produzindo um conhecimento que é legítimo.

A gamificação está em alta entre as crianças e adultos, principalmente entre as crianças esses jogos estão cada vez mais comuns, trazerem eles para dentro da sala de aula pode ser uma ótima alternativa metodológica.

O professor pode ir criando e adaptando os jogos de acordo com o seu objetivo e vendo qual tipo de jogo se encaixa melhor para cada turma ou conteúdo. Além de promover a aprendizagem, esses jogos podem ajudar na socialização das crianças, umas incentivam e ajudam as outras. Também trabalham o emocional dos alunos.

obrigações. (OLIVEIRA, 2010, p. 32).

Os jogos lúdicos devem dar espaço para que as crianças possam sintetizar a informação do seu modo, tendo liberdade para que esse seja conduzido de forma alegre, divertida, prazerosa e livre. Assim, o educador deve apenas intervir para a estimulação do entendimento da criança, bem como a interação daqueles que tenham dificuldades em se concentrar e participar do jogo, para que eles possam absorver por completo a atenção do educando, colaborando para melhorar o desenvolvimento integral do mesmo.

Os jogos lúdicos, além de divertir também tem que ter um conteúdo por traz com o objetivo de trazer novas experiências significativas aos alunos. Brincar por brincar não acrescenta ao processo de aprendizagem, só faz passar o tempo, esse não é o objetivos dos jogos em sala de aula.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensorio motor e de simbolismo, uma assimilação do real à realidade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos da educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando,

elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, p. 160)

Percebemos assim a importância da ludicidade na sala de aula como estratégia de aprendizagem. Os alunos interagem mais e acabam aprendendo mais.

2.1 A LUDICIDADE NO PROJETO CONEXÃO DA APRENDIZAGEM

Durante as formações continuadas com os professores do projeto Conexão da Aprendizagem foram criadas atividades lúdicas por esses professores para serem aplicadas em sala de aula com os alunos. Essas atividades eram apresentadas ao grupo com o objetivo de inspirar uns aos outros. Ainda durante a formação continuada, a formadora apresentava uma proposta de metodologia para ser realizada em cada atividade do Livro Tema utilizado nas aulas de reforço.

Essas atividades eram diversificadas, tiveram bingos, pipoca das sílabas, caixa para criação de palavras, smartphone da leitura, entre outras atividades. Cada atividade tinha o objetivo de passar o conteúdo proposto de uma maneira mais leve e dinâmica. Também foram usados recursos como músicas e filmes para auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos. Brincadeiras tradicionais também foram elaborada como jogos da memória, amarelinha, jogos dos 7 erros.

As crianças que participaram dessa turma do projeto conexão da aprendizagem tem a faixa etária de 8 a 10 anos. São crianças ativas e muitas vezes não conseguem prestar atenção na sala de aula regular, para reforçar as habilidades vistas na sala de aula ela fazem aulas de reforço em grupos menores de no máximo 6 alunos. Assim elas têm a atenção mais direcionada do professor.

Foi elaborado uma gincana próximo ao final do projeto para motivar os alunos a não desacelerar com a aprendizagem. O importante era mostrar para os próprios alunos o quanto eles evoluíram ao longo do projeto.

Outro momento importante para aprendizagem das crianças foi quando houve a utilização do Kahhot na sala de aula, o Kahhot é um quis de perguntas e respostas, ele tem como o professor deixar mais iterativo modificando o tempo de cada pergunta, utilizando imagens, e formatos de perguntas diferentes. Os alunos ficaram motivados

a jogar, competiam entre si, já que no jogo a cada pergunta aparece o ranking eles disputavam para ver quem ficaria em primeiro lugar, as crianças também se ajudavam para a equipe não ficar em último lugar. No final dessas competições sempre fazíamos premiações simbólicas, mas todas as crianças eram premiadas para nenhuma se sentir constrangida.

Todas as brincadeiras criadas eram aplicadas somente com o conteúdo, a brincadeira sem o conteúdo não é considerada lúdico, pois apenas ajuda a passar o tempo e não acrescenta em nada na aprendizagem da criança.





2.2 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada na Escola de Educação Básica João Paulo II no município de Campo Alegre situada em Alagoas, com as turmas dos anos iniciais do ensino fundamental.

Essa pesquisa tem caráter qualitativo e foi desenvolvida por meio da realização de pesquisas bibliográficas e de entrevistas com professores da educação básica, buscando as informações necessárias ao desenvolvimento do tema, caracterizando-se também como pesquisa descritiva, pois observou e analisou sem manipulá-los.

A pesquisa pretendia descobrir através de observação as práticas pedagógicas que mais se adaptam ao ensino do componente curricular de Geografia.

A descreve essas práticas das metodologias ativas que serão mais eficientes no processo de ensino aprendizagem no componente curricular de Geografia.

Foram elaborados atividades e jogos com características lúdicas para serem aplicadas durante as aulas pelos professores com o intuito de fornecer suporte aos professores. Foi elaborado um curso aos professores que participarem da pesquisa, nesse curso os professores aprenderam a elaborar e colocar em prática as metodologias mais lúdicas em sala de aula. Assim a pesquisa também mostrou a importância da formação continuada para os professores dos anos iniciais.

Foram trabalhadas as turmas do 3º e 4º ano da Escola Municipal de Educação Básica João Paulo II do município de Campo Alegre em Alagoas. No final da pesquisa todas as atividades e jogos elaborados deverão ficar em posse da escola como forma de agradecimento pelo apoio que será dado.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível perceber que as aulas que foram usadas as metodologias de formas mais lúdicas obtiveram maior interação dos alunos. Também percebemos que as turmas em que os professores tinham um perfil mais lúdico os alunos se desenvolveram mais rápido seu processo de aprendizagem.

Muitas crianças chegaram ao reforço ainda no nível silábico, ou seja, no nível em que ela percebe que existe uma ligação entre o que é falado com o que é escrito, passaram para o nível alfabético, ou seja, já conseguem reproduzir os fonemas adequadamente. Isso foi um grande avanço, pois somente na turma regular seria difícil de atender a necessidade individual como é feito no reforço.

As aulas de reforço usando a ludicidade como estratégia de aprendizagem ajuda aos alunos acelerar o processo de ensino e aprendizagem, ainda os coloca como centro desse processo, fazendo com que deixe de ser um agente passivo e o professor passa a ser um mediador que indica o caminho que o aluno precisa tomar.

REFERÊNCIAS

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. ROSSI, Silva José. **Trilhas do aprendente volume 4: Ludicidade e desenvolvimento da criança II**. Ed. Universidade/UFPB, João Pessoa, 2009.v.4

FRIEDMANN, A. **O brincar na Educação Infantil: observação adequada e inclusão**. 1. ed. São Paulo: Cortez. 2012.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

KISHOMOTO, T. M. (org). **Jogos, brinquedos, brincadeiras e a educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez. 2011.

LIBÂNEO, J. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. 12.ed. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

OLIVEIRA, J. R. **O prazer de aprender brincando**. Niterói: Ática, 2010.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Zhanhar, 1976.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do Educador.** 6ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.