

ISSN: 2319-0124

ENSINO LÚDICO NA APRENDIZAGEM INFANTIL: brincar e aprender.

Amanda C. do C. RODRIGUES¹; Camila I. P. GONÇALVES¹;

Maria A. L MENDES²;

Maria C. F. do NASCIMENTO³.

RESUMO

O presente relato de experiência traz como principal objetivo apresentar atividades lúdicas para que de forma espontânea possa despertar o interesse e o engajamento das crianças no desenvolvimento da leitura e da escrita. De acordo com os autores referenciais, o lúdico é peça fundamental no processo de ensino e auxilia no desenvolvimento integral da criança. A prática foi produzida durante o primeiro ano de pandemia, onde os alunos estavam em casa isolados. A criança aprende e pratica de forma prazerosa e contribui de forma significativa para a construção de todo conhecimento envolvido em determinada atividade. O ato de exercícios lúdicos pode ser orientado independentemente de espaço, ou de objetos proporcionando que criança crie, recrie, e use sua imaginação. O educando desenvolve a atividade com entusiasmo, atenção e cuidado, com o mínimo de dificuldade, para fácil entendimento. As considerações deste trabalho são a constatação de que a ludicidade é importante e precisa se fazer presente nas atividades pedagógicas do cotidiano do Ensino Fundamental - anos iniciais, assegurando a aprendizagem na leitura e escrita.

Palavras-chave: Desenvolvimento ¹; Imaginação ²; Leitura ³.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem o objetivo de proporcionar uma atividade aos anos iniciais do Ensino Fundamental, especialmente com uma aluna do 2º ano, trabalhando de maneira divertida, incentivando o interesse e o engajamento na construção do seu conhecimento. Apresentar a atividade “Cápsula do tempo COVID-19” a fim de estimular a participação, além de mostrar as possíveis dificuldades que podem ocorrer durante o processo de ensino em casa e apontar as contribuições da ludicidade para a aprendizagem da leitura e escrita em tempo pandêmico.

De acordo com RIBEIRO (2013, p. 1) “O lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância.”

No entanto, quando o lúdico é utilizado no desenvolvimento das aulas entorno da leitura e da escrita, é possível despertar o interesse e o engajamento da criança, facilitando o processo de ensino e aprendizagem e contribuindo com a construção dos conhecimentos, partindo da premissa de que a alfabetização é uma fase importante na formação do cidadão.

Nesse sentido, é importante que o professor, consciente que o acesso ao mundo da escrita é grande parte responsabilidade da escola, conceba a alfabetização e o letramento como fenômenos complexos e perceba que são múltiplas as possibilidades de uso da leitura e escrita na sociedade (MACIEL e LÚCIO, 2008, pág. 15).

¹Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia. IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: amanda.celene@hotmaill.com, camilapereira3012@gmail.com;

²Professora Orientadora da disciplina de TCC I do Curso de Licenciatura em Pedagogia, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: maria.mendes@ifsuldeminas.edu.br.

³Tutora Orientadora da disciplina de TCC I do polo de Muzambinho do Curso de Licenciatura em Pedagogia. IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. Email: maria.nascimento@muz.ifsuldeminas.edu.br.

A ludicidade pode estar aliada ao letramento, uma atividade pedagógica prazerosa apreciada pela criança, pois brincando é possível aprender. Além disso, com a utilização de materiais diversificados, a criança sente-se estimulada a construir seus conhecimentos de forma significativa.

Desta maneira, o lúdico pode estar presente também no processo de alfabetização. É possível enriquecer o cotidiano mesmo diante de uma catástrofe, criar meios de proporcionar uma visão pessoal e singular de como tem sido essa experiência vivida.

Levantamos a hipótese de que a ludicidade deve fazer parte da metodologia dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, pois acredita-se que através dela é possível criar inúmeras possibilidades.

[...]uma atividade criadora e construtiva de conhecimento e, por isso mesma transformadora. Nesse sentido, a aquisição e o domínio da escrita como forma de linguagem acarretam uma crítica mudança em todo o desenvolvimento cultural da criança. (SMOLKA; 1996, p. 57).

A “cápsula do tempo”, foi realizada em busca de alternativas para apoiar a criança que estava em isolamento social, com a preocupação do bem estar e desenvolvimento da leitura e escrita. De modo agradável, foram utilizados relatos, desenhos e vários outros recursos, onde a criança pôde documentar o que foi vivenciado, reunindo informações para lembrar-se no futuro.

É importante enfatizar que uma atividade lúdica não é apenas a somatória de atividades, mas sim, uma forma de ser, estar, pensar e encarar a escola e as atividades pedagógicas de uma maneira mais leve e divertida.

MALUF destaca que "são lúdicas as atividades que propiciem a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada e o porquê da sua realização”.

Nesse sentido, o assunto conduz que a ludicidade é uma peça fundamental para a criatividade e inovação na aprendizagem.

Uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, atividades de artes plásticas. PEREIRA, 2006, p. 12.

Através dela é possível encontrar novas formas de entretenimento, podendo alcançar uma educação de qualidade que realmente atenda aos interesses e necessidades das crianças.

2.. MATERIAL E MÉTODOS

2.1 Metodologia

A “Cápsula do Tempo em época de Pandemia COVID-19”, foi baseada em pesquisa bibliográfica ao longo de buscas em sites de internet, livros e entre outros artigos que se orientam da

importância de trabalhar a leitura e escrita. Realizado com apenas uma criança por conta da pandemia, discente da Escola Municipal do interior de São Paulo, foi utilizada uma cartilha.

Nesta cartilha continha espaços para que colocasse fotos de pessoas que o distanciamento impedia de se encontrar, informações pessoais (idade, peso, altura, número de calçado, gostos musicais, locais, brincadeiras...), espaço para expressar seu sentimento no momento através de desenho ou de escrita. Uma das atividades, a criança desenhou sua casa, estampou a mão de todos que moravam e escolheu um dos adultos de sua convivência para entrevistar com perguntas simples, e por fim uma carta para si mesmo.

Em forma de apostila com exercícios claros e significativos sobre esse momento único pelo qual o mundo vivenciou, para que a criança possa registrar, preservar e abrir esses materiais ao longo de vários anos para lembrar detalhes que talvez não tenhamos tão nítidos em nossa memória e comparar a evolução.

“A atividade lúdica é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.” KISHIMOTO (1996).

Neste momento criou oportunidade para ajudar de forma lúdica, as dificuldades com a leitura e a escrita. Onde lida com o letramento dentro de contextos reais, ao construir os significados pessoais, com oportunidade de se auto educar através de suas vivências. O objetivo é ajudar a criança a descobrir o ato de ler e escrever de forma simples e prazerosa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Desenvolvemos a atividade lúdica com o intuito de buscar alternativas interessantes de prática na educação. Pois praticam de maneira positiva com materiais acessíveis a cada atividade executada em casa, resultando o ensino mais eficaz, rico e de qualidade.

A atividade apresentada foi de fácil entendimento por parte da criança que demonstrou entusiasmo ao receber o material. Quando obtivemos o retorno da cartilha, fomos informados que a criança obteve êxito ao desenvolver cada atividade proposta da cartilha e que conseguiu praticar de forma fácil e divertida a leitura do material e a escrita enquanto preenchia os campos disponíveis.

Contudo, a prática da ludicidade envolvendo a “Cápsula do Tempo” transformou o desenvolvimento da leitura e da escrita em uma atividade prazerosa e eficaz para o devido fim.

4. CONCLUSÕES

A proposta foi apresentar a aluna do Ensino Fundamental, onde pudesse cultivar momentos,

aprendizagens, dificuldades e experiências do dia a dia, e ao longo dos anos relembrar dos acontecimentos. Contudo, fica implícito à criança o real intuito do trabalho que é desenvolver a leitura e escrita durante o tempo de isolamento.

Dessa forma, esperamos contribuir de alguma maneira com a importância de adaptar atividades lúdicas voltadas para os anos iniciais. De jeito divertido, estimular a participação na construção do conhecimento.

Obtivemos um resultado consideravelmente positivo com os objetivos da atividade proposta, a metodologia lúdica aplicada auxiliou na aprendizagem da criança tornando-a mais prazerosa e significativa.

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica através de um levantamento problemático: “A importância e as contribuições de uma atividade lúdica denominada “Cápsula do Tempo-COVID19”, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, desejando o entendimento do conceito lúdico. Tal atividade foi realizada em busca de alternativas para apoiar a discente em isolamento social em plena pandemia.

No decorrer deste artigo, buscamos referenciar reflexões considerando a importância do lúdico no Ensino Fundamental e é extremamente relevante para o desenvolvimento integral da criança, brincar, aprender e praticar.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

MACIEL, F. I. P.; LÚCIO, I. S. **Os conceitos de alfabetização e letramento e os desafios da articulação entre teoria e prática** Belo Horizonte: Autentica Editora: Caele, 2008.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: Conceitos, orientações e práticas**. 2.ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. Corpo e psique – da dissociação à unificação algumas implicações na prática pedagógica. REUNIÃO DA ANPEd, 29., 2006, Caxambu, p.12, 2006.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>.

SMOLKA, A. L. B.; GOÊS, M. C. R. (Org.). **A linguagem e o outro no espaço escolar: Vygotsky e a construção do conhecimento**. 13. ed. Campinas: Papyrus, 1993. cap. 2, p. 33-62.