

O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO: Reflexões e diálogos acerca das possibilidades pedagógicas

Autora: Juliana Marques Paiva de Souza; Coautor: Marco Antônio Santoro Salvador.

Colégio Pedro II - secretariapos@cp2.g12.br

Resumo:

Introdução

A escola como conhecemos atualmente se apresenta como uma instituição de ensino organizada de modo a propor um ambiente dito como ideal para a aquisição da aprendizagem que acaba por corromper parte da natureza lúdica do aluno. A começar pela estrutura física, mesas e cadeiras perfiladas, engessadas individualmente.

Nesse contexto, Foucault (1999) compara a sala de aula com uma *cela*, local onde toda forma de individualidade é suprimida por meio de condutas disciplinadoras, de forma a automatizar a produtividade maciça do corpo, comparando-o com uma máquina.

Esse contexto afere à escola uma característica pouco agradável aos que ali estão, tornando-a um ambiente sem atrativo e desmotivante. A não ser nos momentos de liberdade, tais como o recreio e a aula de Educação Física. No qual é permitido ser em sua plenitude através de atividades lúdicas corporais que coadunam com as experiências dos alunos.

Analisando essas vertentes pensamos que talvez fosse interessante trazer o lúdico para o contexto de sala de aula através de metodologias que proporcionem maior atuação por parte dos alunos durante as práticas pedagógicas.

Esta pesquisa justifica-se, pois, o estudo acerca do lúdico na construção do conhecimento poderá estimular o uso das metodologias ativas nas aulas das diversas disciplinas do segundo segmento do Ensino Fundamental tornando a construção da aprendizagem prazerosa, contextualizada e significativa.

Apresenta-se como objetivo geral da pesquisa investigar as possibilidades da construção do conhecimento por meio de atividades lúdicas pautadas nas metodologias ativas no contexto de sala de aula do segundo segmento do Ensino Fundamental.

Partindo desse princípio foram delineados os seguintes objetivos específicos de modo a conduzir a realização da presente pesquisa: - Verificar a relação entre corpo e escola; - Compreender o elo entre o lúdico, as metodologias ativas de ensino e o processo de construção do conhecimento significativo com base nos dados coletados durante a aplicação do produto educacional apresentado na modalidade de curso de extensão; - Analisar as possibilidades e os limites do uso do lúdico na construção do conhecimento significativo por meio das metodologias ativas de ensino; - Estimular o planejamento e a realização de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas voltadas para o processo de construção da aprendizagem significativa durante o Ensino Fundamental segundo segmento.

Este trabalho pretende ampliar o debate acerca do lúdico no contexto escolar de modo a estimular o planejamento e a realização de atividades lúdicas nas práticas pedagógicas voltadas para o processo de construção da aprendizagem significativa.

Além disso, espera-se investigar as possibilidades da construção do conhecimento por meio de atividades lúdicas pautadas nas metodologias ativas nas aulas do segundo segmento do Ensino Fundamental.

Metodologia, Resultados e Discussão

Será realizado um estudo exploratório

(83) 3322.3222

contato@ceduce.com.br

www.ceduce.com.br

descritivo com o propósito de obter através da pesquisa uma visão geral sobre um assunto pouco explorado, no caso a investigação acerca das possibilidades da construção do conhecimento por meio de atividades lúdicas pautadas nas metodologias ativas de ensino no contexto de sala de aula do segundo segmento do Ensino Fundamental (GIL, 2010).

Uma vez que, se acredita que por meio das metodologias ativas de ensino seja possível propor atividades lúdicas diversificadas que tirem o aluno da inércia, colocando-os numa situação no qual seja necessária uma atuação maior.

Para isso, será realizado um curso de extensão no Colégio Pedro II destinado aos professores que atuam no segundo segmento do Ensino Fundamental a fim de estimular a reflexão acerca da ludicidade na construção do conhecimento baseada nas metodologias ativas de ensino nesta etapa da educação básica, bem como coletar os dados indispensáveis à pesquisa.

A coleta será realizada por meio da observação sistemática, registrada através de fotografias, gravações e relatórios de aula e da aplicação de um questionário anterior e posterior ao curso de extensão. Com o intuito de catalogar as atividades realizadas de modo a auxiliar na posterior análise dos dados.

A população envolvida neste estudo será composta pelos professores que atuam no segundo segmento do Ensino Fundamental. Sendo a seleção da amostra realizada de acordo com os seguintes critérios: Inscrição no curso de extensão; Assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Será adotado o uso de análise qualitativa dos dados, através do modelo clássico, tendo em vista a sua compatibilidade com os objetivos da pesquisa possibilitando a sua realização de maneira rápida e econômica, uma vez que neste modelo analítico “[...] o pesquisador é que desenvolve uma estrutura capaz de reunir, organizar e sumarizar os dados sem que haja vinculação a pressupostos teóricos ou modelos previamente estabelecidos.” (GIL, 2009, p.93).

A pesquisa encontra-se em fase inicial, portanto não apresenta resultados a serem analisados.

Conclusões

Estima-se com a realização da pesquisa propor um debate acerca da realização de atividades lúdicas no contexto de sala de aula por meio das metodologias ativas de ensino. Isso porque, as metodologias ativas de ensino podem contribuir para a realização de atividades lúdicas em sala de aula, visto que, sua proposta baseia-se num processo de ensino e aprendizagem pela ação seguindo os seguintes princípios: aluno no centro do processo de ensino e aprendizagem; autonomia; reflexão; problematização da realidade; trabalho em equipe; inovação; professor mediador, facilitador e ativador (DIESEL, BALDEZ e MARTINS, 2017).

E, de acordo com Vial (2015), atividades de música, teatro, cinema, fotografia, por exemplo, constituem-se diferentes jogos e expressam o lúdico e sua vivência. Afirma ainda o autor que durante o jogo é preciso unir diferentes habilidades e conhecimentos de modo a refletir sobre eles criando um projeto de atuação que propiciará o sucesso de sua realização.

Nessa perspectiva, a integração do lúdico às práticas educativas poderia embasar uma proposta de ensino que vise romper com a passividade dos alunos, permitindo a construção coletiva e a expressão das identidades ali presentes, resultando na construção da aprendizagem significativa.

Assim sendo, ao término das etapas supracitadas espera-se que a pesquisa contribua não só para a reflexão acerca desta temática, mas, sobretudo como estímulo aos professores do Ensino Fundamental segundo segmento no planejamento e realização de práticas lúdicas em sala de aula de modo a favorecer a construção da aprendizagem significativa.

Referências.

- DIESEL, A.; BALDEZ, A.; MARTINS, S. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Thema**, Pelotas, v.14, n.1, p.268-288, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15536/thema.14.2017.268-288.404>. Acesso em: 03 de abril de 2018.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**. Nascimento da prisão. 20.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- GIL, A. **Estudo de caso**. 1.ed. São Paulo: Atlas S/A, 2009.
- _____. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- VIAL, J. **Jogo e educação**. As ludotecas. 1.ed. Petrópolis: Vozes, 2015.