

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA – AJES

ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

O LÚDICO COMO MÉTODO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Fabiane Fernandes Silva

ORIENTADOR: Prof. Ilso Fernandes do Carmo

NOVA XAVANTINA/2014
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA – AJES
ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

O LÚDICO COMO MÉTODO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCACAO
INFANTIL

Fabiane Fernandes Silva

ORIENTADOR: Prof. Ilso Fernandes do Carmo

*"Monografia apresentada como
exigência parcial para a obtenção do
Título de especialização em
Psicopedagogia."*

.

NOVA XAVANTINA/2014

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida, aos meus pais Maria e Moisés, aos meus filhos Rafaela e Adão Filho, ao meu esposo Adão e aos meus irmãos Wesley e Adivair que presenciaram e me apoiaram em todos os momentos difíceis dessa caminhada, por toda a compreensão e companheirismo por parte de todos que me ajudaram.

Aos professores por compartilharem conhecimento e experiência durante todo esse tempo.

Agradeço também aos colegas de classe, pelo esforço e por percorrerem este longo caminho e finalizarem mais uma etapa em suas vidas.

A todas as pessoas que contribuíram de forma direta e indireta para a elaboração deste trabalho.

RESUMO

A aprendizagem consiste num processo de mudança de comportamento adquirido por meio da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. Na educação infantil a escolha do melhor método a ser adotado é de suma importância para a formação do aluno, sendo assim, o presente estudo de base bibliográfica, busca conceituar as metodologias de ensino-aprendizagem por meio de investigação e lúdica, abordando as principais características e princípios didáticos, bem como identificar o papel no educador na aplicação de tais métodos.

A metodologia de ensino-aprendizagem por investigação é uma forma de diversificar as aulas e oferecer aos alunos atividades que possibilitem o desenvolvimento de sua autonomia e capacidade de tomar decisões. O lúdico traz diversos benefícios para os alunos como aumento do interesse, da autonomia e da confiança, proporcionando uma aprendizagem satisfatória, além disso, estimula a curiosidade, a responsabilidade e a socialização.

Sendo assim, cabe salientar que o sucesso de tais métodos é dependente em grande parte do interesse e do incentivo dos educadores, que deverão estar sempre atualizados para que suas aulas não virem rotina.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem investigativa, ludicidade, metodologia ludica, jogos ludicos.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	05
CAPITULO I: ENSINO-APRENDIZAGEM POR INVESTIGAÇÃO	07
ATIVIDADES DE CARÁTER INVESTIGATIVO	07
PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS E PRINCÍPIOS DIDÁTICOS DO MÉTODO	08
TIPOS DE ATIVIDADES DE CARÁTER INVESTIGATIVO	09
CAPITULO II: O LÚDICO NA APRENDIZAGEM.....	13
CAPITULO III: AS BRINCADEIRAS NA EDUCACAO INFANTIL.....	16
JOGOS E BRINCADEIRAS INFANTIS POPULARES.....	17
CAPITULO IV: JOGOS LÚDICOS E DIDÁTICOS NA ESCOLA	18
BRINCADEIRAS LÚDICAS	19
ATIVIDADES LÚDICAS EM SALA DE AULA.....	23
DIFICULDADES EM PROPOR A METODOLOGIA LÚDICA NAS ESCOLAS	23
CONSIDERACOES FINAIS	25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27

INTRODUÇÃO

A educação brasileira, atualmente, apresenta significativos avanços no que diz respeito a fatores como formação de professores, material didático, infraestrutura, inovações tecnológicas, entre outros aspectos que poderiam favorecer a aprendizagem. Mas, apesar dos esforços governamentais e dos investimentos feitos na área os dados de aprendizagem obtidos através de avaliações como o ENEM não são os melhores. O ensino oferecido nas escolas públicas do país não tem dado conta dos aspectos mais básicos e primordiais da aprendizagem, como aquisição de leitura e escrita. (MORAES, 2013).

A aprendizagem consiste num processo de mudança de comportamento adquirido por meio da experiência construída por fatores emocionais, neurológicos, relacionais e ambientais. Aprender resulta da interação entre o meio ambiente e as estruturas mentais. No processo de aprendizagem dos alunos o professor é considerado co-autor, sendo neste caso o conhecimento construído e reconstruído continuamente. (HAMZE, 2013).

Ao longo de sua vida escolar é fundamental que o estudante desenvolva e aprenda estratégias para pensar cientificamente, por isso, durante o processo de escolarização, além de aprender conteúdos conceituais, é importante que aprendam a descrever objetos e eventos, a levantar, a planejar e responder questões, a coletar e analisar dados, a estabelecer relações entre explicações e evidências, a construir e defender argumentos e a comunicar ideias. (CENFOP, 2013).

Segundo PEREIRA et al. (2013), para a promoção de uma aprendizagem significativa é necessário valorizar as propostas alternativas de ensino que demonstram potencialidade da experimentação, em que, os alunos são estimulados a aprender por meio do estabelecimento de uma relação entre os saberes teóricos e práticos. A partir do conhecimento adquirido pelos alunos e o trazido pelo professor é possível propiciar atividades teórico-práticas que vai além dos conteúdos conceituais e que colaborem para a formação do cidadão.

O número de alunos com dificuldades de aprendizagem e com pouca motivação para estudar atualmente é elevado. Para mudar esse panorama é necessária uma prática pedagógica estimuladora e dinâmica, no sentido de instigar

o aluno a aprender de maneira prazerosa. A metodologia de ensino-aprendizagem por investigação tem sido citada como uma alternativa para melhorariar o processo de aprendizagem, pois pode ser utilizada como um processo orientado que conduz o aprendiz a situações capazes de despertar a necessidade e o prazer pela descoberta do conhecimento.

Na educação infantil a escolha do melhor método a ser adotado é de suma importância para a formação do aluno, pois é nessa fase que o indivíduo começa a ter contato com conhecimentos que lhe serão úteis por toda a vida, ou seja, é nesse período que se deve despertar o interesse da criança em aprender. Diante disso, a metodologia lúdica que proporciona uma aprendizagem descontraída com a utilização de jogos e brincadeiras como estímulo vem sendo recomendada para auxiliar no processo de ensino/aprendizagem das crianças.

Sendo assim, o presente estudo busca conceituar as metodologias de ensino-aprendizagem por meio de investigação e lúdica, abordando as principais características e princípios didáticos, bem como identificar o papel no educador na aplicação de tais métodos.

Os capítulos a seguir abordarão de forma detalhada o tema proposto neste trabalho, pois a metodologia de ensino-aprendizagem por investigação e a metodologia lúdica podem ser utilizadas para estimular e facilitar o processo de ensino/aprendizagem, sendo o seu conhecimento importante para que sua aplicação seja correta e eficiente no âmbito escolar.

Neste trabalho, ainda será abordado a atividade lúdicas em sala de aula, os seus benefícios na educação infantil e as dificuldades existentes em propor essa metodologia nas escolas.

CAPITULO I: ENSINO-APRENDIZAGEM POR INVESTIGAÇÃO

O ensino-aprendizagem por investigação é um método no qual o professor pode utilizar para diversificar a sua rotina escolar, sendo este uma estratégia que engloba quaisquer atividades que possibilitam o aluno o desenvolvimento de sua autonomia e da capacidade de tomar decisões, de avaliar e resolver problemas, aprimorando seus conhecimentos. (CENFOP, 2013).

A investigação pode ser considerada uma atividade não dependente apenas da habilidade de construir questões sobre o mundo natural, mas também de buscar respostas para estas questões. Para investigar é necessário aprender a observar, planejar, levantar hipóteses, realizar medidas, interpretar dados, refletir e construir explicações de caráter teórico, sendo que não há necessidade dessas habilidades ser trabalhadas simultaneamente, de uma vez só ou numa única atividade. (CENFOP, 2013).

No método de ensino-aprendizagem por investigação o professor desempenha o papel de guia e de orientador das atividades, pois é ele que propõe e discute questões, contribuindo para o planejamento da investigação, orienta o levantamento de evidências e explicações teóricas, possibilitando a discussão e a argumentação entre os estudantes, introduzindo conceitos e promovendo a sistematização do conhecimento. E como consequência o professor dá ao aluno a vivência de novas experiências, permitindo-lhes, assim, a construção de novos conhecimentos relacionado ao que está sendo investigado. (CENFOP, 2013).

ATIVIDADES DE CARÁTER INVESTIGATIVO

As atividades investigativas não podem ser reduzidas a mera observação ou manipulação de dados, elas devem proporcionar ao aluno a oportunidade de refletir, explicar, discutir, enfim de questionar sobre o que está sendo lhe apresentado. Tais atividades devem conter um problema, pois não há investigação sem problema, sendo assim, é necessário que o professor crie um problema que instigue e oriente o trabalho a ser elaborado pelos alunos, além do mais, ele necessariamente tem que

ser considerado um problema pelos alunos para que os mesmos possam explorá-lo. (CENFOP, 2013).

Essas atividades sempre que possível devem ser desencadeadoras de debates e discussões, devem também propiciar o desenvolvimento de argumentos, bem como ser considerada a multiplicidade de pontos de vistas em uma disputa ou a serem coordenados. Outra característica dessas atividades é promover a motivação e a mobilização dos alunos com desafios práticos e resultados inesperados e ainda propiciar a extensão dos resultados encontrados a todos. (CENFOP, 2013). Diante do exposto vale a pena salientar que tais características não precisam aparecer simultaneamente em apenas uma atividade, pode-se admitir, que uma atividade enfoque a habilidade de planejamento, outra vise o desenvolvimento de argumentos e assim por diante.

As atividades investigativas normalmente são trabalhosas, exigindo maior envolvimento do professor, pois normalmente há mais tarefas a serem desenvolvidas durante as aulas e mais material para ser corrigido do que em uma aula normal, mas por outro lado o resultado é bastante recompensador, resgatando o prazer do profissional da educação em transmitir conhecimento (BELLUCCO, 2013).

Portanto, a atividade investigativa nada mais é que a busca pela solução de um dito problema de “ensino” ou de “aprendizagem”, com a intenção de conduzir o aluno a aprender através da construção do conhecimento. A atividade investigativa é identificada por elementos essenciais como um problema, uma necessidade e um motivo, que garantem a instauração de um processo investigativo (AZEVEDO, 2008).

PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS E PRINCÍPIOS DIDÁTICOS DO MÉTODO

No método de ensino-aprendizagem por investigação cabe basicamente ao professor a difícil tarefa despertar o interesse do aluno e a aceitação da responsabilidade até que consiga realizar a atividade de maneira adequada e sem supervisão (BIANCHINI e ZULIANI, 2013).

As características principais deste método são propor ao aprendiz a possibilidade de ampliar seus conhecimentos, tendo como apoio a experiência e a capacitação do professor; o professor deve ser apenas o orientador durante todo o processo, oferecendo ao aprendiz a oportunidade de ter total controle e domínio sobre as atividades e ações; as atividades propostas devem garantir ao aprendiz a ampliação dos seus conhecimentos; os estudantes devem ser instruídos a enfrentar seus próprios erros, para que avancem no entendimento de princípios e conceitos; os alunos devem ser motivados a aprender, para isso os assuntos abordados deverão estar ligados ao seu conhecimento cotidiano; e, é fundamental que os aprendizes passem mais tempo interagindo com equipamentos e conceitos, que vão favorecer a criação de hipóteses (BIANCHINI e ZULIANI, 2013).

O método de ensino-aprendizagem por investigação é muito mais do que um eficiente método de instrução escolar, pois oferece ao aprendiz a formação de atitudes e capacidades.

Os princípios didáticos deste método são a autonomia, a interdisciplinaridade e a comunicação. A autonomia: é fundamental que o estudante viva situações que lhe auxilie no desenvolvimento de sua personalidade e de sua conduta, e, que construa aprendizagens significativas. A interdisciplinaridade: neste método é impossível os alunos se basearem apenas em uma única disciplina, sendo necessário o estabelecimento de uma conexão interdisciplinar por parte dos professores para que o objetivo seja alcançado com êxito. A comunicação: é essencial para a aprendizagem, neste modelo didático é dada uma atenção especial na detecção de barreiras comunicativas que possam prejudicar os processos construtivos da investigação (BIANCHINI e ZULIANI, 2013).

TIPOS DE ATIVIDADES DE CARÁTER INVESTIGATIVO

As atividades da metodologia de ensino por investigação, normalmente, exigem uma intensa participação dos alunos. Os tipos de atividades de caráter investigativo são diversos, podendo ser caracterizadas como atividades práticas, dentre elas temos as atividades experimentais, de campo e laboratório; de demonstração, de pesquisa; com filmes; de simulação no computador; com bancos

de dados; de avaliação de evidências; de elaboração verbal e escrita de um plano de pesquisa, dentre outras. (CENFOP, 2013).

Na educação infantil temos as atividades de caráter lúdico que são as brincadeiras, os jogos e os divertimentos, que proporcionam ao indivíduo a aprendizagem de forma descontraída e prazerosa. (SANTOS e JESUS, 2013).

CAPITULO II: O LÚDICO NA APRENDIZAGEM

De acordo com SANTOS E JESUS (2013), uma criança pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina, não se interessando por ela, cabendo neste caso ao educador oferecer diferentes formas didáticas para estimular o sua vontade de aprender.

As brincadeiras de um modo geral são consideradas pela a sociedade “parte da infância”, sendo elas responsáveis por estimular a autoconfiança, a curiosidade e a autonomia, proporcionando também o desenvolvimento do pensamento, da atenção, da concentração e da linguagem. (SILVA, 2012).

A educação do país necessita de mudança, de novidade, de estímulo e incentivo e o lúdico vem com esse diferencial, pois traz para as crianças e os adolescentes um aprendizado leve e prazeroso, renovando o modelo da escola atual, modificando a visão de lugar sério e chato, tornando-a um lugar mais aconchegante, sendo este um pequeno e inicial passo para se superar a visão de que se tem de escola, como algo desinteressante. (VECCHIETTI, 2013).

Para NERY E ALVES (2013), no inicio do processo de aprendizagem a criança anda não tem domínio do código da linguagem verbal e escrita, então nessa fase o que vai prender sua atenção é o mundo imaginário, as figuras e todo o encantamento. A criança começa a descobrir a funcionalidade do seu corpo e a propriedade dos objetos através da brincadeira, da vivência corporal, da imitação e da exploração pela repetição, estabelecendo assim relações e ordenando aos poucos seu mundo real.

O termo lúdico é originário do latim *ludus* que significa brincar, estando incluídos neste caso os jogos, brinquedos e divertimentos, e, é relativo também á conduta daquele que se diverte, que joga e que brinca. (SANTOS e JESUS, 2013). Os jogos permitem a expressão dos atos das crianças e resultam das suas próprias decisões e motivações. É por meio de brincadeiras que a criança se situa no mundo e sua totalidade, percebendo-o e recebendo elementos fundamentais para a sua vida, desde os atos menos significativos até os fatores determinantes da cultura da sua época. Brincar é algo espontâneo, e próprio da criança, sendo praticamente impossível entender sua vida sem brinquedos. (SILVA, 2012).

No entanto, é bom ressaltar que a metodologia lúdica difere das brincadeiras vulgares, pois os jogos lúdicos têm bases pedagógicas, envolvendo critérios como a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se constroem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de comportamentos e ideias, a ausência de pressão no ambiente, auxílio na aprendizagem de noções e habilidades. Deste modo, os jogos lúdicos tem uma relação muito próxima com a educação infantil, pois facilita o ensino de conteúdos escolares, sendo um recurso para a motivação da aprendizagem. (SANTOS e JESUS, 2013).

A ludicidade leva ao ambiente escolar uma metodologia nova de condução do processo de ensino-aprendizagem por parte do educador, que interage de forma positiva com os educandos, garantindo assim maior apreensão do conteúdo a ser ministrado. Além disso, tem-se como consequência a quebra da rotina durante as aulas padronizadas em fileiras indianas, no qual os alunos ficam sentados diante do professor assimilando o conteúdo ministrado de forma quase sempre tradicional. (CÓRDULA, 2013).

A metodologia lúdica oferece condições de a criança vivenciar situações-problemas, a partir de atividades planejadas e livres, que oferecem à criança a oportunidade de viver experiências com a lógica e o raciocínio, proporcionando atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimula as reações afetivas, cognitivas, sociais, culturais e linguísticas (SANTOS e JESUS, 2013).

Os benefícios que o lúdico traz aos educandos são diversos, em primeiro lugar temos o interesse, a autonomia, a confiança e aprendizagem satisfatória, e, em segundo lugar vem o prazer, a curiosidade, a responsabilidade e a socialização (SANTOS e JESUS, 2013).

O lúdico proporciona a criança uma aprendizagem prazerosa e alegre, sendo assim, vale ressaltar que a educação baseada na metodologia lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo ou diversão, pois a mesma vai muito além das brincadeiras vulgares, possuindo fundamentos e bases pedagógicas.

As manifestações lúdicas reforçam o potencial associativo, estabelecendo relações entre situações reais e imaginárias, e, por meio de manifestações simbólicas proporcionam a vivência com processos reais, estando ligadas a

atividades prazerosas sem o caráter formal do ensino. São consideradas atividades lúdicas os jogos, brincadeiras, dinâmicas, peças de teatro, dentre outras, que estabelecem ligações entre o real e o imaginário (POSGRADUANDO, 2013).

CAPITULO III: AS BRINCADEIRASNA EDUCACAO INFANTIL

A criança busca pelo conhecer e conhecer-se, ou seja, procura seu significado no mundo, e se não consegue encontrá-lo de forma adequada, sente dificuldades em enfrentar obstáculos, sentindo-se fraca e incapaz de utilizar todo o seu potencial de aprendizagem, prejudicando o seu desenvolvimento. (NERY e ALVES, (2013).

As brincadeiras são tão importantes para as crianças que se tornou um direito garantido na Declaração Universal dos Direitos da Criança, onde está claro que toda criança tem o direito a alimentação, recreação, e assistência médica adequada. Sendo a recreação considerada tão importante quanto à alimentação e a saúde para a criança. E a sociedade e as autoridades públicas são responsáveis pela promoção de tais direitos. (BARROZO, 2013).

O brincar é um processo importante no desenvolvimento da criança. De acordo com BARROZO (2013), a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança é enorme, pois é com ele que se aprende a agir numa esfera cognitiva ao invés de numa esfera visual externa, sendo dependente das motivações e tendências internas. A criança quando brinca desabrocha e ativa as forças criativas. O brincar constitui a forma básica mais importante e decisiva do ser humano. (ROJAS, 2013).

A criança na idade pré-escolar passa por uma divergência entre os campos do significado e da visão, pois ainda não tem a habilidade de separar o pensamento do objeto. Nessa fase a criança precisa relacionar um objeto a uma ação para que possa compreender o mundo que a cerca. (BARROZO, 2013).

De acordo com PEDROSO et al (2013), durante uma brincadeira as crianças recriam o mundo e refazem os fatos para adequá-los aos filtros da compreensão. Para os autores existem dois tipos de filtros da compreensão: o cognitivo e o afetivo, em que algo pode caber no cognitivo, mas não no afetivo e o brinquedo e os jogos são facilitadores do transito do cognitivo para o afetivo.

A importância do ato de brincar na construção do conhecimento pode ser observada durante a brincadeira de uma criança, com atenção podemos observar os caminhos que ela trilha ao aprender sem a interferência direta de um adulto. Durante

a diversão a criança aprende a lidar com as diversidades e formar sua personalidade, recriando situações do cotidiano e experimentando sentimentos básicos (PEDROSO et al., 2013).

As recreações são consideradas um importante recurso na construção de conhecimentos e desenvolvimento integral de uma criança, pois estão presentes no seu cotidiano, independente do local que mora, de como vive, dos recursos disponíveis, da cultura que faz parte e do grupo social que pertence (LIMA, 2006). Uma criança que não brinca não vive a infância e é nessa época que se inicia a formação dos processos de imaginação ativa, em que ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que deverá seguir quando se tornar adulta (PEDROSO et al., 2013).

As crianças que não tem a oportunidade de brincar tem dificuldade de conquistar o domínio sobre o mundo exterior, pois é durante as brincadeiras que se prepara para a vida e se aprender a lidar com os problemas. A criança quando brinca sem a interferência de um adulto aprende muitas coisas relevantes, exercita sua capacidade de concentração e de criação. Sendo cultivadas qualidades raras e fundamentais como a autonomia e a socialização (PEDROSO *et al.*, 2013). De acordo com ROJAS (2013), “ao brincar, a criança utiliza os elementos mais significativos para ela no momento, sejam afetivos, emocionais, sejam sociais.”

As brincadeiras proporcionam um aprendizado passivo, pois estimula o mundo da fantasia dos pequenos, induzindo-os a pensarem sobre o que acontecem a sua volta, elas usam a linguagem das crianças, fazendo com que prestem mais a atenção e aprendam de maneira divertida, sem perceber (BIASETTI, 2013).

Portanto, a brincadeira é um direito garantido da criança e uma importante ferramenta educação infantil. Sendo uma atividade informal desenvolvida sem investimento de objetivos pedagógicos, podendo ser desenvolvida também no quadro familiar e no quadro das relações de prazer no convívio de pais e filhos.

JOGOS E BRINCADEIRAS INFANTIS POPULARES

Os jogos e brincadeiras populares auxiliam no desenvolvimento da imaginação, ajudando a criança entender melhor o mundo em que vive. Mas,

atualmente estes vêm sendo substituídos pela televisão, pelos jogos eletrônicos e pelo computador, devido ao progresso e as mudanças causadas por ele (GASPAR e BARBOSA, 2013).

Antigamente era comum nas cidades, principalmente as do interior, ver crianças brincando e jogando na frente das suas casas, nas calçadas ou em praças e ruas tranquilas. A troca da moradia em casas por prédios de apartamento e o aumento da insegurança no país, tem contribuído para a extinção dessas atividades, fazendo com que as calçadas deixem de ser um local de diversão das crianças (GASPAR e BARBOSA, 2013).

Segundo GASPAR e BARBOSA (2013), são diversas as brincadeiras populares conhecidas, que já fizeram e ainda fazem a alegria das crianças no Brasil, dentre elas podem ser citadas o queimado, a barra-bandeira, o cabo-de-guerra (Figura 1), a bola de gude, o esconde-esconde, a boca-de-forno, a amarelinha (Figura 2), a passarás, a rica e pobre, a esconde a peia, a adedonha ou stop, a sobra um, entre outras. Outra brincadeira bastante comum é a famosa “pelada” de futebol (Figura 3), que pode ser jogada nas ruas mais tranquilas, de pouco movimento, em terrenos baldios, nas areias das praias, em jardins públicos e até em algumas praças, em fim, qualquer espaço vazio serve para praticar a famosa “pelada”.

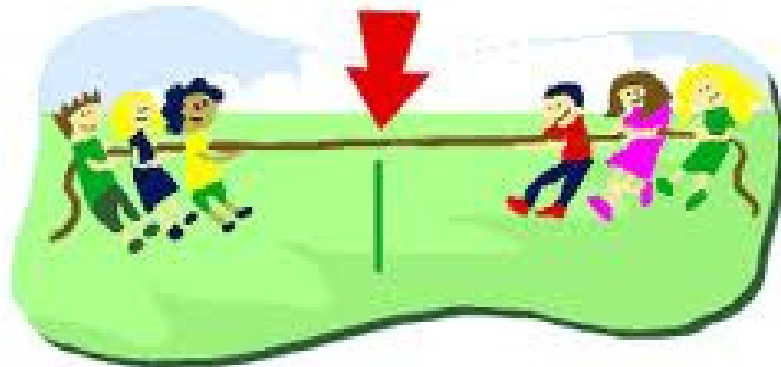


Figura 1. Brincadeira conhecida como cabo-de-guerra.

Fonte: MARANGON (2013).



Figura 2. Brincadeira popular conhecida como amarelinha.

Fonte: HELIPARK (2013).



Figura 3. Brincadeira popular conhecida como “pelada” (futebol).

Fonte: COELHO (2013).

CAPITULO IV: JOGOS LÚDICOS E DIDÁTICOS NA ESCOLA

A introdução da metodologia lúdica no ambiente escolar é função basicamente do educador, sendo ele o mediador das atividades que estimulam os alunos em sala de aula (SILVA, 2012). A curiosidade é uma característica da criança que deve ser estimulada (LIMA, 2006).

A aprendizagem verdadeira não se obtém apenas copiando do quadro ou prestando a atenção no professor, mas sim no brincar, que muitas vezes, proporciona ao currículo escolar uma maior vivacidade de situações que eleva as possibilidades de a criança aprender e construir o conhecimento. O ato de “brincar” proporciona ao aprendiz a liberdade de pensar e de criar para um desenvolvimento pleno (BARROZO, 2013).

O lúdico oferece uma aprendizagem dinâmica, alegre e interativa, sendo considerado uma das melhores formas de ensinar. A metodologia lúdica quebra o misticismo de que o professor é o único responsável pelo aprendizado do aluno, pois cria um mecanismo de autodidática e usa os costumes que adquirem ao longo da vida (SILVA, 2013).

A criança quando mergulha em uma atividade lúdica se organiza em função da sua ação, reunindo potencialidades para a execução de um exercício mágico e prazeroso. Quanto mais se mergulha mais estará exercitando sua capacidade de concentração e aprendendo a engajar na atividade em si. (PEDROSO et al, 2013).

O jogo em si é uma estratégia didática, a simulação, que para ser eficiente deve ser utilizada em conjunto com outras estratégias, o ato de simplesmente jogar não é suficiente para atingir os objetivos educacionais esperados pelo professor. (POSGRADUANDO, 2013). Os jogos têm a capacidade de estimular a criatividade tanto da criança quanto do adulto.

Os jogos didáticos são usados nas escolas pelos educadores para auxiliar na aprendizagem de determinados conteúdos ou para a promoção da memorização de uma determinada sequencias de dados. Tais jogos são criados com um propósito educativo claro, sendo diferente daqueles de caráter apenas lúdico, promovem a

articulação de ideias, reproduzindo cenários, situações ou problemas concretos, de maneira simplificada e didática. (POSGRADUANDO, 2013).

De acordo com PEDROSO et al. (2013), os jogos lúdicos não podem ser considerados um brinquedo, pois apenas simula um, não são espontâneo e não usa faz de conta. Num jogo didático as regras são criadas por um adulto que comanda e define os objetivos e a brincadeira parte da própria criança que a organiza de forma espontânea e autônoma. Os jogos didáticos são instrumentos de aprendizagem de valor indiscutível, pois a criança realmente aprende com eles, mas não substitui a brincadeira.

Na sala de aula o professor pode dar início a uma brincadeira com uma história, fornecendo informações, ajudando e incentivando as crianças e dando assistência àqueles que não estão participando da brincadeira. O educador deve ter cuidado ao propor as brincadeiras, pois não pode obrigar nenhuma criança a participar, deve apenas incentivá-la a interagir. (PEDROSO et al, 2013).

O professor deve ser consciente dos malefícios dos brinquedos industrializados, produzidos em série, de gosto meio duvidoso e que não favorece a descoberta por parte da criança. A grandemaioria não favorece o uso da imaginação, pois não apresentam nada a completar, a imaginar ou a projetar. (ROJAS, 2013).

Para ROJAS (2013), a fantasia infantil necessita ser livre e os educadores necessitam ampliar cada vez mais os espaços do conhecimento e do trabalho pedagógico, propiciando a criança um encontro com o lúdico, entendido com a representação simbólica das possibilidades da vida.

Para que o lúdico seja incorporado nas escolas é necessária uma política educacional que venha garantir a formação do profissional. Sendo primordial a conscientização das instituições de educação de ensino acerca do valor do elemento lúdico na formação dos educandos e que o educador analise sua postura em relação ao ensinar, aprender e principalmente ao avaliar seu aluno dentro da metodologia lúdica. (SANTOS e JESUS, 2013).

BRINCADEIRAS LÚDICAS

Para BIASETTI (2013), brincar é o mesmo que aprender. Para ela a brincadeira tem grande importância no desenvolvimento da criança, por isso algumas escolas já possuem as chamadas brinquedotecas que contribuem no aprendizado dos pequenos.

As brinquedotecas, no contexto da ludicidade, além de oferecerem atividades lúdicas, influenciam definitivamente na formação e no desenvolvimento das educandos, não sendo apenas um local em que se depositam brinquedos, mas sim, um espaço que estimula o desenvolvimento integral do ser humano. (LIMA e DELMÔNICO, 2013).

No ambiente educacional a brinquedoteca supri algumas necessidades da criança, proporcionando a ela a oportunidade de expressar, participar, transformar, desenvolver, aprender e atuar com subjetividade na escola, na sociedade e na sua cultura. A brinquedoteca pode ser considerada um ambiente acolhedor, com diferentes estímulos para o desenvolvimento de habilidades e capacidades significativas, que deve ser vista como um local de transformação, em que, se resgata o prazer de brincar. (LIMA e DELMÔNICO, 2013).

As atividades lúdicas trabalham o equilíbrio e a coordenação das crianças. BIASETTI (2013) cita algumas ideias bacanas para os professores trabalharem com os pequenos durante as aulas, dentre elas temos o jogo das cores (Figura 4), o jogo da velha (Figura 4), a caixa pedagógica (Figura 4), dentre outros.



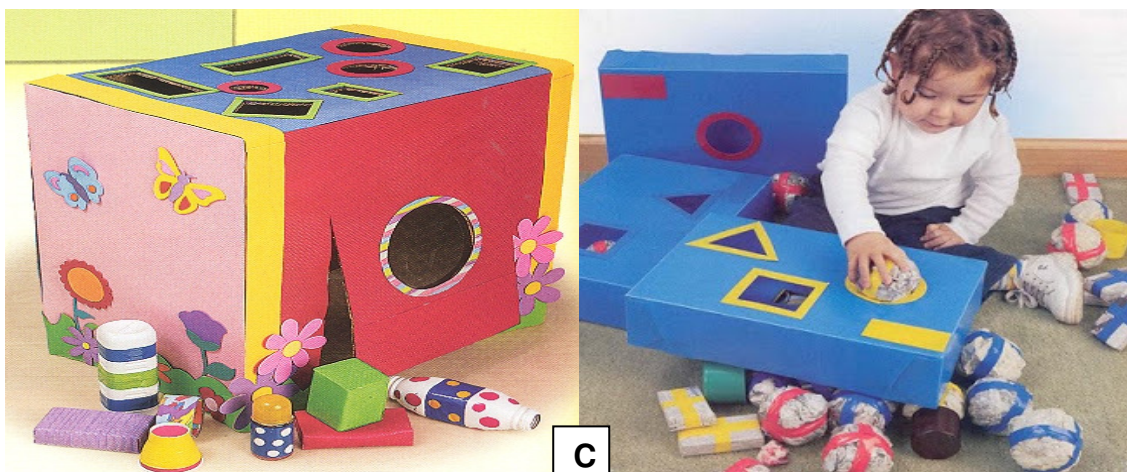


Figura 4. . Brincadeiras lúdicas: jogo das cores (A), jogo da velha (B) e caixa pedagógica (C).

.Fonte: BIASETTI (2013).

ATIVIDADES LÚDICAS EM SALA DE AULA

De acordo com SAMPAIO (2013), a utilização das atividades lúdicas durante as aulas permite ao educador a transmissão do conteúdo de forma mais prazerosa, pois é nesse período em que há uma interação maior entre os alunos e o professor, em que o professor assume o papel de orientador das relações de aprendizagem.

O professor deve buscar apoio para proporcionar aos alunos atividades que sejam atrativas, com o uso de laboratório de informática da escola, por exemplo. O educador deverá criar uma primeira atividade, que demandará tempo para sua execução, mas que posteriormente poderá sofrer alterações de acordo com os próximos conteúdos. (PAIVA, 2013).

As atividades lúdicas para serem executadas necessitam sempre do acompanhamento de um adulto ou responsável e podem ser realizadas em sala de aula ou até mesmo em casa com o acompanhamento dos pais (GUIA, 2013).

São diversas as atividades lúdicas que podem ser trabalhadas durante as aulas, ficando a critério do professor escolher a que melhor condiz com o seu objetivo.

DIFICULDADES EM PROPOR A METODOLOGIA LÚDICA NAS ESCOLAS

Para que a metodologia lúdica seja implantada nas escolas é necessário que os professores olhem para o jogo com uma forma de aprendizagem participativa, interativa e criativa, onde as crianças, os educandos e os educadores possam criar um vínculo rico e produtivo, através de ambas as partes, fortalecendo mutualmente, em um mundo de descobertas recíprocas, para alcançar objetivos propostos e desejados. (MARQUES, 2013).

O sucesso do método lúdico é dependente do interesse do professor em promover mudanças. O lúdico pode contribuir para reduzir os altos índices de fracasso escolar e evasão comum nas escolas, pois a partir do instante em que o aluno se envolve com o aprendizado as chances dele desistir ou fracassar na escola diminui de forma considerável (VECCHIETTI, 2013).

No entanto, o sentido real da educação lúdica, só é garantido se o educador for previamente preparado para realizá-lo, tiver conhecimento sobre os seus fundamentos e vontade constante de aprendizado e renovação, pois oferecer atividades que interessem aos alunos demanda estudo, pesquisa, observação das crianças que se trabalha entre outros esforços que deverá ser realizado pelo professor. Introduzir a ludicidade nas aulas vai além de propor um jogo ou uma brincadeira, é necessário que o professor interfira no processo e não participe efetivamente e que esteja atento ao que acontece pra saber onde deve intervir. (VECCHIETTI, 2013).

Portanto, a maior dificuldade em propor o método lúdico nas escolas é encontrar pessoas capacitadas e interessadas em desenvolver esse trabalho de forma prazerosa e consciente.

CONSIDERACOES FINAIS

Através da presente pesquisa ficou compreendido que as metodologias de ensino-aprendizagem por meio de investigação e lúdica são alternativas viáveis para melhorar o processo de aprendizagem.

A metodologia de ensino-aprendizagem por investigação é uma forma de diversificar as aulas e oferecer aos alunos atividades que possibilitem o desenvolvimento de sua autonomia e capacidade de tomar decisões.

As atividades investigativas devem proporcionar ao aluno a oportunidade de discutir, explicar e questionar o que lhe está sendo apresentado. Tais atividades sempre que possível deve ser desencadeadoras de discussões e debates, proporcionando o desenvolvimento de argumentos.

As principais características do método de ensino-aprendizagem por investigação são possibilitar a ampliação do conhecimento, o professor deve ser apenas o orientador durante todo o processo, o aluno deve ser instruído a enfrentar seus erros e ser motivado a aprender, e para isso o assunto abordado abordagem de estar ligado ao cotidiano. A autonomia, a interdisciplinaridade e a comunicação são os princípios didáticos deste método.

Verificou-se ainda que o método lúdico oferece uma metodologia nova de aprendizagem, garantindo aos educandos uma maior apreensão do conteúdo do ministrado, oferecendo às crianças a oportunidade de vivenciar situações-problemas através de atividades livres.

O lúdico traz diversos benefícios para os alunos como aumento do interesse, da autonomia e da confiança, proporcionando uma aprendizagem satisfatória, além disso, estimula a curiosidade, a responsabilidade e a socialização.

Constatou-se também, que a metodologia lúdica difere das brincadeiras vulgares, pois a mesma possui bases pedagógicas. E para que a ludicidade seja introduzida de forma satisfatória nas escolas é necessário que o professor busque apoio para que as atividades sejam sempre atrativas e que as escolas ofereçam uma estrutura adequada.

Entretanto, na metodologia de ensino-aprendizagem por investigação e na lúdica o professor tem um papel fundamental, pois é ele que deve buscar conhecimento e oferecer novas atividades que estimulem a vontade dos alunos em aprender e que quebrem a rotina nas salas de aulas.

Sendo assim, cabe salientar que o sucesso de tais métodos é dependente em grande parte do interesse e do incentivo dos educadores, que deverão estar sempre atualizados para que suas aulas não virem rotina.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, M. Z. **Pesquisa- ação e atividades investigativas na aprendizagem da docência em ciência.** São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Educação em Ensino de Ciências)- Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo.

BARROZO, V. M. **O lúdico e a alfabetização: a importância das atividades lúdicas nas práticas educativas do ensino infantil.** Disponível em: <<http://br.monografias.com/trabalhos3/ludico-alfabetizacao-importancia-atividades-educativas/ludico-alfabetizacao-importancia-atividades-educativas.shtml>>. Acesso em: 22 jul. 2013.

BELLUCCO, A. **Ensinando quantidade de movimento: como conciliar o tempo restrito com as atividades de ensino investigativas na sala de aula?**.Disponível em:<http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/alexabc/materiais/Ensinando_quantidade_de_movimento__atividades_de_ensino_investigativas__Alex_Bellucco.pdf>. Acesso em: 09 jul. 2013.

BIANCHINI, T. B.; ZULIANI, S. R. Q. A. **Utilizando a metodologia investigativa para diminuir as distâncias entre os alunos e a eletroquímica.** Disponível em: <<http://www.xveneq2010.unb.br/resumos/R0374-1.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2013.

BIASETTI, T. **Brinquedos com sucatas e brincadeiras lúdicas.** Disponível em: <<http://docemagiaensinar.blogspot.com.br/2010/02/brinquedos-com-sucatas-e-brincadeiras.html>>. Acesso em: 07 ago. 2013.

CENFOP: CENTRO DE FORMACAO PEDAGÓGICA. **O ensino de ciência por investigação.** Disponível em: <http://cenfopciencias.files.wordpress.com/2011/07/apostila-ensino-por-investigac3a7c3a3o.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2013.

COELHO, A. **Pelada.** Disponível em: <<http://photoshopcreative.com.br/mostratrabalho/galeria-52095.html>>. Acesso em: 08 ago. 2013.

CÓRDULA, E. B. L. **Brincar e aprender: o lúdico como metodologia de ensino.** Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0373.html>>. Acesso em: 22 jul. 2013.

GASPAR, L.; BARBOSA, V. **Jogos e brincadeiras infantis populares.** Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/index.php?option=com_content&view=article&id=372&Itemid=189>. Acesso em: 07 ago. 2013.

GUIA de atividades lúdicas. Atividades lúdicas. Disponível em: <http://sitededicas.ne10.uol.com.br/jogo_linguagem7.htm>. Acesso em: 15 ago. 2013.

HAMZE, A. **O que é aprendizagem?**. Disponível em: <<http://educador.brasilecola.com/trabalho-docente/o-que-e-aprendizagem.htm>>. Acesso em: 02 jun. 2013.

HELIPARK, P. D. **3ª jornada nacional do brincar e da brinquedoteca**. Disponível em: <<http://www.projetodecolar.com.br/?p=459>>. Acesso em: 08 ago. 2013.

LIMA, J. S. **A importância do brincar e do brinquedo para as crianças de três a quatro anos na Educação Infantil**. Rio de Janeiro, 2006. Disponível em <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/edinf01.htm>>. Acesso em: 05 ago. 2013.

LIMA, L. R. F. ; DELMÔNICO, R. L. **Estudo sobre a importância da brinquedoteca no ambiente escolar como espaço mediador de aprendizagens, sob o ponto de vista dos professores da rede municipal de ensino de Cornélio Procopio – PR**. Disponível em: <<http://www.partes.com.br/educacao/brinquedoteca.asp>>. Acesso em: 08 ago. 2013.

MARANGON, C. **Brincadeiras de rua**. Disponível em: <<http://gladstonjunior.blogspot.com.br/2010/12/brincadeiras-de-rua-o-tempo-bom.html>>. Acesso em: 08 ago. 2013.

MARQUES, A. C. M. F. **Atividades lúdicas em sala de aula**. Disponível em: <<http://professoralourdesduarte.blogspot.com.br/2012/07/atividades-ludicas-na-sala-de-aula.html>>. Acesso em: 22 ago. 2013.

MORAES, R. R. A. **Educação hoje: Reflexões e críticas**. Disponível em: <<http://meuartigo.brasilecola.com/educacao/%20educacao-hoje.htm>>. Acesso em: 02 jun. 2013.

NERY, E. D.; ALVES, F. C. **A literatura infantil: entre o real e o imaginário**. Disponível em: <<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-literatura-infantil-entre-o-real-e-o-imaginario-5929761.html>>. Acesso em: 21 ago. 2013.

PAIVA, A. P. B. **Atividades lúdicas e o uso de tecnologias em sala de aula**. Disponível em: <<http://corporate.canaltech.com.br/noticia/educacao/Atividades-ludicas-e-o-uso-da-tecnologia-em-sala-de-aula/>>. Acesso em: 15 ago. 2013.

PEDROSO, C. A.; BARRETO, J. M.; MALAQUIAS, J. S. S.; PINTO, L. M. **Papel do brinquedo no desenvolvimento infantil**. Disponível em: <<http://www.scelisul.com.br/cursos/graduacao/pd/artigo2.pdf>>. Acesso em: 05 ago. 2013.

PEREIRA, E. S.; RICHTER, K. P.; KNAPP, J. S. F. **O ensino-aprendizagem como investigação: a abordagem filmica como instrumento desencadeador de pesquisa escolar**. Disponível em: <<http://www.slideshare.net/coisasblog/o-ensinoaprendizagem-como-investigao>>. Acesso em: 04 jun. 2013.

POSGRADUANDO. **Utilização do lúdico em sala de aula.** Disponível em: <<http://www.posgraduando.com/blog/utilizacao-do-ludico-em-sala-de-aula>>. Acesso em: 09 ago.2013.

ROJAS, J. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança.** Disponível em: <http://www.ffllipe.ufms.br/material/fasciculo_Jucimara_Rojas__Jogos,_brinquedos_e_brincadeiras_a_linguagem_ludica_formativa_na_cultura.pdf>. Acesso em: 07 ago. 2013.

SAMPAIO, R. O. **Atividades lúdicas-** Importante recurso pedagógico. Disponível em: <<http://cev.org.br/biblioteca/atividades-ludicas-importante-recurso-pedagogico/>>. Acesso em: 15 ago. 2013.

SANTOS, E. A. C.; JESUS, B. C. **O lúdico no processo de aprendizagem.** Disponível em: <http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2013.

SILVA, F. L. **O lúdico na educação infantil.** Colíder, 2012. Disponível em: <http://www.biblioteca.ajes.edu.br/arquivos/monografia_20130522093411.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2013.

VECCHIETTI, M. C. **O lúdico em sala de aula: propondo atividades diferenciadas.** Disponível em: <<http://casadosgirassois.org/2011/10/14/ludico-na-sala-de-aula-propondo-atividades-diferenciadas/>>. Acesso em: 15 ago. 2013.