TRABALHANDO O LÚDICO EM SALA DE AULA: POLIMINÓ

WORKING THE PLAYER IN THE CLASSROOM: POLIMINÓ

Sebastião Antônio Neto[1]

Resumo
Este projeto traz como enfoque principal a questão do lúdico na sala de aula, os benefícios e dificuldades existentes ao trabalhar tal metodologia. O jogo e a brincadeira aparecem como formas de se trabalhar o lúdico. É imprescindível a disponibilidade do professor para preparar suas aulas e procurar utilizar metodologia que são colocadas como essenciais para o desenvolvimento de atividades de qualidade para os estudantes. Perceber, também, o processo do discente é fundamental para que não se desista da busca por uma aula mais prazerosa e atrativa.
Palavras-chave: Lúdico. Ensino-aprendizagem. Educação.

Abstract
This project has as main focus the question of playfulness in the classroom, the benefits and difficulties existing when working with this methodology. The game and play appear as ways of working the ludic. It is essential that teachers are available to prepare their classes and seek to use methodology that is considered essential for the development of quality activities for students. Realizing, also, the student's process is fundamental so that one does not give up looking for a more pleasant and attractive class.
Keywords: Playful. Teaching-learning. Education.

1 Introdução

O poliminó é um jogo lúdico com a adaptação de um dominó, com a finalidade de desenvolver diversos conteúdos matemáticos, tornando as aulas mais atrativas, motivadora e participativa, para ser desenvolvido com alunos do Ensino Fundamental II, com o intuito de fixar equações do 1º grau, potenciação, radiciação e figuras geométricas, que muito irá contribuir na identificação e resolução de áreas, perímetro, ponto, reta, aresta, etc.

Este projeto trata da questão do lúdico na sala de aula, considerando os jogos e brincadeiras formas de se trabalhar o lúdico. Trata também da importância da ludicidade para a aquisição do conhecimento, dos desafios encontrados e enfrentados para atingir o objetivo de levar a ludicidade para a sala de aula, como a importância da pesquisa e formação permanentes

[1] Mestre em Educação pela Eikon University, Professor de Matemática do Fundamental e Médio e IFAL- Instituto Federal de Alagoas, Escola Estadual Desembargador Augusto Costa e Escola Municipal de Educação Básica Professor Divaldo Suruagy e E-Tec Profuncionário,saneto.antonio@gmail.com

dos professores. Além de trazer a necessidade de a escola tornar-se cada vez mais prazerosa para todos que passam o seu tempo dentro dela, sejam alunos ou funcionários.

Diante da necessidade em procurar o que fazer para inserir o alunado envolvendo- o no contexto, fazendo com que o mesmo assimile os conteúdos, procuro a partir deste projeto uma forma de atrair e motivar os alunos da Escola Municipal de Educação Básica Professor Divaldo Suruagy, enfatizando os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula, de modo a não esquecer o foco principal que é a aprendizagem. Aprendizagem essa que, depois ao cobrar do meu alunado eu possa ter em feedback e que o mesmo seja de maneira eficaz e que os discentes possam com a prática mostrar o desempenho que aprenderam durante a evolução do projeto.

Desta forma, no sentido de juntar esforços para uma aprendizagem significativa, a participação de todos os discentes é fundamental para que possamos obter êxitos, através de um jogo, o qual o mesmo vem com formas geométricas, equações, radiciação e potenciação, além de ter que formarem uma "figura mágica" que é o poliminó.

Tem-se como objetivo geral conscientizar e motivar os alunos a estudarem proporcionando mecanismos que desenvolvam no aluno o caráter investigativo com uma consciência crítica da realidade local, mostrando a importância dos conteúdos e a utilização dos mesmos em seu dia a dia.

Como objetivos específicos: desenvolver os conteúdos a partir de uma sequência didática; tornar a aprendizagem significativa através da situação investigada e vivenciada; conhecer e reconhecer equações do 1º grau, radiciação e potenciação; Descobrir as figuras geométricas que podemos formar a partir das peças do jogo e trabalhar área e perímetro das figuras formadas.

2 Ações metodológicas

- Confecção de um Poliminó de E.V.A;
- Formação de duplas;
- Ampliação do poliminó em papel madeira ou papel 40;
- Informações sobre a realização do projeto;
- Discussões em sala de aula sobre os conhecimentos prévios dos alunos acerca dos conteúdos em seu cotidiano e sua realidade local;
- Trabalhos em sala de aula envolvendo os conteúdos estudados;
- Produção e apresentação de relatórios;

- Conscientização sobre a importância dos conteúdos para os alunos, despertando-lhes a sensibilidade para os fatos sociais que a cercam no dia a dia e que de certa maneira a constitui;
- Socialização das tarefas;

2 Fundamentação Teórica

2.1 O Trabalho do Professor com o Lúdico

O professor que está interessado em promover mudanças poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que pode até contribuir para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão verificados nas escolas, pois a partir do momento que o aluno se envolve com o aprendizado as chances de ele fracassar ou desistir da escola diminuem consideravelmente.

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo, tiver conhecimento sobre os fundamentos da mesma e vontade de estar em contínuo aprendizado e renovação, pois trazer atividades que interessem aos alunos demanda pesquisa, estudo, observação dos alunos com os quais se trabalha entre outros esforços por parte do educador. Pois não é só dar qualquer jogo por ser educativo ou propor uma brincadeira, o professor precisa mediar este processo e mesmo que não participe efetivamente, de estar muito atento ao que acontece para saber aonde intervir.

O papel do pedagogo e do professor é de fundamental importância para a difusão e aplicação de recursos lúdicos. O professor ao se conscientizar das vantagens do lúdico, adequará a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades. O pedagogo, como pesquisador, estará em busca de ações educativas eficazes para que o mesmo prazer que o aluno tem ao sair para o intervalo, ao ir às aulas de Educação Física ou na hora da saída, esteja presente na sala de aula. (NEVES, s/d)

Mas os professores, além disso, tudo devem estar atentos a mais uma questão muito importante e que mexe com o papel do professor e por mais que se tenha muitas discussões acerca da necessidade de mudança deste papel, de desconstrução de certas crenças, ainda é muito forte. [...] em uma sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e acriatividade são

constantemente estimuladas. Podemos observar que essas atitudes, de um modo geral, não são, de fato, estimuladas na escola. (ALMEIDA, s/d)

Portanto, o professor deve também renunciar, modificar algumas posturas e atitudes já incorporadas, o que se torna mais difícil, pois lidar com a mudança, com o diferente é desafiador e nem todos estão abertos para isto. É importante considerar que a formação lúdica não é importante somente para o aluno, mas também para o educador, pois possibilita a ele conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida do aluno jovem e do adulto. (SANTOS, 1997; KISHIMOTO, 1999 *apud* ALMEIDA, s/d) mas, se ainda é complicado a inserção da ludicidade em sala de aula para os alunos, no caso dos adultos, na formação dos professores torna-se uma realidade mais distante ainda.

Para se trabalhar de forma lúdica deve-se estar atento ao trabalho em e com o grupo, pois as relações interpessoais serão mais constantes e demandarão um cuidado em especial e o professor deveria também ter alguns conhecimentos mínimos sobre tipos de grupo, fases de grupo (inclusão, controle, afeição e separação), personalidades, os variados papéis desempenhados em um grupo, comunicação, feedback, conflitos, coesão de grupo, normas e regras, crenças e valores, entre outros conhecimentos que ajudam no trabalho com grupos.

O trabalho em grupo cria um clima de cooperação dentro da sala de aula e facilita as relações que se darão dentro daquele espaço, além de o grupo se tornar mais responsável pelo seu processo e resolver seus problemas e conflitos de forma mais clara e aberta entre os membros. Se os alunos começarem a ter atividades lúdicas, mas ainda se sentirem isoladas e não incluídas entre eles e não tiverem construído uma relação de amizade e afinidades entre os colegas, bem como o envolvimento com as atividades tornam-se mais egocêntricas e distantes do outro. A troca com o outro pode ser muito enriquecedora, além de fazer parte de toda a nossa vida, pois a todo o momento estaremos convivendo e vivendo com os outros.

É essencial que o educador tenha uma formação continuada, também com relação aos aspectos metodológicos do lúdico, e perceba a importância que tem o desenvolvimento de atividades lúdicas para os alunos jovens e adultos. E que possa trabalhar cada vez mais sua criatividade para levar melhores atividades e dinâmicas para a sala de aula. Que possa através da troca de experiências com outros profissionais estar sempre se renovando e inovando a sua prática fazendo com que seus educandos possam ficar cada vez mais interessados e envolvidos com o processo de ensino aprendizagem.

2.2 O conhecimento Lúdico

O lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento do ser humano, então pode auxiliar na aquisição de novos conhecimentos, em sala de aula, facilitando muito no processo ensino-aprendizagem. É através de atividades lúdicas, que "o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino aprendizagem e sua autoestima". (NEVES, s/d). E, o mais importante neste processo, foi o professor perceber a importância e necessidade de se trabalhar de forma lúdica com seus alunos, para que eles pudessem se apropriar mais facilmente dos conhecimentos. Mostrou-nos uma atividade que havia realizado com os alunos para ensinar a fração e disse que rendeu muito mais do que se tivesse tentado explicar da forma tradicional. Ao perceber que os alunos produziam, aprendiam e se desenvolviam mais quando faziam as atividades mais livremente e espontaneamente no ensino da matemática. Sendo que o professor em questão já busca trabalhar de forma lúdica com os alunos e demonstrou valorizar o brincar e o jogo para os alunos em outros momentos também. A observação e a intervenção vêm ao encontro com os termos de Chaguri (2006, p. 2):

> Os jogos ajudam a criar um entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses e as motivações dos educandos em expressar-se, agir e interagir nas atividades lúdicas realizadas na sala de aula.

Mas uma aula inspirada no lúdico, não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes (atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade), influindo no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. Segundo Lucci (s/d) "o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o *fastidium* é um grave obstáculo para a aprendizagem".

No entanto, sendo a ludicidade uma necessidade do ser humano em qualquer idade, não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico deve, além de divertir, facilitar a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborar para uma boa saúde mental, preparar para um estado interior fértil, facilitar os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (ALMEIDA, s/d.). Enfim, o lúdico propicia uma compreensão de mundo e de conhecimento mais ampla para a aprendizagem do aluno. (CHAGURI, 2006, p.11).

2.3 Tornando as aulas mais prazerosa e significativa

Snyders (s/d) defende a alegria na escola, vendo-a não só como necessária, mas como possível. Diz o autor "A maior parte dos alunos em situação de fracasso são as de classe popular e elas precisam ter prazer em estudar; do contrário, desistirão, abandonarão a escola, se puderem. [...]" (p. 37). Quanto mais os alunos enfrentam dificuldades de ordem física e econômica, mais a escola deve ser um local que lhes traga outras coisas. Essa alegria, não pode ser uma alegria que os desvie da luta, mas eles precisam ter o estímulo ao prazer. A alegria deve ser prioridade para aqueles que sofrem mais fora da escola. (NEVES, s/d)

Volpato (2002) também se mostra bem interessado por esta questão de a escola se tornar mais prazerosa, em seu livro "Jogo, brincadeira e brinquedo" traz dois subitens de capítulo tratando desta temática.

Reiteramos que a escola é vista culturalmente como um espaço em que não há tempo para o prazer, em que temos que cumprir os deveres e esperar que acabe. Muitos passam a semana esperando pelo final de semana, o ano esperando pelas férias e a fase adulta para sair da escola. Mas cada vez ao avançarmos o nível de ensino vamos vendo que o estudo nunca para, ou melhor, nunca deveria parar, deveríamos sempre estar em contínua formação, pois o conhecimento não é estático e nem imutável, ele está em constante transformação e renovação e para conseguirmos estar atualizados enquanto profissionais precisamos estar estudando sempre. Mas como fazer isto se estudar sempre foi visto como cansativo e trabalhoso? Muitas pessoas encontraram educadores em suas vidas que os motivaram e mostraram a importância do estudo e de forma prazerosa, mas muitos não conseguiram ter esta consciência e querem distância das salas de aula. Esta situação só poderá ser modificada com os professores de agora fazendo aulas mais prazerosas, mais leves e lúdicas para os alunos, tornando assim a escola um ambiente mais prazeroso e o estudo, o aprendizado simples e natural. Que as pessoas possam sentir prazer aprendendo e estudando, aliás, que possam aprender e estudar efetivamente em suas escolas.

2.4 Síntese de experiência

A Escola Municipal de Educação Básica Professor Divaldo Suruagy, está situada no Povoado Fazenda Nova, Olivença-Alagoas, em pleno sertão do estado Alagoano. O público alvo de nossa clientela é muito especial, pois vem de uma jornada de trabalho no campo de onde é retirada a única fonte de renda das famílias ou o incentivo ofertado pelos programas

sociais do governo. Deparamo-nos diariamente com alunos desmotivados, muitas vezes cansados por ajudarem seus pais na agricultura e sem perspectiva de um futuro melhor. Temos que nos debruçar diante de ações que estimule estes alunos e que motive os mesmos a quererem participar da aula e fazer com que assimilem alguma coisa. Diante de tais situações, procurei modificar minha metodologia fazendo com que estimulassem e integrassem estes alunos nas aulas, então procurei através do Poliminó, um jogo constituído por 14 triângulos, que tem por objetivo formar uma "figura mágica" que é um polígono de oito lados, o jogo é uma adaptação de um dominó com a finalidade de fixar diversos conteúdos matemáticos no Ensino Fundamental II, dentre eles equações do 1º grau, radiciação e potenciação, entre outros, o qual confeccionei o jogo em E.V.A e solicitei que os mesmos formassem duplas na sala de aula, entreguei uma peça a cada dupla sendo que nas peças continha equações, radiciação ou potenciação para que as duplas desenvolvessem. Ampliei o jogo em papel 40 para facilitar no auxílio as duplas quando necessário e expus no quadro e fui fazendo o acompanhamento dos mesmos durante o procedimento para chegarem ao resultado final.

Cada dupla encontrou o resultado de sua maneira e, em seguida fiz a correção na lousa para que os outros colegas tivessem acesso as equações das outras duplas, logo após, solicitei que cada dupla viesse até o birô para encaixar a equação no resultado que eles encontraram e ao final chamei toda a turma para observarem que figura teria formado. A partir daí começamos a explorar a geometria, onde eles disseram que tinha formado um octógono, ou seja, uma figura de oito lados e começamos a desmontar as peças e na sequência peguei uma peça e solicitei que um aluno medisse para ver o tamanho de cada peça, depois pedi que ele juntasse duas peças e a turma analisasse o que havia formado, daí em diante começamos a trabalhar a área das duas peças e o perímetro, logo após eu perguntei se juntássemos mais duas peças como ficava a área e o perímetro e assim por diante, até encontrarem a área do octógono. Ao encontrarem a área total do octógono eles questionaram que assim ficou mais fácil, pois como iria calcular a área de uma figura com oito lados se ela não estivesse dividida em partes.

2.5 Avaliação

A avaliação é um processo contínuo, onde o aluno será avaliado durante toda a etapa do processo de acordo com os instrumentos: Trabalho em grupo, trabalho individual, observação, através e de todas as tarefas atribuídas dentro da sala de aula. Como instrumento auxiliar do trabalho do educador, a avaliação dar-se-á de forma contínua, através da observação dos trabalhos desenvolvidos (pesquisa, participação, interação do grupo, análise de dados obtidos,

exposições e relatórios), onde serão verificadas as capacidades e dificuldades do aluno na construção do seu conhecimento. Portanto, a mesma deve servir de instrumento norteador na reflexão da prática docente, uma vez que este é o verdadeiro sentido da avaliação: diagnosticar para ter um planejamento voltado para a real necessidade do educando.

Considerações finais

Contudo, percebi o quanto é importante trabalharmos utilizando metodologias diferentes, inovadoras, ou seja, o lúdico, porém requer tempo e estímulo para os professores para que os mesmos se sintam motivados a querer fazer, não se sintam pressionados e desestimulados e muito menos sobrecarregados, porém estimular é preciso e com um pouco de esforço podemos reverter a qualidade de ensino ofertada em nossas escolas.

Perceber e valorizar a importância do lúdico em sala de aula é fundamental para que esta prática seja cada vez mais comum e presente nas escolas. E o papel principal de implementar e cultivar tal metodologia é dos professores, em seus planejamentos e programas de aula, levando aos alunos uma forma mais leve, divertida e prazerosa de aprender. O lúdico vem como o diferencial para a educação que necessita de mudança, de novidade, de estímulo e incentivo. Trazer para os adolescentes um aprendizado que seja significativo e ao mesmo tempo leve e prazeroso é renovar o modelo de escola que temos, modificando a visão de lugar sério e chato, tornando-a um lugar mais aconchegante para os que nela passam tanto tempo. Este pode ser um pequeno e inicial passo para se superar a visão que se tem de escola, já ultrapassada, por ser desinteressante.

Referências

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico.** Disponível em: http://www.cdof.com.br/recrea22.htm Acesso em 28 mai. 2008.

CHAGURI, J. P. O Uso de Atividades Lúdicas no Processo de Ensino/Aprendizagem de Espanhol como Língua Estrangeira para Aprendizes Brasileiros. *In*: **UNICAMP.** Publicações de Alunos Graduados e Pós-Graduados do Instituto de Estudos da Linguagem – São Paulo. Versão On-line São Paulo: UNICAMP, 2006. Disponível em: http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/ Acesso em 28 mai. 2008.

LUCCI, Elian Alabi **A escola pública e o Lúdico.** Disponível em http://www.hottopos.com/videtur18/elian.htm – Acesso em 28 mai. 2008.
NEVES, L. O. R. **O lúdico nas interfaces das…** relações educativas. Disponível em: http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm – acesso em 28 mai. 2008.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987.

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo:** usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.