

**UM OLHAR PARA O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA SIGNIFICATIVA NO
PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DO CAIC – JOÃO
MENDES OLÍMPIO DE MELO EM TERESINA - PI**

Umbelina Saraiva Alves
Maria de Fátima da Silva

A referida pesquisa traz uma discussão a cerca do tema: Um olhar para a ludicidade como estratégia significativa no processo de ensino – aprendizagem no contexto do CAIC – João Mendes Olímpio de Melo em Teresina - PI. Partiu-se do problema: os professores da rede regular de ensino utilizam o lúdico na sala de aula dando ênfase a uma aprendizagem motivadora e significativa? Com base neste questionamento, vislumbrou-se como objetivo geral, averiguar como a escola desenvolve o processo ensino-aprendizagem dos alunos dos anos iniciais (2º ao 5º ano) do Ensino Fundamental, dentro da abordagem lúdica no turno matutino da rede regular de ensino CAIC- João Mendes Olímpio de Melo, nesta capital. A justificativa é atribuída pelo encantamento do trabalho com o lúdico durante etapas do estágio e a finalidade de se aprender mais sobre a temática.

Lúdico, palavra originária do latim, “ludus”, que significa brincar. Neste brincar pedagógico, estão inclusos os jogos, brincadeiras e divertimentos onde possa ocorrer uma aprendizagem significativa e motivacional. Na atualidade, o lúdico ganha espaço no segmento educacional tendo em vista as suas contribuições no desenvolvimento, não somente do potencial infantil, mas também de adolescentes, jovens e adultos.

A esse respeito, Cunha (2001, p.28) afirma que, “o brinquedo proporciona o aprender, fazendo e brincando”. Através dos jogos e brincadeiras, a criança pode aprender novos conceitos, adquirir informações e até mesmo superar dificuldades de aprendizagem.

Freire (1987, p. 79) ainda elucida que “o mundo a ser transformado e humanizado, não pode reduzir-se a um ato de depositar idéias de um sujeito no outro”.

Nessa concepção e no intuito de investigar os problemas no tocante a ludicidade no CAIC – João Mendes Olímpio de Melo situado à Rua José Pereira Lopes, 2845 – Renascença II, em Teresina - PI realizou-se uma pesquisa de campo, subsidiada pela pesquisa bibliográfica, dentro da abordagem qualitativa, sendo utilizadas técnicas de observação no que corresponde à dinâmica pedagógica da sala de aula, bem como a aplicação de entrevista semi estruturada. No universo de 33 professores (as) que lecionam no turno da manhã e 345 alunos dos anos iniciais (2.º ao 5.º ano) do Ensino Fundamental matriculados no período matutino, selecionou-se uma amostra de 5 (cinco) professores o que corresponde a 15,2% e 10 (dez) alunos, perfazendo um percentual de 2,9% para os quais aplicou-se a entrevista. Para a realização deste trabalho, buscou-se como embasamento teórico, Cunha (2001), Demo (2000); Freire (1987), dentre outros que comungam com o tema deste trabalho em sua inter-relação com as fontes documentais e os resultados obtidos por meio da observação da sala de aula e de entrevistas.

A pesquisa enfatiza a historicidade do lúdico a partir de estratégias metodológicas; a diversidade do lúdico no âmbito das contribuições significativas no processo de ensino – aprendizagem; os novos paradigmas da educação e a valorização do lúdico na aprendizagem significativa e fomenta um olhar para a ludicidade no CAIC – João Mendes Olímpio de Melo.

A escola como campo de pesquisa foi o Centro de Atenção Integrado à Criança e ao adolescente-CAIC- João Mendes Olímpio de Melo, fundado em 16 de Agosto de 1994; situado na Rua José Pereira Lopes, 2845-Renascença II, zona sudeste de Teresina-Piauí.

Somente no período matutino são 345 alunos. Dentre estes, foram escolhidos 10 (dez) para participar desta pesquisa, sendo 02 alunos por turma. As turmas que participaram foram 2.º ano, 3.º anos A e B, 4.º e 5.º anos. Considerou-se importante pesquisar o alunado a fim de verificar qual a concepção discente no que diz respeito à didática lúdica aplicada em sala de aula. Ainda neste contexto, do universo de 33 professores do turno da manhã, considerou-se essencial a amostragem de 05 docentes dos anos iniciais, a fim de averiguar as práticas pedagógicas como lúdico no processo ensino aprendizagem. Fizeram também parte da amostragem à diretora e a coordenadora do período diurno. O propósito foi analisar como a gestão e a coordenação administrativa vê a proposta lúdica no aprendizado e como incentivam e apóiam os docentes no que se refere a essa concepção.

Optou-se por esta escola campo de pesquisa, por usufruir de uma brinquedoteca recentemente inaugurada. Diante do exposto, perguntou-se aos professores entrevistados, a frequência com que utilizam atividades lúdicas na sala de aula. Houve certo confronto em relação às respostas obtidas pelos alunos, pois 30% dos alunos respondeu que nunca o professor utiliza atividades lúdicas em sala de aula, 50% respondeu que, utiliza às vezes e somente 20% afirmou que seus professores utilizam sempre. Já, 90% dos professores entrevistados afirmou utilizar com vasta frequência as atividades lúdicas na sala de aula e somente 10% informou que esse tipo de atividade é realizada somente na brinquedoteca. Conforme apresenta o gráfico abaixo:

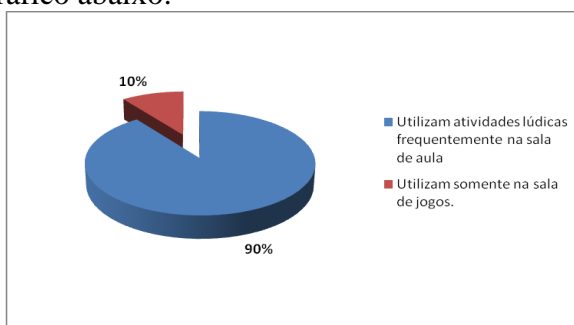


Gráfico I - Adesão do lúdico na sala de aula
Fonte direta: dados empíricos da pesquisa, 2008

De acordo com os relatos docentes, Demo (2000, p. 52) enfatiza que, “para que exista educação é preciso que haja construção e participação. Assim, o contato entre professor e aluno será pedagógico se for construtivo e participativo. Não pode ter mero ensino e mera aprendizagem”. Nessa concepção, não basta somente o docente ter consciência da importância da ludicidade, é preciso partir para a ação.

Os resultados obtidos quando perguntou-se a frequência em que o professor utiliza atividades lúdicas na sala de aula, precedeu da seguinte forma, conforme gráfico demonstrativo:

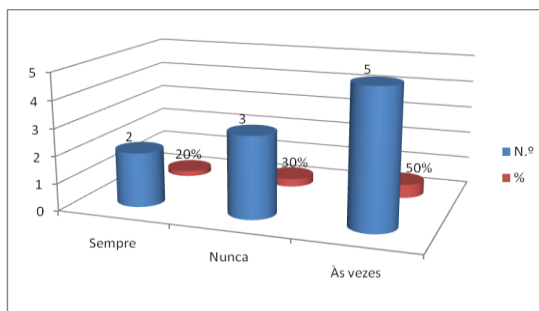


Gráfico II – Frequência de visitas discente à brinquedoteca
Fonte direta: dados empíricos da pesquisa, 2008.

O gráfico acima aponta que, 20% dos alunos vão sempre à brinquedoteca, 50% às vezes e 30% respondeu nunca. A partir deste percentual, observa-se que a inserção dos jogos

ocorre mais freqüentemente no 2.º ano do ensino fundamental; ao contrário do 4.º e 5.º anos cujas respostas oscilaram entre “nunca” e “as vezes”.

O lúdico é essencial à vida da criança em todas as etapas de sua vida. Mas o que se observa é que a ludicidade deixa de adentrar a sala de aula na medida em que os anos vão aumentando. Nessa concepção, Lopes (2002, p. 22) enfatiza que, “Os educadores muitas vezes se perdem e não conseguem mais atrair a atenção ou motivar seus alunos, pois se o educando mudou, o educador também precisa mudar [...]”.

O professor tem que rever constantemente suas práticas metodológicas e avaliar o processo ensino – aprendizagem para buscar avaliar sua eficácia, verificar se os objetivos propostos são atingidos. Quando isso não ocorre, é o momento de rever suas práticas de ensino.

Nesta concepção, perguntou-se aos alunos se fossem professores como seriam suas aulas? 100% dos entrevistados afirmam que realizariam aulas lúdicas. Foram relatadas as mais diversas situações lúdicas, desde a organização da sala em círculos às brincadeiras de bruxinhas e torta na cara. Mesmo ao admitir que o lúdico não seja enfatizado como prioritário no planejamento docente, a escola incentiva esta prática nos anos iniciais.

Nessa perspectiva, embora o lúdico não seja o enfoque principal, os professores do CAIC – João Mendes Olímpio de Melo não tem motivo algum para serem adeptos de aulas monótonas e ditas tradicionais. A escola possui alguns alunos com dificuldades e/ou problemas de aprendizagem que poderiam ser trabalhados de acordo com a necessidade de cada aluno pela inserção do lúdico na sala de aula.

Diante do exposto, é preciso buscar uma análise criteriosa das práticas atuais de ensino. As crianças raramente são instigadas a desenvolverem suas capacidades, habilidades, criatividade. Os brinquedos geralmente são prontos e a televisão ganha um lugar de destaque. Neste universo, as crianças quase não têm tempo para criar, inventar, imaginar. Nesse sentido, é função da escola, resgatar a verdadeira função do lúdico e usufruir das suas contribuições no desenvolvimento da criança.

Esta investigação mostrou que a escola campo de pesquisa deverá romper as barreiras que já se encontram em declínio e que impedem o lúdico de adentrar definitivamente no contexto da escola, e proporcionar uma aprendizagem significativa e motivadora.

A partir desse enfoque, pode-se observar com a concretização desta pesquisa que os docentes, embora reconheçam a ludicidade como fator motivador, não a prioriza em suas aulas e nem no seu plano de trabalho. As atividades lúdicas, na maioria das vezes, são introduzidas somente no segundo ano e à medida em que os anos vão aumentando esse tipo de atividade fica mais escasso. Ainda nesse contexto, os alunos avaliam criteriosamente as práticas docentes aplicadas em sala de aula e não hesitaram em relatar que as aulas se fossem por eles ministradas seriam lúdicas e alegres.

Nessa perspectiva, faz-se necessário que a escola amplie sua concepção de ludicidade, reorganize seu currículo na aprendizagem significativa através de estratégias lúdicas, valorize a brinquedoteca, excelente ferramenta da aprendizagem que a escola dispõe e ainda não se atentou para isso.

REFERÊNCIAS

- CUNHA, Nilse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001;
- DEMO, Pedro. **Educação e qualidade**. São Paulo: Papirus, 2000;
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. 18 ed. São Paulo: Cortez, 1987;
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer e jogar**. São Paulo, Cortez, 2002.