

A contribuição do lúdico na aprendizagem significativa em História

GERLANE DA CONCEIÇÃO CRUZ*

Resumo: O presente texto busca enfatizar o papel do lúdico na aprendizagem significativa, com destaque para o processo de ensino-aprendizagem em História. Para tal fim, serão expostas reflexões atreladas a linhas de pensamento de autores diversos, levando-as também para o campo empírico, ou seja, conectando os conceitos - envolvendo aprendizagem significativa e ludicidade - às observações realizadas em turmas de 6º ano (5ª série) do Ensino Fundamental II. Neste artigo busca-se discutir a relação existente entre atividade lúdica e aprendizagem significativa, de maneira a apontar os benefícios que a mesma pode adicionar no que diz respeito ao interesse e ao prazer em se ensinar e aprender História.

Palavras-chave: Lúdico, aprendizagem significativa, ensino.

Abstract: This paper seeks to emphasize the role of playfulness in meaningful learning, in the process of teaching and learning in History. For this purpose, will be exhibited reflections linked to lines of thought of different authors, leading them also to the empirical field, ie, connecting the concepts involving significant learning and recreation, the observations made in classes of 6th year (5th grade) Elementary School II. This article seeks to discuss the relationship between leisure activity and meaningful learning, in order to point out the benefits that it can add in respect of the interest or pleasure in teaching and learning history.

Keywords: Playful, meaningful learning, teaching.

*Graduanda em Licenciatura em História pela Universidade Estadual de Feira de Santana.

Introdução

Antes mesmo de adentrar a discussão com relação à importância e contribuição do lúdico no processo de aprendizagem significativa em História, é importante que se saiba a seriedade conferida ao lúdico no desenvolvimento cognitivo do sujeito durante o processo de aprendizagem. Pois é sabido que o lúdico estimula a curiosidade, bem como aguça a concentração e a atenção, além de auxiliar no desenvolvimento cognitivo.

O uso do lúdico aqui é direcionado na perspectiva de dinamizar as aulas de História, uma vez que o Ensino de História tem se mostrado uma tarefa árdua e não prazerosa. Estas inquietações se fazem presentes desde a questão das escolhas dos conteúdos, bem como perpassa pela dificuldade em dar significado aos mesmos ao serem abordados na sala de aula.

É neste sentido que procuro uma maneira de abordar um mecanismo que torne o processo de ensino-aprendizagem em História mais prazerosa e expressiva, ou seja, uma maneira que desperte no educando o interesse em estudar esta disciplina, e no professor motivação para mediar o conhecimento abordado.

À medida que o uso da atividade lúdica abra novos caminhos que direcionem o sujeito a uma aprendizagem significativa estará sendo trabalhada, através deste tipo de aprendizagem, o desenvolvimento da estrutura cognitiva do aprendiz no que diz respeito à assimilação de conceitos, o que implicará na aprendizagem significativa, superando a aprendizagem mecânica/memorística.

A importância da aprendizagem implica na mesma ter significado que auxilie o indivíduo na resolução de situações-problemas, uma vez que a estrutura cognitiva do indivíduo implica na estrutura conceitual do mesmo. Ou seja, a capacidade do aprendiz interagir a partir da assimilação de um novo conceito, a um conceito aprendido anteriormente e aplicá-los na resolução de problemas complexos, partindo de uma interpretação própria.

É justamente no intuito de tentar sanar estas dificuldades de assimilação de conceitos que impedem a aprendizagem significativa, que o presente artigo propõe a atividade lúdica como instrumento auxiliador, uma vez que ela exige concentração e estimula a criatividade.

O lúdico na aprendizagem significativa

Como já mencionado anteriormente, a aprendizagem significativa implica na assimilação de conceitos e na capacidade de sua aplicação. Pensando na aprendizagem significativa em História como aprendizagem que fica armazenada por mais tempo, e que auxilia o sujeito em sua vida cotidiana, ou seja, na reflexão crítica da realidade em que vive. Busca-se aqui facilitar a compreensão dos conceitos que são “exigidos” para uma aprendizagem com significado, através da experiência com o trabalho lúdico, focando a aprendizagem significativa. Uma vez que,

“(…) o lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais (SANTOS, JESUS, 2010. p.02)”.

Para que haja uma aprendizagem significativa é preciso que o indivíduo tenha interesse. Considerando esta linha de pensamento pude perceber através de observações realizadas no colégio Estadual José Ferreira Pinto (Feira de Santana-Ba), durante quatro meses, que o desinteresse do alunado pela disciplina História é bastante relevante. A maioria dos educandos não vêem horizonte no estudo da História. Várias questões rodeiam esta ausência de empenho, que vão desde: “Pra que estudar História?” a “História trata de coisas que aconteceram há tanto tempo, para que saber de fatos ocorridos no passado tão distante?” neste sentido, a ludicidade pode entrar como elemento de caráter prático para amenizar esta falta de interesse

A aprendizagem significativa com o auxílio do lúdico tende a ser mais abrangente, uma vez que:

“A utilização do lúdico na educação tem também, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades (SANT’ANA, 2011, p.22)”.

Apesar de em algumas situações suceder a resistência (por parte dos docentes) em utilizar o lúdico como metodologia no processo de ensino-aprendizagem em História, até mesmo pela dificuldade do professor em encontrar recursos a serem utilizados em aulas dinâmicas. Como pude perceber em algumas observações realizadas no colégio já citado, no qual o professor se propôs a fazer uma aula diferente com data show, vídeo e passou metade da aula e o aparelho não funcionou, a única alternativa seria a aula tradicional (aula expositiva). Estes empecilhos contribuem para o desinteresse e desmotivação professor-aluno, este tipo de dificuldade impõe ao educando uma aprendizagem mecanizada/memorista, na qual o objetivo é estudar para responder questões, sem interpretar e muito menos criticar o conteúdo.

Através da observação participante proporcionada pelo projeto PIBID, foi possível observar as práticas metodológicas utilizadas em sala de aula, uma vez que a metodologia é uma das principais ações docente que implica no processo de aprendizagem do sujeito. Como observado nas turmas de 6º ano (5ª série) a dificuldade em dinamizar as aulas de História é bastante visível, devido à falta de recursos que possibilitem a realização das mesmas. Neste sentido surge a inquietação: como dinamizar estas aulas de forma que gere uma aprendizagem significativa?

Para que haja uma aprendizagem significativa, ou seja, com assimilação, construção de conceitos e incorporação dos mesmos pelo indivíduo que permita a este fazer a leitura de mundo, associando as informações aprendidas anteriormente às novas informações, é importante a presença de um recurso metodológico dinamizador em sala de aula, que promova a abstração e compreensão de conceitos. De maneira que o indivíduo possa,

“Questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação. (BRASIL....pcns. 1997, p.69)”.

Compreender a aprendizagem significativa envolve aprender novos conhecimentos e a partir dos mesmos formular suas próprias explicações e aplicá-las. Neste sentido, a mediação, por parte do docente, entre o conhecimento e o aprendiz se faz necessária, uma vez que é a partir do repertório abordado pelo professor que surgirão os novos conceitos e as novas situações a serem utilizadas e resolvidas pelo aprendiz. Estas questões estarão desenvolvendo a estrutura cognitiva do sujeito no processo de aprendizagem.

A compreensão e aplicação de conceitos capacitam o sujeito no desenvolvimento de habilidades e competências, bem como possibilita a capacidade de estabelecer a interdisciplinaridade como está posto nos pcns. De modo que, saiba se posicionar diante de situações complexas suscitadas no cotidiano do sujeito, ou seja, o indivíduo através da aprendizagem significativa conseguirá estabelecer relação entre conhecimentos de áreas diversas, percebendo que os mesmos sempre se inter-relacionam diante de alguma situação.

A aprendizagem significativa se dá à medida que as escolhas das abordagens permitam ao educando estabelecer relação entre os conteúdos, ou seja, a partir do momento que o sujeito consegue se apropriar do conhecimento aprendido e articulá-lo a nova informação. Esse tipo de aprendizagem exige que o educando tenha interesse em aprender, e a partir desta aprendizagem o mesmo poderá desenvolver sua estrutura cognitiva.

Diagnosticamos um quadro bastante diferente no ensinar e aprender da disciplina. O desinteresse pelas aulas de História permeia o processo de ensino-aprendizagem desta disciplina, no que diz respeito à desmotivação do professor por questões que vão desde a falta de reconhecimento profissional, a superlotação das salas aulas. O docente enfrenta dificuldades em controlar as salas com mais de 30 alunos, e sanar as inquietações de todos se constitui uma tarefa árdua, considerando aqui também a dificuldade em organizar um ambiente silencioso propício a ministração de aulas, devido a presença de alguns alunos (que geralmente só aparecem uma vez ou outra para atrapalhar a concentração dos colegas) também dificulta a aula. Nesta perspectiva, as aulas expositivas são tidas por muitos alunos como “chatas” e “enfadonhas”.

Diante destas questões surgem as seguintes indagações: como despertar o interesse do alunado pela disciplina História? É possível promover o interesse a partir da utilização de metodologias e recursos pedagógicos diferentes das aulas expositivas e da utilização do livro didático como elemento direcionador do currículo proposto para uma determinada série?. Neste sentido, propõe-se a atividade lúdica como forma de despertar no alunado o interesse e o prazer em estudar História, de maneira que os conhecimentos adquiridos nesta disciplina façam sentido na vida dos mesmos, ou seja, de modo que a mesma tenha significado para o aprendiz.

A ludicidade dentro o processo de ensino aprendizagem tem se mostrado como recurso metodológico capaz de despertar interesse e o prazer no aprendiz envolvido, uma vez que a atividade lúdica na maior parte das vezes desperta a atenção do sujeito. Considerando a aprendizagem significativa como aquela que é fixada por mais tempo, a atividade lúdica pode contribuir amplamente na aprendizagem com significado.

A atividade lúdica não contribui apenas para a memória perdurar por mais tempo, mas auxilia o indivíduo no desenvolvimento da estrutura cognitiva, ampliação das competências e habilidades, bem como possibilita a capacidade de trabalhar em grupo.. Uma vez que, para trabalhar a atividade lúdica é necessário primeiramente o a apropriação de conhecimento dos conteúdos a serem abordados neste tipo de atividade, a

“metodologia lúdica faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão (JESUS, SANTOS. 2010. p, 07)”.

Articular o lúdico a aprendizagem significativa, possibilita ao alunado vivenciar situações-problemas, que serão capazes de resolvê-los através da abstração e compreensão de conceitos, elementos principais ao que diz respeito à aprendizagem significativa. A ludicidade não deve ser vista apenas como brincadeira, atividade recreativa. A atividade lúdica proporciona ao indivíduo o desenvolvimento do pensamento lógico e da criticidade, que poderão ser utilizados na vida cotidiana.

Partindo da perspectiva de que as aulas de História auxiliadas de atividades como: filmes, vídeos, maquetes, oficinas, produção de histórias em quadrinhos, dentre diversas outras atividades, ou seja, a interação da atividade lúdica e aprendizagem significativa.

A proposta desta interação busca analisar a ludicidade como recurso auxiliador no processo de ensino-aprendizagem na disciplina História. Promovendo a motivação aluno-professor, para que as aulas de História não fiquem embasadas apenas na aula expositiva e no livro didático, mas que se utilize uma estratégia metodológica incentivar, a fim de dinamizar e despertar o empenho do educando em aprender História com prazer e com significado, utilizando principalmente atividades que estimulem o aprendiz, considerando a faixa etária do público alvo, bem como sondando a partir do diálogo em sala, quais atividades mais lhes chamam atenção, para execução do trabalho.

Conclusão

Apontando a aprendizagem significativa como aquela vinculada à aquisição de conceitos, pautada não só na compreensão dos mesmos, mas na capacidade de aplicá-los em situações-problema complexos, bem como uma aprendizagem fixada por mais tempo, ordenada por pensamentos lógicos e críticos. Importou aqui analisar a contribuição da atividade lúdica como recurso metodológico auxiliador no processo de ensino-aprendizagem em História.

Articulando as dificuldades encontradas ao conhecimento empírico oriundo de observações realizadas em turmas do Ensino Fundamental II, e percebendo o desinteresse por parte do alunado na disciplina História, o presente trabalho procurou analisar os prós e os contras no que diz respeito à utilização do lúdico como recurso metodológico que desperte o interesse e o prazer em estudar História, bem como a necessidade de dar sentido a aprendizagem, a fim de promover a aprendizagem significativa em História.

No que diz respeito a utilização lúdico, apesar de alguns impasses que limitam seu emprego em uma sala de aula, foi possível refletir sobre a possibilidade deste tipo de

atividade despertar o interesse do alunado no processo de aprendizagem. Neste sentido, faz-se necessário um ambiente escolar que propicie o desenvolvimento de atividades diferenciadas das aulas expositivas, uma vez que estas aulas dinâmicas possibilitam ao alunado a capacidade de estabelecer relação entre os conteúdos abordados nas aulas.

Enfim, analisando a contribuição do lúdico objetivando a aprendizagem significativa em História, pôde-se destringir os seus pontos positivos e negativos, bem como atentar para a resistência por parte dos docentes em se utilizarem da ludicidade como estratégia metodológica, uma vez que o espaço escolar nem sempre favorece esse tipo de atividade. Neste sentido, defende-se que o uso do lúdico deve ser ratificado cada vez mais, de modo a demonstrar a sua capacidade de estímulo e auxílio no processo de ensino-aprendizagem em História.

Referências Bibliográficas

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 20 de mar 2013.

MOREIRA, Marco Antônio. **Linguagem e Aprendizagem significativa.** Disponível em: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/linguagem.pdf>. Acesso em: 25 mar de 2013.

NUNES, Lucas Loureiro, LUCA, Marcelo Alexandre Siqueira De. **O professor de História no Ensino Fundamental: Atitudes a favor da melhoria do ensino x aprendizagem.** Disponível em: <http://www.futureschool.com.br/artigos/artigo%208.pdf>. Acesso em: 25 de mar 2013.

PELLIZZARI ¹, Adriana, KARIEGL², Maria de Lurdes, BARON, Márcia Pirib³, FINCK, Nelcy Teresinha Lubi, DOROCINSKI, Solange Inês.

Teoria da aprendizagem significativa seguindo Ausubel. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012381.pdf>. Acesso em: 23 de mar 2013.

SANT'ANA, Alexandre. **A História do lúdico na educação.** Sant'Anna. Disponível em: <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/19400>. Acesso em: 24 de mar 2013.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. JESUS, Basiliano do Carmo de. **O lúdico no processo de aprendizagem.** Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf. Acesso em: 23 de mar 2013.

SMOLE, Kátia Cristina Stocco. **Aprendizagem Significativa.** O lugar do conhecimento e da inteligência. Disponível em: <http://www.fe.unb.br/pie/zAPRENDIZAGEM%20SIGNIFICATIVA.htm>. Acesso 23 de mar 2013.

TAVARES, Romero. **Aprendizagem significativa.** Disponível em: <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/bitstream/handle/mec/2239/Textos/ASConceitos.pdf>. Acesso em 25 mar 2013.