



O LÚDICO COMO METODOLOGIA DA APRENDIZAGEM

Isabelle Plociniak Costa¹

Juliana Malheiro Ferreira da Silva²

Karine do Rocio Vieira dos Santos³

Emilia Amélia Pinto da Costa⁴

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico, Metodologia, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O artigo aqui apresentado tem como objetivo buscar compreender de que forma professores de uma determinada turma utilizam o lúdico como metodologia de ensino, demonstrando a importância dessa ferramenta. Para tanto, contamos com o apoio do Grupo de estudos e pesquisa em Lazer, Espaço e Cidade (GEPLEC), mais especificamente Do Programa Licenciatura da Universidade Federal do Paraná⁵, e também do Colégio Estadual do Paraná.

Como métodos foram utilizados questionários com os alunos de um sétimo ano do Colégio Estadual do Paraná. O questionário conteve uma breve interpretação sobre o conceito de lúdico e perguntas referentes à presença do lúdico durante as aulas, como o mesmo pode ser desenvolvido, se auxiliava ou não na aprendizagem e se comportamento dos alunos influenciava na utilização dessa ferramenta metodológica.

A escolha dessa turma se deu através da indicação da coordenadora do ensino fundamental, em razão da disponibilidade no momento da pesquisa. A aplicação do questionário ocorreu no final de uma aula da disciplina de biologia, o qual os alunos tiveram vinte minutos para responder. Durante o preenchimento do questionário os alunos não podiam conversar entre si, porém era permitido tirar dúvidas com os pesquisadores.

Após obter as respostas de 33 alunos, analisamos o conteúdo exposto a partir de embasamento teórico.

O LÚDICO E A APRENDIZAGEM: UMA RELAÇÃO POSSÍVEL

A partir da compreensão do lúdico como uma dimensão do ser humano relacionada à liberdade, ao prazer e a gratuidade, defendemos que na escola o intuito deve ser tornar a aula atrativa e motivadora para os alunos.

¹ Graduanda em Educação Física, UFPR, E-mail: belle_ploc@hotmail.com

² Graduanda em Educação Física, UFPR, E-mail: julianamalheiro@hotmail.com

³ Mestranda em Educação Física, UFPR, E-mail: karine_ufpr@yahoo.com.br

⁴ Doutoranda em Educação Física, UFPR, E-mail: milapcosta@hotmail.com

⁵ Um projeto que visa tematizar a composição entre planejamentos dos espaços e suas relações com as experiências educativas no âmbito do Lazer e do Esporte como forma de manifestação lúdica em algumas instituições de ensino da região metropolitana de Curitiba e conseqüentemente no entorno da escola (rua, praças e parques).

Em pesquisa realizada no Colégio Estadual do Paraná, visamos avaliar a importância do lúdico como ferramenta metodológica nas aulas formais. Ao questionarmos os alunos sobre a presença do lúdico nas aulas e de que maneira ele é introduzido, vinte responderam que ele não está presente. De acordo com eles, sem a colaboração da turma com relação ao comportamento, o professor não se sente motivado a dar uma aula diferente.

O professor que adota metodologias lúdicas na escola muitas vezes encontra resistência, pois de acordo com Huizinga (1980) há quem acredite que a ludicidade causa a desordem, mas, argumenta que o jogo cria um tipo de ordem, a qual auxilia na aprendizagem dos alunos. Os outros 13 alunos disseram haver a presença do lúdico de alguma forma nas aulas, seja por meio de passeios, jogos, gincanas ou bingos. Este exemplo está de acordo com a teoria de Vygotsky (1988) de que por meio de estímulos lúdicos a criança aprende a se organizar, sociabilizar, respeitar regras e a tomar decisões.

A pergunta seguinte, se referia a como o lúdico poderia ser trabalhado sem perder o foco principal que é a aprendizagem. Entendemos, assim como Almeida (1995) que educar ludicamente é um ato planejado e oportuniza um desenvolvimento humano com qualidade, mas deve ser realizado a partir da criatividade, da liberdade e do pensamento crítico, possibilitando a sociabilidade.

De acordo com os alunos para que o lúdico esteja presente nas aulas, podem ser utilizados recursos diferenciados, como música, jogos e passeios. Estes serviriam tanto para motivação durante as aulas como para melhoria da fixação do conteúdo. Segundo o Huizinga (1980), os educadores precisam se colocar como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos através da brincadeira e do jogo, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa.

Questionados se achavam que uma aula que trabalhasse a partir da ludicidade auxiliava na aprendizagem em sala de aula, todos responderam que sim. As respostas foram diversas nas justificativas: alguns alunos argumentaram que a aula torna-se divertida, menos cansativa, e conseqüentemente conseguem aprender a matéria com facilidade.

Ao indagarmos acerca da compreensão dos alunos sobre a influência do comportamento da turma na maneira que os professores utilizam o lúdico nas aulas, a maioria respondeu no sentido de que concordavam com a existência dessa influência, relatando que quando todos se concentram na aula, a utilização do lúdico pelo professor é mais intensa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem dos alunos, pois podem desenvolver várias habilidades, dentre elas, as motoras, físicas, intelectuais e cognitivas. Com o questionário aos alunos, percebemos que estes carecem de aulas que tenham o lúdico como pano de fundo, de metodologias atrativas e motivadoras da aprendizagem. Os próprios alunos reconhecem sua responsabilidade pelo andamento das aulas, mas defendemos que deve partir do professor a tentativa da mudança, visto que é ele o mediador entre o estudante e o aprendizado.

Por isso é necessário que as escolas se sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, tendo em vista, que ele não deve ser tratado como um simples passatempo ou como recompensa, mas sim uma ferramenta, um meio de grande valia na aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo. Loyola. 1995.
HUIZINGA, J., Homo Ludens. São Paulo –SP, Perspectiva, 1980
VYGOTSKI, L.S.A formação social da mente. São Paulo : Martins Fontes, 2. Ed, 1988.