

AS PRÁTICAS LÚDICAS NO COTIDIANO ESCOLAR: A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES

Wilian Toneli da Silva¹, Eunice do Nascimento Silva²

Resumo: O crescente interesse sobre a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras no universo da educação tem suscitado a necessidade de aprofundamento nessa área. As práticas pedagógicas utilizadas na atualidade não se diferem das utilizadas à décadas atrás, porém o perfil do aluno mudou bastante, sendo assim há necessidade do corpo docente buscar novas estratégias, métodos e ferramentas a fim de tornar sua aula mais atrativa. O principal objetivo deste trabalho foi o de analisar se são realizadas atividades lúdicas no cotidiano escolar de escolas públicas e particulares da cidade de Montes Claros, no ensino fundamental. Para tal, utilizamos pesquisa descritiva, estudo de caso, pesquisa de campo, quantitativa e revisão bibliográfica. O estudo em questão nos leva a refletir e perceber que nosso corpo docente, normalmente, não possui conhecimento necessário para praticar o ensino lúdico no processo ensino-aprendizagem. Apesar da maioria dos entrevistados responderem que têm conhecimento e o utiliza as práticas lúdicas, quando questionados das formas e métodos que utilizam para a sua aplicação, verificamos que as informações passam a ser confusas e desconexas.

Palavras-chave: Ensino lúdico, Capacitação, Educação Fundamental.

Introdução

O principal objetivo deste trabalho foi o de analisar se são realizadas atividades lúdicas no cotidiano escolar de escolas públicas e particulares da cidade de Montes Claros, no ensino fundamental. Para tanto, percebe-se que a educação é o processo de aprendizagem do aluno, que é definido por (BESSA 2011 P.14 apud FERREIRA, 1999) como sendo “o aprendizado; ato ou efeito de aprender; tomar conhecimento de; reter na memória mediante o estudo, a observação ou a experiência. Alguns fatores fazem com que esse processo de ensino / aprendizagem torne-se desgastante e desmotivador para todos os membros participantes. A falta de recursos para exercer as suas atividades, os baixos salários, a falta de capacitação dos profissionais, a falta de incentivos aos profissionais que acarretam acomodação por parte do corpo docente, no qual ministram suas aulas sem buscar novas maneiras, novos formatos, uma didática que traga o aluno para perto de si.

Santos (2010, p. 11) aborda essa questão afirmando que,

¹ Docente do IFNMG, Campus Montes Claros, Graduado em Administração, Especialista em Gestão da Qualidade e Educação à Distância, Mestrando em Desenvolvimento Social na Unimontes. E-mail: wtoneli@yahoo.com.br

² Graduação em Engenharia de Alimentos - Funorte, Especialização em Ensino Lúdico pelo Centro Universitário Barão de Mauá, Especialização em Educação à Distância - IFNMG. E-mail: eunice@1609@gmail.com.br

os docentes apresentam-se interesses e habilidades na aplicação do lúdico e reconhecem-se os benefícios do lúdico para o processo ensino-aprendizagem e que por falta de capacitação profissional encontram-se dificuldades para correlacionar o lúdico com os conteúdos curriculares e conclui-se com a descrição de vários benefícios.

Para Santos, et al (2011, p.14),

haveria um ganho qualitativo na formação do educador se o mesmo em sua grade curricular, além da formação teórica e a formação pedagógica houvesse também a formação lúdica, pois muitos educadores acreditam que esse seria o grande avanço para o terceiro milênio.

São vários os estudiosos que defendem a prática do lúdico no processo ensino aprendizagem. Para Crepaldi 2010, apud Piaget, 1978 “o jogo, ou atividade lúdica, é fundamental no desenvolvimento cognitivo do ser humano”. Olivera e Bazon (2009) demonstram que “preocupa-nos por um lado o descrédito com que os jogos ainda são tratados, fruto da banalização e superficialização de muitas defesas inadvertidas. Por outro lado, reconhecemos a existência de uma crença exacerbada neles, como capazes de produzir por si mesmos, desenvolvimentos e aprendizagens.”

Sendo assim, independente da raça e ocupação social as brincadeiras estão presentes na vida das crianças desde o início de suas vidas, dessa forma as discussões desse artigo pretendem elucidar algumas informações a respeito das atividades lúdicas no cotidiano escolar e analisar a percepção, preparação e capacitação do corpo docente na utilização do lúdico como prática de ensino.

Materiais e Métodos

Utilizamos como procedimentos metodológicos a pesquisa descritiva, pois a mesma visa descrever as particularidades e características de um dado grupo ou fato. Quanto aos procedimentos técnicos utilizaremos o Estudo de Caso, pois trata de uma estratégia de pesquisa com dados existentes através da qual o pesquisador se concentra sobre um caso, geralmente escolhido por seu caráter considerado típico. A elaboração deste trabalho é produto de uma pesquisa de campo, pois fizemos essa coleta de dados, utilizando um questionário estruturado que foi respondido pelos professores das redes de educação públicas e particulares na cidade de Montes Claros. Através de uma revisão de literatura, buscamos discutir com alguns autores, temas relacionados ao objeto dessa pesquisa. Posteriormente os dados coletados foram tabulados utilizando a planilha eletrônica MS-Excel, com a finalidade de comparar os seus resultados e buscar indícios sobre a utilização do ensino lúdico como ferramenta no processo de ensino aprendizagem da prática docente, através de uma análise quantitativa.

Resultados e Discussão

Percebemos que na pesquisa em questão o tempo médio dos entrevistados em trabalho na docente representam 13,04 anos o que mostra a experiência desses educadores na condução das respostas aos questionamentos feitos. Do total de entrevistados, 60% trabalham somente no segmento de ensino público e 31% em

escolas particulares, sendo que 9% trabalham em ambos segmentos educacionais. Destes 71% lecionam disciplinas ligadas ao ensino Fundamental II e 29% trabalham com o Ensino Fundamental I.

Ao serem questionados sobre desenvolverem atividades lúdicas no seu cotidiano de trabalho, 84% disseram que sim, executam essas atividades com frequência diária 13% dos participantes, semanalmente 38%, mensalmente 20% e executam as vezes 29%. Os outros 16% dos entrevistados que dizem não aplicar atividades lúdicas em suas atividades diárias, não o fazem por não conhecer as formas para trabalhar com o método e por não achar que ajudaria no processo ensino-aprendizado (86%).

Quanto às práticas lúdicas utilizadas por esses docentes, percebemos que 51% utilizam de jogos e brincadeiras para inserir o lúdico em suas atividades cotidianas. Os outros 49% utiliza-se de outros artifícios como: vídeo, cruzadas, música, colagens, teatros, bingos, atividades recreativas, artes, computador / internet, oficinas e xadrez.

Conclusões

O estudo em questão nos leva a refletir e perceber que nosso corpo docente, normalmente, não possui conhecimento necessário para praticar o ensino lúdico no processo ensino-aprendizagem. Apesar da maioria dos entrevistados responderem que têm conhecimento e utiliza as práticas lúdicas, quando questionados das formas e métodos que utilizam para a sua aplicação, verificamos que as informações passam a ser confusas e desconexas. Não há qualificação de nossos profissionais, no que diz respeito a esse tema, e que tal assunto não é devidamente abrangido de forma adequada na graduação, onde a prática é citada, mas não se prepara os profissionais a ponto dos mesmos ter segurança em aplicá-la em suas aulas de forma eficaz e eficiente. Percebemos então, que torna-se necessário um aprofundamento desse estudo visando estabelecer diretrizes básicas sobre a inserção do ensino lúdico no cotidiano escolar das escolas públicas e privadas.

Referências Bibliográficas

BESSA, V. H. **Teorias da aprendizagem**. Curitiba, Pr: IESDE, 2011.

CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE, 2010.

OLIVEIRA, Francismar Neves de. BAZON, Fernanda Vilhena Mafrá. **(Re) significando o lúdico: jogar e brincar como espaço de reflexão**. Londrina : EDUEL, 2009.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O Lúdico na formação do Educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O lúdico no processo de ensino-aprendizagem**. Assuncion, 2010. Disponível em http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf. Acesso realizado em 27/07/2015.