A LUDICIDADE NA ESCOLA: PERSPECTIVAS EDUCATIVAS PARA A PROFISSÃO DOCENTE

Fabia de Oliveira Silva[120]
Aline Pereira Barros[121]
Maria Angela da Silva Alves[122]
Wilamo de Omena Lopes Junior[123]

RESUMO

Os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno. O objetivo deste trabalho é observar alguns tópicos que nortearam a escolha do tema e do problema principal: por que as crianças brincam e de que forma? Qual a relação do lúdico no processo de ensino e aprendizagem? E como o lúdico, por meio da formação do educador, interfere neste processo? Inclui um vasto estudo teórico a respeito das estratégias voltadas para o conceito histórico de criança, concepção sobre o cuidar, fundamentos sobre as instituições escolares e aborda o tema principal sobre conceitos de ludicidade e estudiosos que defendem este novo prazer lúdico como um de diversos instrumentos que podem ser contextualizados e que influenciam no desenvolvimento cognitivo e social dos educandos, agindo de forma dinâmica na relação de educandos e educadores no processo de ensino e aprendizagem. Viram-se atividades nas quais foram observados conteúdos que envolvessem as brincadeiras lúdicas e que confirmam que as crianças aprendem com mais facilidade brincando. No entanto, a ludicidade ajuda no aprimoramento da educação, pode ser crítica e criativa, de acordo com a demanda e realidade da sala de aula e, junto ao educador, desenvolve possibilidades que permitam aos educandos a experimentar situações que interferem no ensino bem como a importância de um educador mediando esta relação de ensino e aprendizagem com a ludicidade. Diante do pesquisado foi possível verificar a necessidade de mudanças de metodologia de ensino, pois a atividade lúdica é pouco explorada devido a fatores externos de administração como ausência de planejamento, de meios e instrumentos de trabalho. Sugerimos, para pesquisas posteriores, alavancar o universo do lúdico com outras disciplinas, assim como realizar um estudo comparativo com outras séries entre as escolas do município e ainda uma avaliação com a aplicação do lúdico com docentes e discentes a fim de confrontar os resultados.

Palavras-chave: Aprendizagem. Lúdico. Estratégia.

[120] fabia.oliveira1@gmai.com
[121] aline_barros09@hotmail.com
[122] angelateacher2@hotmail.com
[123] wiliamojr@msn.com