



EDUCAÇÃO E SOCIEDADE: ATIVIDADE CRIATIVA

EDUCATION AND SOCIETY: CREATIVE ACTIVITY

DOI: 10.5281/zenodo.8126262

Carlos Alexandre Firme de Oliveira¹

1 INTRODUÇÃO

A sala de aula é um ambiente onde o aprendizado é fundamental, mas nem sempre as metodologias tradicionais conseguem engajar os alunos de forma efetiva. É nesse contexto que a atividade lúdica surge como uma ferramenta poderosa, capaz de transformar a dinâmica do ensino e proporcionar uma experiência de aprendizado mais significativa. Neste relato de experiência, será explorada a importância da atividade lúdica em sala de aula e como ela pode contribuir para o desenvolvimento dos estudantes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A sala de aula é um ambiente de aprendizado, onde os alunos são desafiados a adquirir conhecimento e desenvolver habilidades. No entanto, muitas vezes, o ambiente de sala de aula pode ser monótono e pouco estimulante para os estudantes.

Nesse sentido, a atividade lúdica desempenha um papel fundamental, pois proporciona uma abordagem mais dinâmica e atrativa, ao mesmo tempo em que promove a aprendizagem

¹ Doutorando em Ciências da Educação – UNAEDS (PY).



de forma mais significativa. A atividade lúdica, quando bem planejada e aplicada, pode ser uma ferramenta eficaz no processo de ensino e aprendizagem. Os jogos, por exemplo, são uma das formas mais conhecidas de atividades lúdicas em sala de aula. Eles podem ser utilizados como estratégia para a revisão de conteúdos, a prática de habilidades específicas, o estímulo à criatividade e ao pensamento crítico.

Os jogos podem ser adaptados para diferentes disciplinas e faixas etárias, contribuindo para tornar a aula mais dinâmica e participativa. Além dos jogos, outras atividades lúdicas, como as brincadeiras, os teatros, as músicas e as dramatizações, também desempenham um papel importante no processo de ensino e aprendizagem. Essas atividades proporcionam um ambiente descontraído e prazeroso, onde os alunos se sentem mais motivados e engajados. O aspecto lúdico possibilita a vivência de situações reais, onde os estudantes podem experimentar diferentes papéis, explorar emoções e desenvolver habilidades sociais, como colaboração, comunicação e trabalho em equipe. A atividade lúdica também traz benefícios cognitivos para os alunos. Durante a realização dessas atividades, ocorre uma maior ativação dos circuitos cerebrais relacionados à memória, à concentração e ao raciocínio. Isso ocorre porque o cérebro está mais estimulado e receptivo ao aprendizado, uma vez que o aspecto emocional e prazeroso está associado à atividade. Dessa forma, os conteúdos aprendidos durante as atividades lúdicas são melhor internalizados e retidos pelos estudantes.

Ao tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e participativo, as atividades lúdicas contribuem para a formação de alunos mais engajados e autônomos. Portanto, é essencial que os educadores explorem a importância da atividade lúdica em sala de aula, proporcionando aos seus alunos experiências de aprendizado mais ricas e significativas. A sala de aula é considerada o ambiente propício para a construção do conhecimento, onde os alunos têm a oportunidade de aprender os conteúdos curriculares de forma direcionada pelos educadores.

No entanto, além dos métodos tradicionais de ensino, é essencial incorporar atividades lúdicas, que vão além do simples entretenimento, mas que também possuem o objetivo de promover a aprendizagem de maneira significativa. A atividade lúdica, quando bem planejada



e embasada por objetivos pedagógicos, apresenta inúmeras vantagens para o desenvolvimento educacional dos estudantes. Estimula a criatividade, a socialização, o trabalho em equipe, a autonomia e a imaginação dos alunos, possibilitando um maior engajamento com os conteúdos abordados.

Além disso, é uma oportunidade para reforçar o vínculo afetivo entre professores e alunos, tornando o ambiente mais acolhedor e motivador. Quando os alunos estão envolvidos em atividades lúdicas, a aprendizagem se torna mais prazerosa e menos cansativa. Através do jogo e da brincadeira, eles são desafiados a pensar, analisar e resolver problemas, o que contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico e da capacidade de tomada de decisões. Essas habilidades são fundamentais para a formação de cidadãos críticos e capacitados.

Outro ponto importante é que as atividades lúdicas permitem a individualização do ensino, pois cada aluno pode aprender de acordo com suas próprias necessidades e ritmo de aprendizado. Dessa forma, o professor pode utilizar diferentes estratégias e recursos, como jogos educativos, dinâmicas em grupo, manipulação de materiais concretos e simulações, a fim de atender às diferentes formas de aprendizagem e estilos de aprendizagem dos estudantes.

É válido ressaltar que a atividade lúdica não substitui o ensino tradicional, mas se complementa a ele. A autonomia proporcionada pela LDB também contribuiu para que novos conteúdos fossem incluídos nas propostas pedagógicas. (ROZENDO; DE LUNETTA, 2023). Ou seja, enquanto o professor explana os conteúdos teóricos, as atividades lúdicas proporcionam uma prática concreta que fixa e aprofunda o que foi apresentado. Assim, os alunos têm a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos em situações reais e contextualizadas, o que torna a aprendizagem mais significativa e duradoura.

Portanto, a atividade lúdica desempenha um papel fundamental no auxílio ao processo de ensino-aprendizagem. Ela proporciona um ambiente dinâmico, motivador e prazeroso, que contribui para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes. Ao incorporar atividades lúdicas em sala de aula, os educadores incentivam o protagonismo dos alunos, promovem a interação e a criatividade, além de potencializarem a assimilação dos conteúdos



curriculares. Assim, é possível proporcionar uma educação de qualidade, que forme indivíduos capazes e preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Pensando sobre as novas metodologias socioconstrutivistas, pedagogias de aprendizagens alternativas, significativas, ativas e criativas. Em virtude de mudarmos o modelo didático de ensino e aprendizagem, trazendo um discurso pedagógico (DP) afinado com o lúdico, o polissêmico, o cultural, o prévio e a realidade. Trabalhando como sugere Ausubel (1982) “aquilo que é significativo para os discentes” inserindo o educando nos anseios que englobam a sua vida cotidiana.

Confabulando as ideias dos autores do texto estudado no seminário em propor um projeto de ler e escrever que se fundamenta no aprender de forma crítica os pressupostos leitura e escrita, para desenvolver-se consequentemente, integralmente como assegura a Base Nacional Comum Curricular-BNCC em sinteticamente objetivar o fazer aprender.

Soma-se ainda, os ideais filosóficos da teoria Walloniana na releitura do pensador abaixo:

O movimento infantil tem um sentido muito distinto daquele presente no adulto e é promotor do desenvolvimento da criança. O educador que se mantiver atento a essas manifestações da criança terá elementos extras para compreender e manifestar o processo de aprendizagem. (GRATIOT-ALFANDERY, p.38, 2010).

As Bolas

Bola de meia, bola de papel
Sobe da terra vai ao céu
Bola de sinuca, bola de futebol
Com um chute fez um gol;
Bola de vôlei, bola de boliche
O unicórnio dorme no beliche;
Bola de tênis, bola de sorvete



Joga o Dênis de capacete;
Bola de neve, bola de sabão
Voa, voa e cai no chão
Bola de beisebol, bola de basquete
É da rainha Elizabeth;
A lua é uma bola
O mundo é uma bola
Que gira roda, roda sem parar
Rola bola pra li
Rola bola pra lá.
Autor: Carlos Alexandre.

Ao chegamos na sala de aula fizemos uns exercícios de alongamento para a produção de hormônios que oxigenam o cérebro, provocando uma maior capacidade de percepção e bem-estar na aceção dos conteúdos. Explicamos a dinâmica da aula e oralmente, fizemos a declamação da poesia e discussão sobre a compreensão do assunto, buscando tirar a pedra do caminho entre o leitor e autor, permitindo interação onde a criança vive a poesia diretamente na prática.

Estas atividades foram realizadas numa aula com duração de 4 (quatro) horas, em 2 (duas) turmas do 3º ano, com uma faixa etária de entre 8 (oito) e 9 (nove) anos. A utilização de metodologias ativas, significativas e criativas são fundamentais para o desenvolvimento das crianças que por meio do polissêmico, do folclórico, da cultura embasada nas poesias que revelam o mundo imaginário, colorido das crianças. Trabalham de forma inovadora, criativa, alegre, protagonista em o discente aprender fazendo, seu fazer de maneira ativa, viva, pensando e construindo mediado pelo professor proporcionando que os mesmos saiam da zona de desenvolvimento real e chegue ao seu potencial máximo que a zona de desenvolvimento potencial.



Figura 1 – Atividade lúdica (boliche)



Fonte: Autoria do autor

Figura 2 – Atividade da bola



Fonte: Autoria do autor



4 METODOLOGIAS ATIVAS

Observamos, na imagem da figura 1 (um), a atividade mostra uma dinâmica feita embasada na poesia “As Bolas” a qual estávamos usando a bola de basquete; no **2º momento**: ficamos em círculo explicamos as regras da dinâmica aos estudantes, onde um iria jogando a bola para o outro trabalhando a psicomotricidade e quem deixar a bola cair é eliminado, até restar apenas dois e, um campeão ao final, repete às vezes que se fizer necessário como mostra a imagem 3 (três);

3º momento: utilizamos o quadro para pedir que os alunos desenhem e escrevam sobre sua compreensão do poema fazendo a análise textual de modo pictográfico e escrito estimulando sua sonoridade, os níveis de escrita individual pintando, escrevendo palavras, frases e textos, respeitando os diversos níveis de saberes heterogêneos existentes em uma sala incluindo todos numa ação de inclusão social divertida em que aprender seja o propósito maior e feito com os alunos protagonistas do seu fazer discente mostrado na figura 1 (um);

4º momento: tarefa no quadro citar desenhando as bolas que aparecem no texto e a escrita do nome da bola preferida de cada um aluno e seu esporte predileto; **5º momento**: utilizamos a dinâmica do boliche na sala com um a um aluno jogando a bola para derrubar os pinos feitos com garrafas pet, a cada jogada é tabulado o número de pontos que o jogador fez, sendo os alunos que computa no quadro colocando o nome do aluno e a quantidade de pontos de cada jogador, além de um para arrumar as garrafas sempre que forem derrubadas. Ao final faz as contas e a contagem dos pontos com uma disputa entre os maiores pontuadores para ter um campeão, evidenciados na figura 2 (dois);

6º momento: sempre numa interatividade dos alunos com o texto foi realizada a dinâmica da bola de sabão, foi preparado previamente que os alunos trouxessem canudos e copinho para com água, detergente fazer as bolhas brincando e aprendendo mostrados nas imagens 4 (quatro) e 5 (cinco).



5 CONCLUSÃO

Em suma, podemos concluir que a atividade lúdica desempenha um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula. Além de tornar o ambiente mais dinâmico e divertido, ela estimula a socialização, a criatividade e o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Ao inserir elementos lúdicos em suas aulas, os professores proporcionam oportunidades para que os estudantes possam explorar, experimentar, interagir e aprender de maneira mais significativa.

Portanto, é imprescindível que a educação valorize e utilize as atividades lúdicas como recursos pedagógicos, visando ampliar o engajamento e o interesse dos alunos, além de promover um processo de aprendizagem mais eficaz e prazeroso. Com isso, podemos construir um ambiente escolar mais estimulante e formar cidadãos mais preparados para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**, São Paulo: Moraes, 1982.

FLORENCIO ROZENDO, J.; DE LUNETTA E RODRIGUES GUERRA, A. A PRÁTICA DA CAPOEIRA COMO INSTRUMENTO EDUCACIONAL: ARTE E CULTURA. **Revista OWL (OWL Journal)**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 83–94, 2023. Disponível em: <https://www.revistaowl.com.br/index.php/owl/article/view/14>. Acesso em: 8 jul. 2023.

GRATIOT-ALFANDÉRY, Héléne.(org)Elaine Dias. **Henri Wallon**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. LEAL, Telma Ferraz. ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia.

Recebido em: 30/06/2023

Aprovado em: 04/07/2023

Publicado em: 08/07/2023