

A LUDICIDADE E A RELAÇÃO PROFESSOR ALUNO: UM OLHAR A PARTIR DA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA¹

Larissa Nogueira dos Santos²
Helena Vitória Ferreira da Silva³
Victoria Roberta Soares Silva⁴
Caio Campos Morais⁵
Aline Pereira Lima⁶

RESUMO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência- PIBID tem nos permitido interagir com as crianças do Ensino Fundamental I que encontram-se com dificuldades acadêmicas. Quando observada a relação professor-aluno dentro desse contexto, é possível refletir sobre práticas pedagógicas e concepções atreladas a elas. Ao presenciar práticas que pouco consideram a ludicidade na escola nos questionamos: haveria uma ligação entre práticas pedagógicas lúdicas e a relação que se estabelece entre professor e aluno? Essas relações seriam melhoradas no contexto da ludicidade? Neste artigo visa-se apresentar os dados parciais obtidos em pesquisa de revisão bibliográfica cujo objetivo é estabelecer uma relação teórica entre práticas lúdicas e o vínculo que se estabelece entre professor e aluno.

Palavras-chave: Práticas pedagógicas, Relação professor-aluno, ludicidade, PIBID.

INTRODUÇÃO

As práticas pedagógicas são entendidas como um conjunto de prática sociais, concepções, abordagens e métodos complexos, que podem acontecer em diversos lugares na escola, mas principalmente na sala de aula, envolvendo nesse processo uma interação entre professor, aluno e conhecimento (CALDEIRA; ZAIDAN, 2010).

As referidas práticas podem ser construídas sob a influência de diversos aspectos: há aqueles aspectos que dizem respeito ao professor (sua formação, suas vivências, as concepções de educação e de mundo que ele carrega, e suas condições de trabalho), aqueles relacionados ao aluno (sua idade, contexto sociocultural, e vivências) e ao espaço escolar (condições materiais, locais, e o contexto em que a escola está inserida). Políticas públicas,

¹ Trabalho desenvolvido no contexto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- PIBID, financiado pela CAPES.

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de São Paulo-IFSP, nogueira.larissa@aluno.ifsp.edu.br;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de São Paulo-IFSP, h.vitoria@aluno.ifsp.edu.br;

⁴ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de São Paulo-IFSP, v.roberta@aluno.ifsp.edu.br;

⁵ Graduando pelo Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de São Paulo- IFSP, caio.campos@aluno.ifsp.edu.br;

⁶ Orientadora: Doutora em Educação, Instituto Federal de São Paulo- IFSP, aline.lima@ifsp.edu.br.

o momento socioeconômico e político vivenciado também influenciam de forma objetiva ou subjetiva nas práticas pedagógicas. Por outro lado, há elementos influenciadores que são mais específicos, a ludicidade pode ser um deles.

A ludicidade é um conceito que compreende os jogos e brincadeiras, não se restringindo a eles. É um termo que engloba ações que estimulam a imaginação, fantasia, criatividade e o aprimoramento das habilidades cognitivas, sociais e psicomotoras. Sua importância tem sido cada vez mais discutida por ser capaz de proporcionar um ambiente para o desenvolvimento integral das crianças.

Na educação, o conceito ganha destaque por promover o aprendizado e desenvolvimento infantil de forma prazerosa, por constituir-se como ferramenta valiosa no processo de ensino e aprendizagem. Ao vivenciar abordagens lúdicas, as crianças se envolvem no processo educativo com alegria e enfrentam desafios com entusiasmo, pois explorar, apresentar ou fortalecer os temas de estudo de forma divertida, é um motivador, permitindo experimentar de uma forma diferenciada o conhecimento.

Construir práticas lúdicas não significa apenas permitir a utilização do jogo, do brinquedo ou da brincadeira, é uma postura do professor diante da elaboração do ensino que envolve sensibilidade, disposição, envolvimento e fundamentação teórica. Nessa concepção de ensino, o centro daquele espaço escolar não é o professor: ele abre mão da centralização, e reconhece que o aluno é sujeito ativo no processo de construção de conhecimento, afetividade e cultura (ALMEIDA, 2009).

A partir da promoção deste espaço, onde o aluno e professor são ativos no processo de conhecimento, estimula-se a afetividade. O educador estabelece um vínculo afetivo com o educando, o que aproxima ambos e garante o envolvimento do aluno com a aprendizagem. Assim, o conhecimento é construído pela relação entre professor e aluno, a partir de uma troca entre um sujeito que ensinando, aprende, e outro que, aprendendo, ensina.

Quando o professor apenas apresenta e transmite tarefas preexistentes, seja do livro didático ou retiradas da *internet*, não se explora diferentes abordagens pedagógicas, logo, o modo de envolver o aluno fica limitado. O aluno, visto como mero receptor de conhecimentos, é alguém que deve simplesmente se adaptar e absorver as diretrizes, procedimentos e conhecimentos estabelecidos pelo sistema ou pelo professor. Essa relação se mostra prejudicial tanto para alunos como para os professores, pois ambos não ocupam papéis de autonomia, socialização e construção de conhecimento.

Diferentemente, quando o processo de ensino aprendizagem envolve uma interação complexa entre aluno, professor e o conhecimento, a aprendizagem ocorre verdadeiramente

de maneira ativa, permitindo que os alunos estabeleçam relações com conhecimentos prévios e desenvolvam-se plenamente.

Neste artigo, a partir de um trabalho de revisão bibliográfica, procuraremos demonstrar uma ligação teórica entre práticas pedagógicas lúdicas e o vínculo que se estabelece entre professor e aluno. Para tanto, serão utilizados os dados coletados em um levantamento que toma como fonte algumas bases de dados, dentre elas, a *Scientific Electronic Library Online- Scielo* e obras de referência no campo da didática.

A motivação para tal feito, advém das experiências práticas obtidas como bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência- PIBID, momento em que ao presenciar práticas que pouco consideram a ludicidade na escola nos questionamos: haveria uma ligação entre práticas pedagógicas lúdicas e a relação que se estabelece entre professor e aluno? Essas relações seriam melhoradas no contexto da ludicidade?

Nosso percurso no PIBID iniciou-se com a observação durante as aulas de “orientações de estudo”, espaço constituído dentro do Programa de ensino integral para abordar assuntos que as crianças demonstram dificuldade acadêmica. Nesse espaço, temos interagido com as crianças de modo a oportunizar aos alunos a recomposição de aprendizagens. A partir dessa ação tem sido possível relacionar conhecimentos adquiridos em atividades formativas do curso de Pedagogia e do PIBID, em reuniões de formação ou tematização da prática. Sob a unidade teoria e prática é que a reflexão acerca das práticas pedagógicas se tornou o principal fator para o desenvolvimento do artigo em questão.

Ainda preliminares, os resultados apresentam a dimensão quantitativa da coleta feita na *Scientific Electronic Library Online- Scielo*. A pesquisa encontra-se no momento de análise qualitativa desses dados, mas ainda não foram apresentados em razão da incipiência que se encontram.

METODOLOGIA

Trata-se de um artigo de revisão bibliográfica que toma como fonte algumas bases de dados, dentre elas, a *Scientific Electronic Library Online- Scielo* e obras de referência no campo da didática. O objetivo é promover a validação ou ampliação das interpretações feitas estabelecendo a relação teórica entre ludicidade e o vínculo que se estabelece entre professor e aluno durante as práticas pedagógicas.

Uma revisão bibliográfica compreende oito etapas distintas: a escolha do tema; elaboração do plano de trabalho; identificação; localização; compilação; fichamento;

análise; interpretação e redação (LAKATOS; MARCONI, 1991, p. 26).

A partir do levantamento de fontes bibliográficas confiáveis, o autor que se propõe a realizar esse tipo de trabalho deve se dedicar à leitura das obras, selecionando, explorando, e classificando as possíveis hipóteses de referência. Da mesma forma, deve analisar o material para responder a problemática estabelecida comprovando ou refutando suas hipóteses. Todo o processo envolve um movimento de análise que requer tempo e cuidado (DE SOUSA, *et al*, 2021).

Depois da escolha do tema e elaboração do plano de trabalho, iniciamos o processo de busca para identificar, localizar e compilar os dados. Utilizamos primeiramente a base de dados *Scientific Electronic Library Online- Scielo* definindo como descritor a palavra “lúdico”. Utilizamos um filtro para selecionar apenas trabalhos dos últimos dez anos (2002-2022). Na sequência, foram quantificados os trabalhos produzidos e passamos para uma seleção daqueles que se referem, de alguma maneira, a práticas pedagógicas em escolas. Outros filtros foram sendo aplicados de modo a tornar o número de trabalhos possíveis de uma análise mais qualitativa. Isso tentando encontrar uma ligação entre a ludicidade e a relação professor aluno.

Os mesmos procedimentos serão utilizados em outra base de dados com a mesma finalidade. Ao final do processo, espera-se dimensionar essa ligação nos trabalhos divulgados nos últimos dez anos e correlacionar os achados à obras de referência em didática.

REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Almeida (2009) a evolução semântica da palavra “lúdico” contribuiu para que o conceito fosse compreendido para além de jogar e brincar, mas como um traço importante do comportamento humano.

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se se achasse confinado à sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2009, p. 1)

A autora traz a importância do lúdico na sociedade, e afirma que o jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma, o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente

indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Para Franco (2016, p. 536) “uma aula ou um encontro educativo tornar-se-á uma prática pedagógica quando se organiza em torno de intencionalidades, bem como na construção de práticas que conferem sentido às intencionalidades”. “Uma aula que caminhe pela via da ludicidade deve ter significado para quem aprende, deve denotar o fato de que, tanto o educador, quanto o educando são seres ativos, não abdicando desse momento de integração, de alegria, prazer e inteireza” (SOARES; PORTO, 2017, p. 191-192).

Pensando a relação professor-aluno, o professor tem um importante papel que consiste em agir como intermediário entre os conteúdos da aprendizagem e a atividade construtiva para assimilação dos mesmos (BRAIT, *et al*, 2010).

Segundo Vygotsky, (1976, p. 78) a relação professor-aluno não deve ser de imposição, mas de cooperação, respeito e crescimento, sendo o aluno considerado um sujeito ativo no processo de aprendizagem e construção de conhecimento e cultura. O professor assume um papel fundamental nesse processo, e é indispensável que ele tenha em mente que o aluno traz consigo suas próprias vivências e culturas, e é importante que a identidade cultural de cada indivíduo seja respeitada e valorizada.

O aprender se torna mais interessante quando o aluno se sente parte e contemplado pelas atitudes e métodos de motivação em sala de aula. O prazer pelo aprender não é uma atividade que surge espontaneamente nos alunos (BRAIT, *et al*, 2010).

Paulo Freire (1996) enfatiza que a prática educativa é diretiva, e envolve meios, técnicas, frustrações, desejos e medos. Não pode ser baseada em apenas um objetivo, uma técnica, uma visão. Exige do professor uma competência geral. “Toda prática educativa demanda a existência de sujeitos, um que, ensinando, aprende, outro que, aprendendo, ensina” (FREIRE 1996, p. 28).

Abreu e Masetto (1990) ressaltam que o bom andamento e sucesso do processo de ensino e aprendizagem estão atrelados ao relacionamento que o professor estabelece com os alunos: “é o modo de agir do professor em sala de aula, mais do que suas características de personalidade que colabora para uma adequada aprendizagem dos alunos, fundamentada numa determinada concepção do papel do professor, que por sua vez reflete valores e paradigmas da sociedade (ABREU; MASETTO, 1990, p. 115).

Guimarães e Ferreira (2022, p. 11) frisam que “o ensino é pautado pela mediação do professor, envolvendo técnicas que potencializam o conteúdo a ser compreendido pelos alunos, de modo que haja entendimento por parte deles. Utilizar dessas técnicas requer do professor uma concepção muito bem solidificada sobre o seu papel docente”. As autoras

ressaltam que não há educação na reprodução de modelos, mas sim na criatividade. Realizar essa mudança de práticas de reprodução para um salto na criatividade requer mudanças de concepção, e a ludicidade aparece como um ótimo caminho para esse salto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na base de dados *Scientific Electronic Library Online- Scielo*, através do descritor “lúdico”, em “coleções Brasil”, há um total de cento e vinte e dois trabalhos. Quando selecionamos os últimos dez anos (2012-2022), esses reduzem para setenta e sete, conforme quadro abaixo:

Ano	Quantidade de trabalhos
2012	6
2013	3
2014	4
2015	7
2016	9
2017	8
2018	4
2019	9
2020	8
2021	11
2022	8

Aplicando o filtro de áreas temáticas “ciências humanas”, há um total de trinta e seis trabalhos. Curioso salientar que, de acordo com a análise, há um número significativo de trabalhos referentes à área da saúde, praticamente equiparado ao número de trabalhos em ciências humanas. Há ainda três trabalhos referentes a ciências aplicadas, três referentes a literatura e artes, um referente a ciências da agricultura e um referente a área da engenharia.

Destacamos ser curioso que a saúde tenha o interesse na ludicidade tanto quanto ou mais que a educação, por ter a impressão, ainda que de senso comum, que a medicina, ou a

saúde é uma área tão sisuda, pouco divertida ou que estabelece relações empíricas pouco evidentes com o brincar. Já a educação, principalmente quando se fala em crianças, parece ser um espaço tão próprio ao brincar. Esse ponto ainda carece de um olhar teórico, mas torna-se curioso.

Considerando os trabalhos em Educação, foram encontradas vinte e seis produções. Quando analisados os títulos à procura de uma ligação direta entre ludicidade e relação professor aluno, desses, nenhum se relacionou diretamente com a temática de nosso interesse. Entretanto, a ludicidade como abordagem pedagógica aparece frequentemente em discussões no âmbito educacional e em diversas produções acadêmicas.

Esse dado nos surpreende em quantidade. Parece pouco o número de trabalhos, uma vez que pelo menos no espaço da formação inicial de professores a ludicidade é um tema recorrente.

A pesquisa segue com a análise qualitativa desses resumos, cuja ludicidade comparece como recurso pedagógico a fim de encontrar neles alguma relação entre o lúdico e o vínculo entre professor e aluno. Na continuidade da pesquisa, abordaremos os textos de didática como fonte para avançar na discussão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A preocupação com a interação professor-aluno é fundamental para o processo educacional, pois um ambiente de confiança e respeito promove uma aprendizagem mais eficaz. A ludicidade, ao introduzir elementos lúdicos e recreativos no ensino, pode tornar as aulas mais envolventes e motivadoras. Ao combinar uma abordagem afetiva com estratégias lúdicas, os educadores podem cultivar um ambiente propício ao aprendizado.

Diferente disso, a escola parece reviver o tecnicismo, tendência pedagógica que começou a ganhar potência na educação a partir da década de 60. Caracterizada por adotar um sistema que valoriza a técnica, a reprodução sistematizada de conhecimentos e dá ênfase às capacidades e habilidades dos indivíduos, a escola se afasta da ludicidade.

Sabemos que o tecnicismo se deu em meio ao contexto social de necessidade de impulsionar o desenvolvimento industrial. Nele, os sistemas educacionais foram pressionados a se adequarem ao novo cenário e se responsabilizar com a qualificação da mão de obra. Desta forma, se consolidou uma escola não para a transformação dos indivíduos e da sociedade, mas com o objetivo de aperfeiçoar o sistema capitalista, reproduzindo em si mesma a estrutura do sistema econômico vigente. E hoje, que escola

queremos?

Promover o caminho que se desvia da rigidez, do tradicionalismo, é uma desconstrução e uma busca pelo novo que poucos profissionais na área se empenham a iniciar. Essa escolha certamente contribui para com o desenvolvimento das crianças em todos os aspectos: cognitivos, emocionais, intelectuais, propiciando transformação no ambiente escolar e em suas vidas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Itinerarius Reflectionis, 2009.
- CALDEIRA, A.M.S.; ZAIDAN, S. Prática pedagógica. In: OLIVEIRA, D.A.; DUARTE, A.M.C.; VIEIRA, L.M.F. **DICIONÁRIO: trabalho, profissão e condição docente**. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2010. CDROM.
- FERREIRA, Juliana de Freitas; DA SILVA, Juliana Aguirre; RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. ULBRA/ Gravataí, 2016.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Pesquisa bibliográfica e resumos. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 1991, cap. 2, p. 56-73.
- DE SOUSA, Angélica Silva; DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; ALVES, Laís Hilário. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da FUCAMP**, v. 20, n. 43, 2021.
- FRANCO, M. A. R. S. Prática Pedagógica e Docência: um olhar a partir da epistemologia do conceito. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 97, n. 247, p. 534-551, set./dez. 2016.
- BRAIT, L. F. R.; de MACEDO, K. M. E., da Silva, F. B; SILVA, M. R.; de Souza, A. L. R. (2010). A relação professor/aluno no processo de ensino e aprendizagem. **Itinerarius Reflectionis**, 6(1).
- Guimarães, R. S.; Ferreira, L. G. (2022). PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E LUDICIDADE: uma conexão com a sala de aula. **Revista Exitus**, 12, e022073-e022073.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à prática educativa**. 15ª edição ed. Paz e Terra, Rio de Janeiro, 1995.
- ABREU, Maria C. & MASETTO, M. T. **O professor universitário em aula: práticas e princípios teóricos**. São Paulo: MG Editores Associados, 1990.