



Esta obra está sob o direito de Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

PRÁTICAS ÊXITOSAS NO MÉTODO LÚDICO: UMA PESQUISA EXPLORATÓRIA

*José Silva de Menezes*¹³

*Dílson Cavalcante Tenório*¹⁴

*Betijane Soares de Barros*¹⁵

O presente estudo descreve aspectos do método lúdico e seu papel no processo ensino-aprendizagem. O método adotado foi à pesquisa exploratória, através de buscas em bases de periódicos, publicados nos últimos 10 anos e utilizando critérios de inclusão, exclusão. A partir dos resultados abordados no presente estudo, foi possível concluir que as atividades lúdicas são um fator positivo na construção do conhecimento infantil, desenvolvendo a criatividade, a curiosidade e a imaginação, contribuindo para a formação nos aspectos sociais, afetivos, físicos e cognitivos.

Palavras-chave: Método lúdico. Prática êxitodas. ensino-aprendizagem.

¹³ jaelson_menezes@hotmail.com

¹⁴ dilsontenorio4@hotmail.com

¹⁵ bj-sb@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O método lúdico compreende o processo pedagógico baseado na aprendizagem significativa através de jogos e brincadeiras. A sua importância consiste na abordagem do aprendizado aliado à diversão, potencializando competências de criatividade e raciocínio lógico que contribuem para o desenvolvimento intelectual do educando. Segundo Freire (1991), a criança tem autonomia sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no ato de brincar, evidenciando características do pensamento lógico de que necessita desenvolver competências como aprender e a ler, escrever e contar.

Santos e Jesus (2017), afirmam que quando o professor adota o método lúdico em seu plano de Ensino, abre-se um espaço para que o indivíduo expresse seus sentimentos e vivencie suas emoções. É importante que o professor perceba que incluir brinquedos, jogos e brincadeiras na rotina educativa é essencial, pois acarretará enormes contribuições para o desenvolvimento global a partir da forma mais infantil de aprender e pensar, brincando.

Estudar sobre as contribuições das atividades lúdicas para o processo

de ensino aprendizagem no ensino fundamental, torna-se relevante, por ser marcado por estratégias voltadas à apropriação do universo letrado, que podem utilizar o jogo, o brinquedo e a brincadeira como recursos pedagógicos que facilitam a construção de conhecimentos.

Neste sentido, a investigação de práticas exitosas, contribui para o estreitamento entre o brincar e a aprendizagem pelo educador, proporcionando uma relação prazerosa entre a cultura e a aprendizagem escolar. Nesse âmbito, o brincar pode ser visto como uma atividade educativa que possibilita uma realidade experimentada, o faz de conta e a assimilação de novos conhecimentos.

Por estar fundamentalmente baseado em atividades que valorizam a criatividade, o dinamismo, o empreendedorismo, proporcionando experiências corporais em que se utiliza a ação do pensamento e da linguagem, têm-se na brincadeira, a sua fonte dinamizadora. Alguns artigos aqui selecionados mostram que na prática, em ambos, formação de professores e aplicação em sala de aula jogos e brincadeiras podem apresentar resultados significativos. Assim, o presente estudo teve como objetivo contribuir para a reflexão, análise e

adoção dos mesmos, na rotina de sala de aula, por professores da educação básica.

METODOLOGIA

O presente trabalho foi elaborado com base no método de pesquisa exploratória. Este método tem como função preencher as lacunas relacionadas a um determinado tema, basicamente através da pesquisa literária, relato de experiências e a análise de casos. Através desse método o tema de interesse é abordado e aprofundado analisando e comparando diferentes autores objetivando uma explanação crítica e científica sobre o tema.

A varredura bibliográfica foi realizada através da consulta em artigos de periódicos, monografias, dissertações e teses indexadas nas bases científicas de periódicos, a saber: Periódicos CAPES, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), SciELO (Scientific Electronic Library Online) e JusBrasil. Os descritores utilizados, relacionados ao tema, restringiram-se ao idioma português, a saber: Método Lúdico, Prática, Ensino e aprendizagem. Os mesmos foram estruturados com os conectores booleanos AND/OR/NOT.

A pesquisa foi realizada entre os meses de maio e outubro de 2020 restringindo a transversalidade às publicações dos últimos cinco anos.

De 10 palavras-chave encontradas no referencial bibliográfico consultado, as mais citadas foram: Jogos (18 ocorrências), Lúdico (15 ocorrências), Docente (7 ocorrências), aprendizagem (10 ocorrências), Brincadeiras (8 ocorrências), Ensino (6 ocorrências), Método (6 ocorrências) e prática (6 ocorrências). A partir destas recorrências, foi gerada a nuvem de palavras (figura 1), que explicita os termos mais citados e sua relevância para o tema analisado. Esses dados são indicativos para que novos estudos sobre a interface em questão possam abranger outros descritores, com o intuito de examinar se os resultados apresentados nesta neste estudo podem ser igualmente observados.

Figura 1 - Nuvem de palavras.



Fonte: Autor, 2020

As experiências exitosas encontradas a partir de varredura literária foram relacionadas e analisadas qualitativamente, à luz da discussão crítica e quantitativamente na forma de gráficos comparativos conforme segue no próximo item.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os artigos e teses selecionados para análise no presente estudo, a partir da varredura bibliográfica, estão descritos na tabela 01.

Tabela 1 - Referencial bibliográfico a partir de práticas exitosas.

Nº	Título	Autores	Fonte bibliográfica/Ano
01	Formação de professor; jogos didáticos; atividades lúdicas; educação profissional e tecnológica.	ANDRADE, J. M. D.	Dissertação de Mestrado UFMS/2019
02	A contribuição da ludicidade no ensino de ciências para o ensino fundamental.	PAIS, H. M. V., DE SOUZA SILVA, R. C., DE SOUZA, S. M., FERREIRA, A. R. O., & MACHADO, M. F.	Brazilian Journal of Development/2019
03	Educação infantil: as práticas pedagógicas lúdicas de alfabetização eletramento.	ASQUINO, A. B	Dissertação de Mestrado. Universidade Nove de Julho/2019
04	Jogos Cooperativos e Crianças.	LECUONA, D	Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer/2018

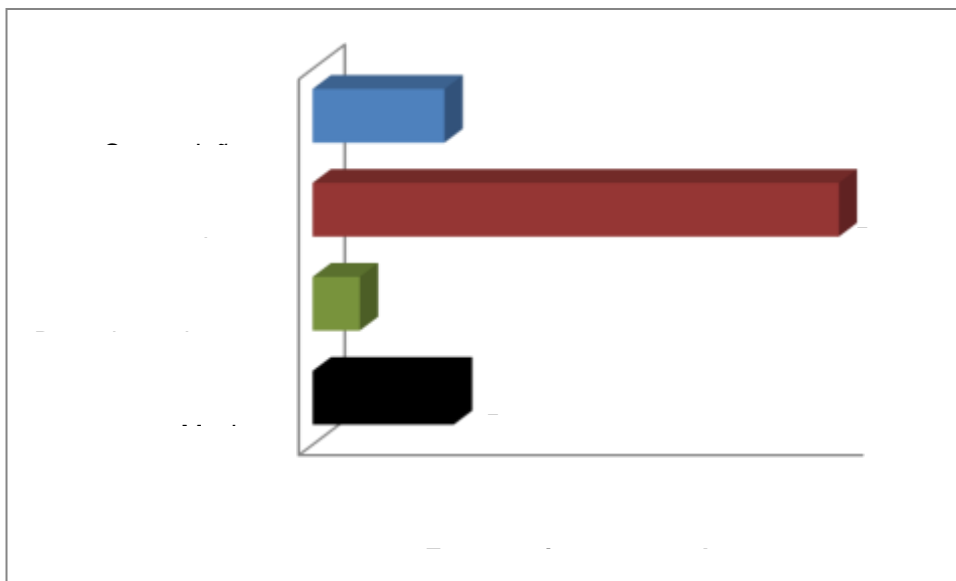
05	Ludicidade na constituição da profissionalidade de docentes de uma creche universitária: desafio e possibilidades.	PEREIRA, F. A.	Tese de Doutorado, Universidade Federal da Bahia/2017
06	Indústria cultural, educação infantil e trabalho docente: formação e atuação lúdica com crianças.	FERREIRA, D. C. R.R.	Dissertação de Mestrado, Universidade federal de Londrina/2017.

Fonte: Autor, 2020.

De modo geral, considerando a análise crítica dos artigos selecionados, foi possível verificar que, para o educador, o lúdico não é apenas importante por auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, mas também é algo que possibilita o desenvolvimento humano em vários aspectos. Trata-se de uma ferramenta útil na preparação do aluno para atuar de forma consciente na sociedade na qual está inserido, fornecendo-lhe autonomia, reflexão e criticidade. Acerca das estratégias

lúdicas, identificadas através de observações no contexto das salas de aula, lista-se: atividades de desenho e pintura; música gesticulada; brincadeiras, jogos, imagens e materiais alternativos para explanação do conteúdo, competições, dentre outras.

A Gráfico 01, abaixo mostra o percentual de contribuição de cada atividade, envolvendo o método lúdico adotado a partir das experiências descritas no referencial bibliográfico explorado no presente estudo.

Gráfico 4 - Contribuição percentual de métodos lúdicos adotados em sala de aula.

Fonte: Autor, 2020.

Analisando os resultados apresentados na figura acima é possível constatar a contribuição significativa de jogos, seguidos de música e competições para as atividades lúdicas aplicadas em sala de aula, a partir do referencial bibliográfico descrito na tabela 01. Percebe-se que o processo de criação de jogos didáticos desde a sua concepção inicial até sua aplicação é um importante aliado para a prática profissional, pois há uma interação maior entre ensinante (professor) e o aprendiz (aluno) atingindo o objetivo proposto.

Em um desses estudos, crianças foram submetidas a atividades lúdicas durante quatro (4) dias, com aplicação de diferentes tipos de jogos. Segundo o educador responsável pela atividade,

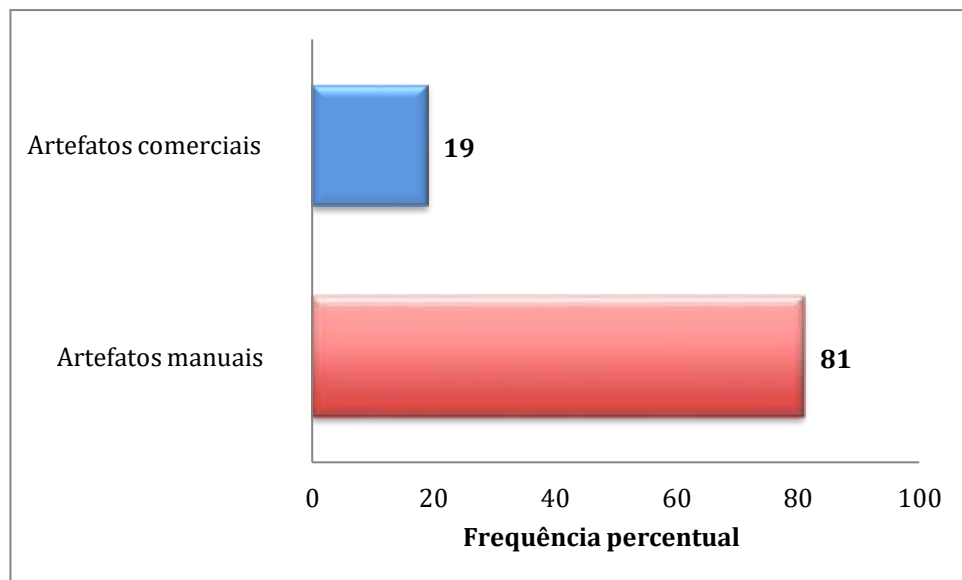
foi possível verificar a relevância do caráter lúdico das atividades propostas uma vez que, por meio da criatividade, socialização e do compartilhamento de vivências individuais e coletivas. As crianças desenvolvem-se em conjunto, propiciando oportunidades às mesmas para se expressarem, opinarem e também proporem atividades. Soares (2010), explica que o jogar é algo natural, inerente do ser humano, sendo um ato proporciona alegria, divertimento e prazer para o sujeito envolvido na ação, além de ajudar no seu desenvolvimento físico, intelectual, emocional, social.

Considerando o caráter intrínseco aos instrumentos utilizados na aplicação do método lúdico (gráfico 02), foi verificada que, para 81% dos casos investigados, as atividades eram

planejadas e desenvolvidas com auxílio de artefatos produzidos na própria escola (manuais) em detrimento, portanto, à utilização de material de cunho mercadológico (comerciais). Esse fator contribui para o estímulo a criação e desenvolvimento da imaginação. Nesse viés da interação e necessidade lúdica, o brincar passa a ser

fonte inspiradora para a aprendizagem, desenvolvimento e interação humana. Além disso, evidencia um trabalho emancipatório, que ultrapasse a cortina da reprodução, do consumismo unificador, permitindo que o indivíduo, desde as primeiras etapas de ensino, possam ter experiências lúdicas.

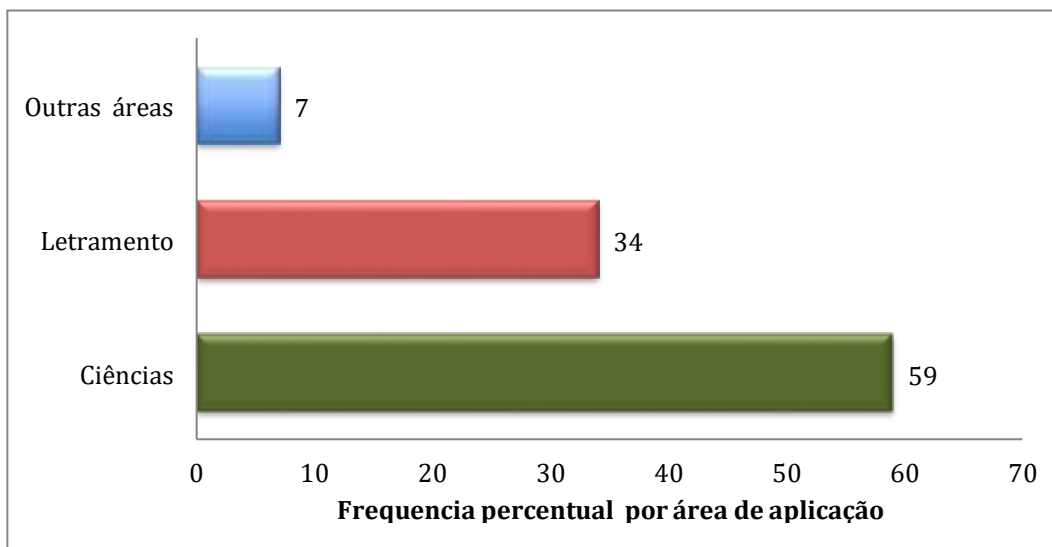
Gráfico 5 - Origem dos instrumentos utilizados em atividades lúdicas.



Fonte: Autor, 2020.

Além dos fatores supracitados, outra característica analisada a partir deste estudo exploratório evidenciou a utilização do método lúdico na área de Ciências Naturais, seguida pelo letramento (gráfico 03). Esse resultado está baseado no caráter experimental intrínseco a essa área de conhecimento. Logo, é possível inferir que são

necessários outros estudos que evidenciem a utilização do método lúdico para áreas como às ciências exatas, às quais geralmente possuem caráter complexo no processo de ensino aprendizagem e na construção do conhecimento de forma integrada.

Gráfico 6 - Utilização do método Lúdico por área de conhecimento.

Fonte: Autor, 2020.

CONCLUSÃO

A partir do presente estudo foi possível afirmar que o educador faz uso da ferramenta lúdica, primeiro como forma de aproximação com o educando, investindo no estreitamento da relação afetiva como meio de apurar a cognição. Ademais, ouvir histórias, desperta o imaginário, principalmente se for dramatizadas, com músicas, jogos e brincadeiras tornam a aprendizagem prazerosa, aconchegante e desafiadora.

As práticas exitosas aqui analisadas, constataram que a utilização do lúdico para a aprendizagem é de suma importância. Nesse contexto, o estudo apontou que a utilização da ludicidade como metodologia de ensino por meio das práticas

pedagógicas possibilita ao educador uma observação aos diferentes níveis de desenvolvimento que o educando apresenta. Uma vez que no processo de desenvolvimento faz-se necessário que diferentes habilidades sejam despertadas para desenvolver ações afetivas, cognitivas e corporais, o método lúdico deve fortalecer as relações entre educadores e educandos. Além disso, os estudos evidenciaram que existe a utilização de artefatos manuais, aliados ao método lúdico, potencializam o desenvolvimento das competências cognitivas do educando. Finalmente é válido ressaltar o destaque da área de ciências naturais claramente demonstra uma carência na aplicação do método lúdico para outras áreas, tais como as ciências exatas, que normalmente apresentam maiores níveis de dificuldade em relação à

construção do conhecimento pelo educando.

REFERÊNCIAS

FREIRE, J. B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1991.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo; JESUS, Basiliano do Carmo de. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2010. Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf. Acesso em: 20 de agosto de 2020.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. 2010. Disponível em: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf>. Acesso em: 20 de agosto de 2020.

FERREIRA, D. C. R. R. **Indústria Cultural, Educação Infantil e Trabalho Docente**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Londrina/PR, 2017.

PEREIRA, F. A. Ludicidade na constituição da profissionalidade de docentes de um a creche universitária: desafios e possibilidades. 2017. **Tese de Doutorado**, Universidade Federal da

Bahia/BA. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/23985> acesso em 20 de agosto de 2020.

LECUONA, D. **Jogos Cooperativos e Crianças**. LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, v. 21, n. 3, p. 28-56, 2018.

ASQUINO, A. B. Educação infantil: as práticas pedagógicas lúdicas de alfabetização e letramento. **Dissertação de Mestrado**. Universidade Nove de Julho/SP, 2019.

PAIS, H. M. V., DE SOUZA SILVA, R. C., DE SOUZA, S. M., FERREIRA, A. R. O., & MACHADO, M. F. A contribuição da ludicidade no ensino de ciências para o ensino fundamental/The contribution of playfulness in teaching science to elementary education. **Brazilian Journal of Development**, v. 5(2), p. 1024-1035, 2019.

ANDRADE, J. M. D. Formação de professores de física na educação profissional e tecnológica: o uso de jogos didáticos como ferramenta mediadora para a prática docente. **Dissertação de Mestrado**. Universidade federal do Mato Grosso do Sul/MS, 2019.