

A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO MOTIVACIONAL NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Ilaneide Marques Souto Bezerra¹

Coautores

Ilani Marques Souto Araújo
Ednardo Sousa Bezerra Junior
Aratricia Maria Martins Freire

RESUMO: O universo lúdico ainda é visto com ressalvas por alguns profissionais da educação que entendem o brincar como mero passatempo, descontextualizado e sem objetivos. Esta visão é vinculada a concepções edificadas em práticas que não mais têm espaço no fazer pedagógico, tendo em vista, as várias possibilidades que a atividade lúdica pode representar na vida de uma criança. Observa-se no dia-a-dia das escolas que, embora o tema em debate seja uma constante nas discussões e formações de professores, alguns educadores apresentam resistência em pensar uma aula diferente, dinamizada e lúdica, ofertando as crianças na maior parte do tempo exposições orais acerca dos conteúdos. Partindo dessa premissa, acredita-se o quanto é necessário pensar em ações pedagógicas que contribuam, influenciem e motivem os alunos no âmbito da sala de aula, de forma que o ato pedagógico seja prazeroso e significativo. Portanto, considera-se imprescindível o uso de estratégias e instrumentos que floresçam um maior interesse e uma maior participação dos alunos. Objetiva-se com esse trabalho, compreender como os professores concebem a ludicidade, de que forma a mesma está sendo utilizada em sala de aula e quais as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento das crianças e conseqüente no processo de aprendizagem. Essa pesquisa foi predominantemente de cunho qualitativo, de natureza bibliográfica, articulada com estudo de caso na Escola José Francisco Soares, situada na Localidade de Escalvado, Distrito Arapari, em Itapipoca-CE, onde se utilizou além de observação direta, um questionário com cinco perguntas abertas aos profissionais da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. Os resultados apontam que o trabalho pedagógico envolvendo instrumentos lúdicos possibilita ao educador tornar a aula mais prazerosa, motivadora e significativa, oportunizando assim, condições favoráveis ao desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo do aluno, conseqüentemente, minimizando as dificuldades no percurso da aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Ensino. Aprendizagem.

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Ceará - UECE. Especialista em Psicopedagogia pelo INTA.

INTRODUÇÃO

Aos observar as discussões sempre presentes nos grupos de educadores, é comum deparar-se com os debates relacionados aos métodos de facilitação do ensino através de atividades lúdicas, no entanto, embora o tema em debate seja uma constante nas discussões e formações de professores, alguns educadores ainda apresentam resistência em pensar uma aula diferente, dinamizada e lúdica, ofertando as crianças na maior parte do tempo exposições orais acerca dos conteúdos.

É sabido que através do brincar a criança constrói o seu universo, vivencia situações imaginárias, aprende a lidar com as emoções e equilibra os conflitos gerados. Nesse sentido, reflete-se a ludicidade, que não pode ser compreendida simplesmente como atividade para passar o tempo, mas como instrumento essencial e que possibilita o desenvolvimento de várias habilidades necessárias ao processo de aprendizagem.

Os jogos e brincadeiras utilizadas de forma adequada como recurso pedagógico poderão contribuir para o processo de aprendizagem das crianças na escola, especialmente na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, pois estes recursos neste contexto retêm o interesse da criança possibilitando assim, o desenvolvimento global de habilidades necessárias para processo educativo.

Nessa perspectiva, acredita-se na necessidade de se pensar em ações pedagógicas que contribuam, influenciem e motivem os alunos, de forma que o ato pedagógico torne-se mais prazeroso e significativo. Portanto, é imperativo o uso de estratégias e instrumentos que viabilizem um maior interesse e uma maior participação dos alunos.

Ressalta-se que a ludicidade não se realiza apenas como uma atividade recreativa, todavia, tem um grande potencial como recurso pedagógico para o processo de aprendizado. Destarte, é fundamental que os educadores entendam que, no brincar as crianças também aprendem e se desenvolvem, pois é brincando que a criança aprende a socializar-se, a conviver, a perder e a ganhar. Os brinquedos, brincadeiras e jogos conduzem as crianças a novas descobertas e experiências, enriquecendo assim o processo de ensino-aprendizagem.

Objetivou-se com esse trabalho, compreender como os professores concebem a ludicidade, de que forma a mesma está sendo utilizada em sala de aula e quais as

contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento das crianças e conseqüente no processo de aprendizagem. Para isso, utilizou-se uma pesquisa de cunho qualitativo, de natureza bibliográfica, articulada com estudo de caso na Escola José Francisco Soares, situada na Localidade de Escalvado, Distrito Arapari, em Itapipoca-CE, onde através de uma observação direta e um questionário com cinco perguntas abertas aos profissionais da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental, pôde-se constatar que o trabalho pedagógico envolvendo instrumentos lúdicos possibilita ao educador tornar a aula mais prazerosa, motivadora e significativa, oportunizando assim, condições favoráveis ao desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo do aluno, conseqüentemente, minimizando as dificuldades no percurso da aprendizagem.

A LUDICIDADE E SUA CONTRIBUIÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A Ludicidade permite definições das mais subjetivas e variadas possíveis, pelo apanhado para fundamentar cientificamente sua conceituação. Negrine (2000) assevera que a mesma pode ser entendida como um estado de espírito com saber progressivo que paulatinamente condiciona uma conduta de aprendizagem intimamente relacionada ao seu modo de vida.

É correto afirmar ainda, no entendimento do mesmo autor, que ludicidade é uma forma de a criança encontrar resistência através do descobrimento de manobras motivacionais ao enfrentamento do desafio de ser por si – andar com as próprias pernas – firmando o livre pensar que a induz a conceituar responsabilidade em seus atos no aprender brincando.

Feijó (1992 p. 61) acrescenta que “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”. Destarte, é imprescindível que o professor conheça essa magnitude e trabalhe a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica e conseqüentemente venha facilitar o processo de aprendizagem.

Walon (1979, p. 45) afirma: “A criança aprende muito ao brincar, o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia, é na realidade, uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico”.

Já Friedmann (2012, p. 19) relaciona diretamente o lúdico ao brincar, quando afirma que “brincar diz respeito à ação lúdica, seja brincadeira ou jogo, com ou sem o uso de

brinquedos ou outros materiais e objetos. Brinca-se também usando o corpo, a música, a arte, as palavras etc.” Assim sendo, cabe ressaltar que o brincar já existia na vida dos seres humanos bem antes das pesquisas iniciais sobre o assunto em debate. “Desde a antiguidade e ao longo do tempo histórico, nas diversas regiões geográficas, há evidências que o homem sempre brincou”. (ID, p. 19).

Assim sendo, a despeito de seu contexto etimológico proveniente do latim: *ludus*, que significa “jogos”; a palavra “lúdico” como se pontuou inicialmente abarca ampla referência. Expressa a relevância desta atividade como um instrumento metodológico que deve ser abordado como premissa de um melhor aprendizado dos alunos em relação às diversas áreas do conhecimento.

No entendimento de Freinet (1988, p. 304), a dimensão lúdica, tem suas especificidades na impressão que pode ser diversa ao estado de bem estar que corrompe sua essência, dependendo da forma de seu uso:

[...] um estado de bem-estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e de perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada à impressão que temos por uns instantes de participar de uma ordem superior cuja potência sobre-humana nos ilumina.

Esta referência: “estado de bem-estar”, pode ser entendida para além dos limites da individualidade do ser humano, posto, a ludicidade proporcionar uma natural interação e sociabilidade muito amplas que, invariavelmente, condiciona a uma equalização relacional, conforme pontuado por Correia (2006, p. 61):

Em síntese, ao serem resgatadas as brincadeiras das crianças e ao serem utilizadas como um conteúdo importante nas aulas, os alunos passam a ser respeitados. Qualquer proposta pedagógica intitulada cooperativa, democrática ou participativa, seja na educação física ou qualquer disciplina, deve começar respeitando os educandos e sua cultura, de forma igualitária, sem sentimentos de superioridade e de autoritarismo.

Entende-se pela citação supra, a interpretação de lúdico como o momento que a criança oportuniza o sentimento de liberdade, de descontração e interação, oportunidade em que fica disponível o estabelecimento de contato com o mundo que está a sua volta, estimulando a autonomia dentro de um contexto situacional. A ludicidade pode ser entendida ainda como sinonímia de criatividade que estimula a formação do pensamento crítico através da sociabilização, sendo, portanto, reconhecida como uma atividade significativa pelo conteúdo pedagógico natural que encarta, portanto, é mais do que um recurso que propicia a aprendizagem espontânea, consoante pondera Oliveira (1985).

A atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento das crianças porque as liberta de situações difíceis. No brincar as coisas e as ações não são o que aparenta ser; e, em situações imaginárias, as crianças começam a agir independentemente do que vêem a ser orientadas pelo significado da situação. (FRIEDMANN, 2012, p. 40).

Para a mesma autora, a ludicidade também liberta a criança de ações que devem ser completadas, não pela ação em si mesma, mas pelo significado que ela carrega. “Quando uma criança faz de conta que está andando a cavalo, o significado domina a ação” (ID, p. 40). Esse processo possibilita a criança expressar seus desejos, tendo em vista, que a atividade lúdica é o nível mais alto do desenvolvimento e é por ela que a criança se move cedo.

A autora supra, enfatiza ainda que, Vygotsky acredita ser a atividade lúdica crucial para o desenvolvimento cognitivo, visto que, situações imaginárias levam ao desenvolvimento do pensamento abstrato e isso só acontece porque novos relacionamentos entre significados, objetos e ações são criados antes do brincar.

Corroborando-se com os autores citados, levando-se em consideração que a ludicidade é comunicação, por conseguinte, sociabilidade que necessariamente deve fazer parte, como insumo, do processo ensino e aprendizagem.

De forma simples, mas não menos abrangente, Almeida (2008, p. 1) resume ludicidade como qualidade daquilo que é lúdico:

Se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão.

Assim sendo, assevera-se que a ludicidade na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas as crianças, fazendo com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, respeitando suas características próprias, seus interesses e esquemas cognitivos.

Observa-se comumente que o interesse dos alunos florescem quando a atividade lúdica está presente. Atribui-se esse fator ao fato que, como recurso metodológico, a ludicidade tem a capacidade de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural, além de estimular a crítica, a criatividade e sociabilização, sendo, portanto, reconhecida como uma das atividades mais significativas pelo seu conteúdo pedagógico social (OLIVEIRA, 1985).

Piaget (1978) defendeu a importância do lúdico na aprendizagem através de suas pesquisas que proporcionaram inquestionáveis contribuições para educação escolar, em que uma destas, relacionava o lúdico, pela orientação cognitivista, como fator integrador da vida mental da criança, onde através da experiência lúdica o educando pode alcançar integralmente o seu crescimento intelectual, comportamento intitulado de assimilação.

O trabalho pedagógico deve promover a inserção social da criança, respeitando-a, sendo capaz de desenvolver sua autonomia, identidade, espírito de cooperação e solidariedade com os demais, não apenas dentro da escola, mas também fora dela.

Assim sendo, o educador precisa ter uma atitude crítica diante dos alunos conhecendo principalmente seus limites e possibilidades. Para Signoretti (2003, p.06), "Ao professor compete respeitar as características, o ritmo, as necessidades e possibilidades de cada criança, nas diferentes faixas etárias".

É sabido que o processo de desenvolvimento infantil implica oportunidades e situações educativas que vão além dos cuidados assistenciais. Deste modo, os objetivos que contemplam a Educação Infantil e os Anos Iniciais do Ensino Fundamental precisam priorizar a valorização dessas oportunidades educativas, fundamentando-se na ideia de que a criança é um ser ativo na construção do seu conhecimento, que aprende a partir das ações, reflexões e interações com o adulto, com outras crianças e com o ambiente. A criança deve ser respeitada como um ser que tem direito de viver o seu próprio tempo.

Para isso, cabe aos profissionais do magistério, principalmente os que lidam com crianças, propiciar uma educação de qualidade que as ajude a entender e superar a realidade em que vivem, criando no espaço escolar uma atmosfera democrática que valorize, respeite, promova a diversidade e que conduza ao bem estar emocional e físico das crianças, contribuindo para diminuir o alívio de suas tensões, seus receios e medos, encorajando-as a expressarem-se livremente suas expectativas, interesses e necessidades, fazendo uso das diferentes formas de linguagem.

Aduz-se portanto, que o lúdico propicia uma compreensão de mundo e de conhecimento mais ampla tanto para o aluno como para a aprendizagem.

METODOLOGIA

Essa pesquisa foi predominantemente de cunho qualitativo, de natureza bibliográfica, articulada com estudo de caso na Escola José Francisco Soares, situada na Localidade de

Escalvado, Distrito Arapari, em Itapipoca-CE, onde se utilizou além de observação direta, um questionário com cinco perguntas abertas direcionadas a 03 profissionais da educação infantil e 03 professoras dos anos iniciais do ensino fundamental, todas do sexo feminino.

Na elaboração da pesquisa bibliográfica do presente trabalho foram consultados diversos autores e obras que abordam o assunto em estudo. “A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente.” GIL (2002, p.45).

Já a pesquisa de campo, realizada através do estudo de caso foi desenvolvida após o estudo bibliográfico, tornando possível tomar conhecimento sobre a temática estudada e relacioná-la as teorias revisadas.

RESULTADOS

Após observação direta na Escola supracitada e aplicação do questionário, foi possível constatar um dia-a-dia embasado com práticas lúdicas no âmbito das salas de aulas, embora, se reconheça na fala das professoras investigadas a dificuldade de executar atividades lúdicas devido ao fato de serem práticas que requerem mais tempo, dedicação e compromisso. “São atividades com material concreto, além de planejar na teoria é preciso recortar, colar, montar” (Professora 1).

As atividades mais comuns desenvolvidas, pelas professoras estão entre os jogos didáticos pertencentes ao acervo da Instituição e elaborados pelas próprias educadoras, contação de histórias, músicas e brincadeiras. A rotina seguida pela Escola já favorece a utilização da ludicidade.

Pôde-se verificar ainda que o corpo docente atribui a ludicidade um resultado positivo em se tratando do processo de ensino aprendizagem. Das variáveis favoráveis observadas nesse processo ressalta-se que: as atividades lúdicas envolvem as crianças por se tratar de práticas prazerosas; desperta a criatividade e imaginação; torna o conteúdo significativo e é extremamente favorável ao desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo.

Essa perspectiva corrobora com o conteúdo dos Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente no tocante aos Temas Transversais. Estes parâmetros dirigem o seu foco principal para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno

não deve somente absorver conteúdos, mas principalmente deve desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento.

Acrescenta-se ainda Vygotsky (1998), que afirmou que a criança exerce papel ativo na construção de seu conhecimento, por fazer parte de um contexto sociocultural, em que as interações entre as mesmas e os adultos tem o potencial de estimular a aprendizagem. O mesmo atribui a importância da atividade lúdica para o processo de ensino e aprendizagem por sua influência facilitadora no desenvolvimento da criança, relacionando a ludicidade como fator que auxilia na aprendizagem do agir pela curiosidade que é estimulada e, por conseguinte, propicia autoconfiança adquirida pela interação que, também condiciona o desenvolvimento da linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança aprende muito ao brincar e o que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia, é na realidade, um importante aliado para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico.

O presente trabalho oportunizou o entendimento de que a atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento das crianças porque as liberta de situações difíceis. A ludicidade possibilita ainda a criança expressar seus desejos, tendo em vista, que a atividade lúdica é o nível mais alto do desenvolvimento e é por ela que a criança se move cedo.

Verificou-se que são várias as possibilidades que as práticas lúdicas representam na vida de uma criança, dentre elas, a oportunidade de demonstrar sentimentos, representações a cerca do cotidiano, a capacidade de criação, percepção, sociabilidade e o estabelecimento e assimilação de valores.

Assim, entende-se que uma prática pedagógica amparada na ludicidade contribui e influencia na formação do ser humano, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento.

Aduz-se, portanto, que o trabalhado pedagógico envolvendo instrumentos lúdicos possibilita ao educador tornar a aula mais prazerosa, motivadora e significativa, oportunizando condições favoráveis ao desenvolvimento físico, motor, emocional, social e cognitivo do aluno, conseqüentemente, contribuindo de forma significativa no processo de aprendizagem.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, N. P. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.

CORREIA, Marcos Miranda. **Trabalhando com Jogos Cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física**. Campinas: PAPIRUS, 2006. 96 p.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FREINET, Célestin. **A educação do trabalho**. 1ª ed. São Paulo-SP : Martins Fontes, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão**. 1 ed. São Paulo. Moderna. 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogos Infantis: O jogo, a Criança e a Educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

KHISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009(a).

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, Vera Barros. **A Brincadeira e o desenho da criança de zero a seis anos**. Uma avaliação psicopedagógica. Revista Criança. MEC/Secretaria de Educação Fundamental, novembro, 1998.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SIGNORETTI, Adriana Elizabeth R.S et ai. **Como educar e cuidar: aspectos cotidianos da prática pedagógica com crianças da 0 a 6 anos**. Revista do professor. Porto Alegre, v.19, n.73, p.5-10, jan./mar. 2003.

VIGOTSKI, L. S. – **A formação Social da Mente**, 6º ed. São Paulo: Martins fontes, 1998.

WALLON, Henri. **Psicologia e Educação da Infância**. Lisboa: Estampa, 1979.

