

O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

Congresso Online Nacional de Pedagogia, 1ª edição, de 15/03/2021 a 17/03/2021
ISBN dos Anais: 978-65-86861-78-5

MORAES; Luciene Rodrigues De¹, CARMO; Patricia Aparecida Do²

RESUMO

O presente trabalho refere-se à importância do lúdico no contexto escolar, e a contribuição que o mesmo traz para a aprendizagem infantil. “O papel do educador é propiciar oportunidades para as crianças brincarem, propiciar um ambiente de atividades ricas, prazerosas, lúdicas, educativas e sócias diversas” (LIRA, 2014, p 14). Portanto, durante a disciplina de Prática Como Componente Curricular III, no ano de 2018, foi realizado um projeto intitulado “Brincando, aprendendo e desenvolvendo”, em uma instituição de ensino situada município de Machado – MG, na qual o intuito foi com que os alunos se distanciassem brevemente da tecnologia que os cerca, para se aventurarem em um universo pouco conhecido por esta geração de crianças; Os jogos e brincadeiras pedagógicos, tais como: Quebra-cabeça, jogo da memória, jogo da velha, dança das cadeiras, pular corda, entre outros. Esta pesquisa teve como objetivo geral refletir sobre a importância dos jogos e das brincadeiras no contexto escolar. Os objetivos específicos que nortearão o desenvolvimento da pesquisa foram: Utilizar os jogos e brincadeiras para ampliar o repertório motor, desafiando assim, o potencial do aluno; Demonstrar que as brincadeiras e jogos pedagógicos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem das crianças; Valorizar o jogo como uma metodologia inovadora, onde as crianças brincam para e se divertir, e ao mesmo em que brincam, estão aprendendo e se desenvolvendo. A prática escolhida e vivenciada teve como tema jogos e brincadeiras pedagógicas, e a técnica empregada foi a pesquisa de campo qualitativa, com análise descritiva dos dados obtidos. Também utilizamos a pesquisa bibliográfica. Ao realizar esse projeto, a intenção era mostrar o quanto é importante o professor utilizar o lúdico em suas aulas, visando o pleno desenvolvimento das crianças, ou seja, em todos os seus aspectos; Físicos, morais, intelectuais, mentais, sociais, entre outros. O público alvo da prática vivenciada foram 9 alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental. Para iniciar a execução do projeto, primeiramente foi feita uma abordagem teórica com os alunos. Após a explicação, partiu-se para a abordagem prática. Iniciou-se pelos jogos pedagógicos. “Os jogos e as brincadeiras são uma atividade importantíssima e merecem ser levados para a sala de aula para tornar a educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças” (FRIEDMAN, 2012, p. 38). Depois desta etapa, as crianças se socializaram com brincadeiras pedagógicas, que foram realizadas no pátio da escola. A realização deste, evidencia que os resultados obtidos foram satisfatórios acerca do assunto, pois contribuíram para entender que é de extrema importância a compreensão por parte dos educadores, bem como das instituições de ensino que lidam com crianças. E que a utilização dos jogos e brincadeiras, enfim do lúdico colabora positivamente na intervenção educativa promovendo a autoestima e a evolução do indivíduo. Deste modo, conclui-se que essa é uma discussão não acabada e que deve ser vivenciada, em uma postura que nos leve a um contínuo aperfeiçoamento e aprimoramento das práticas pedagógicas, onde ludicidade e conteúdos programáticos devem ser articulados de forma dinâmica, interessante, crítica e contextualizada.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-Aprendizagem, Lúdico, Práticas Pedagógicas

¹ Instituto Federal De Educação, lucienorodrigues146@gmail.com

² Ciência e Tecnologias Do Sul De Minas- Campus Muzambinho, carmopatricia66@yahoo.com.br