



III CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

LUDICIDADE E ENSINO: A DINÂMICA DE APRENDER E SE DIVERTIR

Autor: Aridelson Joabson Almeida de Oliveira

Co-autoras: Angélica Almeida e Silva; Lívia da Silveira Ribeiro Brandão; Marivânia Cavalcanti Ferreira

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – aridelsonjoabson@gmail.com;

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – angelicalmeidaesilva@gmail.com;

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – livia_srb@hotmail.com;

Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – professoramarivania@gmail.com;

Resumo: O lúdico é um recurso pouco utilizado nas práticas pedagógicas no contexto do ambiente escolar. Este estudo apresenta uma reflexão sobre as contribuições originadas pela utilização deste recurso em sala de aula. Foi proposta uma pesquisa-ação que vislumbrava uma prática pedagógica interdisciplinar, de construção e debate, onde os alunos saiam da passividade e agiam ativamente e com criatividade, na elaboração de defesa de temas e a apresentação das mesmas. O marco teórico está embasado na abordagem de aprendizagem de Vygotsky pela interação com o tema, com o outro e consiga, além da mediação exercida pelo professor. O trabalho foi realizado com alunos concluintes do Ensino Médio, que se preparavam para o ENEM, na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Irineu Joffily, situada em Esperança- PB, e teve como objetivo desenvolver entre os alunos as práticas lúdicas visando a apreensão cognitiva e a desenvolvimento dos valores humanos e analisar se elas favorecem a aprendizagem e discussão de temas atuais como modo interventivo para os alunos pesquisados. A proposta foi bem aceita entre os participantes, que apresentaram ao término, satisfação em vivenciar momentos de aprendizagem diferenciada.

Palavras-chave: Lúdico e dinâmico, Ensino interdisciplinar, Aprendizagem significativa, Vygotsky e mediação.



INTRODUÇÃO

Os tempos atuais traz consigo uma dinâmica imprevisível. O ambiente escolar, que se apresenta como um mundo social repleto de significações, efetua um papel de irrefutável relevância na vida dos alunos, de suas famílias, assim como também de todos os que fazem parte dos colaboradores educacionais.

Este essencial ambiente, onde a comunidade educacional se desenvolve, se forma, enriquecendo o fluxo de vivência e convivência social, intelectual, autônomo e cognitivo dos diversos indivíduos em caráter de formação.

No convívio com os alunos, em especial os que se encontram em expectativa para realização do Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM, observa-se que muitos dos alunos gostam de explorar e debater os mais diversificados temas, buscando enriquecer o acervo cognitivo prevendo utiliza-los na resolução do referido exame.

Porém, as formas de se trabalhar tais conteúdos não atendem às necessidades destes alunos. Esse contexto serve como suporte para o desenvolvimento de projetos que vislumbrem novas formas de ensinar, de aprender, de interagir e de se expressar, metodologias de pesquisa que motivem os alunos a construir conceitos próprios e significativos.

Esse novo tempo exige de todo o corpo escolar uma ruptura dos paradigmas de outrora. Impulsionando-os para a inovação, a ousadia pedagógica, em que reinventar e reinventar-se são diretrizes norteadoras de transformação. Contribuindo com que o aluno não apenas “passe pela escola”, mas que ele conviva em um ambiente, que estimule-o a apropriar-se de significados, que versam não somente de forma conteudista, mas sim, de preparação para a vida.

No presente artigo serão mostradas considerações sobre uma prática docente de pesquisa-ação, executada na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Irineu Joffily, com alunos regularmente matriculados na 3ª série do Ensino Médio, dos turnos manhã e tarde, respaldada em uma proposta lúdica, em que se busca proporcionar ao corpo discente uma forma de se aprender através de jogos, brincadeiras e jogos teatrais.

Nesta intervenção pedagógica espera-se sanar as dificuldades de aprendizagem ou minimizá-las. A interação entre os alunos, com ou sem dificuldades, será o agente facilitador, que promoverá uma aprendizagem cooperativa.

De acordo com Tapia e Fitta (1999) para que aconteça a aprendizagem entre os alunos, deve haver diferentes metas, ampliadas na escolha das fontes de pesquisa, assim aprenderão, perante seu entendimento, algo que faça sentido ou que tenha alguma utilidade pública.



Esta proposta de intervenção trata da importância da ludicidade, atrelada aos jogos teatrais e brincadeiras, e da contribuição para a aprendizagem, autonomia e aproveitamento cognitivo para o alunado. Onde o lúdico está sendo menosprezado, sendo utilizado com pouca frequência por parte de professores, nas práticas pedagógicas em suas aulas.

Tal fato apresenta justificativa e está endossadas nas falas de alguns professores, quando reportam ao currículo extenso, à quantidade de alunos em sala, à falta de recursos, à desmotivação dos alunos e indisciplina dos mesmos, ou ainda, à falta de confiabilidade na eficácia desse tipo de metodologia e recurso.

Para perceber a relevância do lúdico na prática pedagógica, precisa-se visualizar a escola como um espaço múltiplo e cultural, interdisciplinar e multidisciplinar, democrático e social. Nesse contexto, ensinar seria a principal função, contribuindo com a socialização do saber e do conhecimento.

A utilização de atividades lúdicas nas salas de aulas ocasiona enormes ganhos para o processo de ensino e de aprendizagem, pois são atrativos para os estudantes. Visto que seria uma grande motivação, para tornar o aprendizado mais efetivo a partir de uma aula mais produtiva. Os métodos de aprendizagem que se apoiam no lúdico, valorizam o interesse do aluno, sem perder o foco no aprendizado.

O aspecto lúdico assume uma importância relevante como meio de mediação no processo de aprendizagem (Vygotsky, 1996), principalmente na formação social da mente da criança, pois a mesma vive em um universo fantasioso, e tal prática favoreceria o uso do pensamento, a concentração, a interação social e cultural, a autonomia pessoal. Com a mediação, os indivíduos se divertem, competem entre si, aprendem, socializam, interagem.

De acordo com Hoffman (1991) que acredita que o conhecimento desenvolvido pelo aluno vem dos objetos de interação e cabe ao professor organizar essa cognição do aluno. O projeto aborda concepções de Vygotsky, Kishimoto, D'Ávila, entre outros, com comentários, avaliações e reflexões teóricas objetivando compreender os jogos teatrais e o lúdico na rotina escolar e sua atuação no processo de ensino e de aprendizagem.

O desenvolvimento de projetos nas escolas permitem articular os conteúdos e as disciplinas, de forma interdisciplinar, buscando analisar os problemas existentes na escola, na família e na comunidade em geral, inseridos nestes contextos escolares e contribuindo para uma reflexão crítico-reflexiva por meio de práticas pedagógicas com alunos e comunidade.



A metodologia utilizada segue uma linha de abordagem qualitativa, para desenvolvimento da projeto a partir da pesquisa-ação, em que a interação entre pesquisador e sujeitos envolvidos na execução da prática pedagógica, resolvem e esclarecem o desafio proposto, uma vez que buscam na utilização de jogos teatrais e brincadeiras competitivas auxiliar na aprendizagem dos alunos.

Pretende-se também desenvolver a promoção do conhecimento dos indivíduos envolvidos, alterando sua vivência social na comunidade em geral, por meio da observação da prática pedagógica, bem como proporcionar aos professores meios de dinamizar o trabalho com os alunos, transformando sua sala de aula.

Desta feita, as práticas necessárias que confrontam nossos métodos e nos desafiam, motivando-nos a assumir, além de nossa formação, bases de estudos novas que promovam uma dialética com as propostas sociointeracionistas de Lev Vygotsky (1996), teorias que partem de uma conjectura de que o homem enquanto ser racional, cultural, histórico, biológico e social constitua como pessoa, um indivíduo autônomo, cidadão e atuante em um mundo cada vez mais plural e global.

Este trabalho é uma proposta interventiva que pretende possibilitar, para os concluintes do ensino médio da Escola Estadual Irineu Joffily, uma forma de pesquisa, laboratório experiencial, debate, construção, expressão corporal e autonomia, proporcionando um contato interdisciplinar com outras disciplinas, no desenvolvimento dos jogos teatrais e das brincadeiras competitivas.

Dentro desta proposta de ação que objetiva desenvolver entre os alunos as práticas lúdicas visando a apreensão cognitiva e a desenvolvimento dos valores humanos e analisar se as práticas lúdicas favorecem a aprendizagem e discussão de temas atuais como modo interventivo para os alunos pesquisados. Objetiva ainda discutir questões sociais com a comunidade escolar, de forma lúdica, possibilitar um espaço entre os alunos, em que eles pudessem debater assuntos da atualidade e de interesse coletivo, com base nas competências de português e matemática exigidas no ENEM e inserir as práticas educacionais inovadoras, construindo um espaço interativo e colaborativo.

A relevância social desta intervenção se justifica a partir da formação de cidadãos conscientes e autônomos, que vivenciam e colocam em práticas os valores humanos, éticos e sociais, gerados da cognição dos conceitos matemáticos e linguísticos inseridos no contexto escolar e na capacidade de ler e escrever através de imagens e expressões corporais.

Nessa perspectiva espera-se desenvolver com a vivência lúdica os sentidos e valores disseminados no convívio social, proporcionando uma reflexão crítica, promovendo a autoestima, o desenvolvimento social e interpessoal, com crescimento das habilidades artísticas e culturais.



Os jogos teatrais são processos pedagógicos lúdicos de aprendizagem que de forma satisfatória proporcionam uma mudança de comportamento e aquisição de novas aprendizagens. A função didática desta prática está no desenvolvimento cognitivo por permitir avanços efetivos em seus praticantes.

Vygotsky (1996), em seus estudos, ressalta o uso dos jogos para proporcionar ambientes desafiadores, capazes de “estimular o intelecto” e conduzir para estágios mais elevados de raciocínio.

Pode-se ensinar integrando a ludicidade, a competitividade e o conhecimento. Pode-se dar espaço para que haja a evolução e o afloramento da criatividade. Tal proposta seria um incentivo, tendo em vista que a ludicidade é uma ferramenta pouco utilizada, vivenciada e inserida no cotidiano escolar.

Metodologia

Para consolidação desta prática de intervenção pedagógica utilizou-se a metodologia da pesquisa-ação, que consiste na superação do modelo tradicional de pesquisa e execução. Para Thiollent (2005, p.11) “as interpretações da realidade observada e as ações transformadoras são objetos de deliberação”, neste sentido nossa proposta pedagógica fundamentou-se em construir, de maneira metodológica e cultural, um roteiro de práticas lúdicas visando a pesquisa-ação, dentro de um processo dialético de dimensões interventivas e interdisciplinares.

Ao aplicar os recursos didáticos lúdicos o professor torna-se um mediador do conhecimento, executando um papel ativo, dinâmico e transformador, induzindo os alunos a pensarem com a meta de alcançar um pensar crítico e autônomo.

Nas atividades desenvolvidas na intervenção didática, buscou-se estabelecer para alunos e professor um clima de colaboração e participação coletiva, com bases sólidas nas trocas de experiências. Principalmente nos momentos de debates e socializações de conhecimentos e ideias, em que foi importante construir um espaço para se falar e se ouvir.

Na execução do projeto serão realizados 8 encontros de jogos, debates de assuntos da atualidade, elaboração de brincadeiras, exercícios lúdicos e intervenções coletivas de variados temas, sempre dialogando com o cotidiano do alunado.

Dentro da proposta pedagógica do uso do lúdico no ambiente escolar, um grupo de alunos cria e apresenta sua cena enquanto o resto da turma assiste e depois os grupos invertem as posições.



Abrindo espaços para debates, pois os espectadores não ficam silenciosos mas contestam as ideias e apresentações feitas pelos colegas.

O intuito é criar um ambiente descontraído e produtivo pois os atores fazem comentários, riem e interferem no processo criativo e defesa dos temas. Tendo em vista que a improvisação das falas e sequências dos fatos não tem roteiro pré-estabelecido.

Os jogos teatrais em sala de aula estimulam a sistematização e construção de um pensar crítico e de um conhecimento efetivo, que são manifestados a partir do comportamento dos alunos ao apresentarem suas improvisações. Essa possibilidade de criar, interagir, contribuir sem que haja barreiras proibitivas, apenas críticas construtivas e motivacionais, contribuem para que o aluno seja mais criativo e tenha mais autonomia na sua aprendizagem.

A prática pedagógica idealizada possibilita que os atores envolvidos superem suas limitações, fundamentado no desenvolvimento dos temas diversos que podem ser trabalhados, os quais tem superado os conhecimentos básicos e fundamentais, como o estímulo para o descobrimento e o despertar de novas competências e habilidades.

Resultados e discussões

O processo educativo da aprendizagem dos tempos atuais precisa de uma atenção redobrada, tendo em vista que os meios sociais estão dominados em relação as novas tecnologias. Educadores buscam sintetizar novas formas de ensino, para os estudantes em todos os níveis, mas que reflitam na interação com a comunidade escolar em geral.

Alguns professores apresentam limitações e dificuldades em fazer uso das atividades lúdicas na sua prática pedagógica, em especial na proposta de promover no processo de ensino e de aprendizagem o uso dos jogos teatrais. Nesse contexto, raros professores se aventuram de forma pedagógica, comprometidos com a qualidade de sua prática, legitimam a importância da ludicidade como meio de transformação social, intelectual e autônoma de seus alunos.

Para compreender a dimensão pedagógica dos meios lúdicos em sala de aula, necessita-se assimilar que abrange jogos, brincadeiras e jogos teatrais. Brincar é uma atividade facilitadora do desenvolvimento físico, cognitivo e psicológico. Segundo Kishimoto (2003, p.15) é muito complexo conceituar jogo, brincadeira e brinquedo. Principalmente quando atrelado a este significado, permitisse analisar diferentes culturas, que abarcam jogo em diferentes condutas.

Para Grassi (2008, p.70), o termo jogo implica uma atividade de ordem física ou mental, que movimentam o corpo, a mente e os sentimentos, que como metas de se obter o êxito no alcance do



objetivo, mediante regras pré-determinadas, podendo servir como um passatempo, ou lazer, ter uma função pedagógica ou uma atividade profissional.

No contexto lúdico do brincar, diversas funções são trabalhadas como as psicomotoras, as neuropsicológicas, a cognitiva, além de sentimentos e afetos (Grassi, 2008, p. 46). O estudante no exercício dos jogos teatrais, constrói e reconstrói conceitos e pensamentos, reorganiza sua compreensão de mundo, tornam-se mais sociáveis, interativos e colaborativos.

Nesta trajetória em torno do jogo, vai-se buscar respostas sobre a função do brincar no desenvolvimento cognitivo do alunado. Numa perspectiva mais recente, o psicólogo russo Lev Semenovich Vygotsky e seus discípulos Luria e Leontiev, disseminaram os estudos teóricos sobre a ligação existente entre o jogo, o desenvolvimento e a aprendizagem que influenciaram as novas abordagens na educação.

Através da ludicidade presente nos jogos teatrais e nas brincadeiras competitivas, há o desenvolvimento intelectual que compactuam com as competências da aprendizagem, intensificando o companheirismo; aceitando as perdas e derrotas; explorando as espontaneidades criativas; dialogando com as possibilidades imprevistas das adversidades dos jogos teatrais; valorização dos outros e suas limitações; respeitando as diferenças.

Os jogos teatrais são essenciais para que haja um encontro consigo mesmo, com o outro e com seus conceitos e preconceitos, manifestando a criatividade e a potencialidade, ao confrontar-se com seu próprio eu. Por meio de tais práticas lúdicas que a criança constrói sua identidade, autonomia, enfrentando medos e limitações, compreende e respeita as regras e limites.

A discussão em torno da relevância do uso de jogos e brincadeiras em sala de aulas, vem fortalecendo pois os atores destas práticas estão apresentando capacidade considerada de raciocínio e apreensão de conteúdo. Tais método, quando usados na educação promovem o desenvolvimento social e autonomia, mesmo de alunos tímidos.

Ao reaver a ludicidade no contexto educativo, busca-se construir bases para possibilitar que o indivíduo altere seu foco de atenção e enxergue além do seu campo de visão, além dos muros da escola, além da sua vida, potencializando suas aprendizagens.

O jogo e o lúdico são ferramentas importantes na mediação do conhecimento (Vygotsky, 1996), pois estimulam o alunado enquanto trabalha de forma interativa, ou seja, o manuseio, a reflexão fundamentam a aprendizagem que ocorre com mais facilidade e entusiasmo.

Para Winnicott (1995), o lúdico é considerado prazeroso, devido as capacidade de absorção do indivíduo de forma intensa e total. O lúdico canaliza as energias dos estudantes, vencendo



dificuldades, alterando a percepção de realidade. Tal sensação não está apenas no ato de brincar ou jogar, mas também no ato de ler, de desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Melhorando os resultados nas competências linguísticas e matemáticas.

O lúdico no contexto escolar transforma o ambiente da escola, pois proporciona a reelaboração da experiência vivencial construída na interação com os colegas de sala, respeitando-os e valorizando-os. Em que os mesmos passam a ser protagonistas de seu contexto sociohistóricocultural, despertando o interesse em aprender.

O psicólogo Vygotsky valorizou o uso do brinquedo e do brincar no desenvolvimento da criança. Para ele, os processos históricos que promovem o desenvolvimento humano, influência na formação cognitiva e psíquica do indivíduo, que se desenvolve por meio da interação nas atividades sociais, nas relações estabelecidas com a interação com os objetos (instrumentos físicos) e signos (instrumentos psicológicos)

Ainda sobre Vygotsky (1996), que em sua teoria sociointeracionista, parte do princípio em que o desenvolvimento humano se constitui na interação de si mesmo com os outros, por meio de atividades humanas do cotidiano.

O desenvolvimento humano é visto como um processo, em que o desenvolvimento se dá por etapas qualitativamente distintas e de caráter mediado. Nesta visão, o jogo e a brincadeira seriam considerados espaços de construção de conhecimento, que dialogam com as situações que fazem parte do cotidiano deles. Vygotsky (1996, p. 127) afirma que:

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinadora na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê.

Ao desenvolver uma proposta-ação lúdico-educativa, o papel do professor muda de significado, assumindo uma postura de mediador, em que sua função será gerar situações estimuladoras e eficazes para o ensino e a aprendizagem.

O teatro pode ensinar e os jogos teatrais também. Japiassu (2001) fala do significado do teatro como meio de comunicação e expressão, que sistematiza os aspectos linguísticos, matemáticos, históricos, cognitivos e sociais, contribuindo para o conhecimento.

O jogo teatral representa uma prática dinâmica e interdisciplinar de improvisação, a partir dos mais variados temas ou determinadas situações. Não é objetivo deste projeto formar atores, mas



estimular alunos a desenvolverem a criatividade, a oralidade, o raciocínio lógico, a expressão oral e corporal por meio de atividades, dinâmicas, jogos teatrais, debates, sempre de forma lúdica. Usando de maneira mediada os conhecimentos e domínios de comunicação e linguagem.

Com a proposta de gerar a partir da cultura, reflexões sobre cidadania, valores humanos e igualdade social. A dinâmica dos jogos e as suas abordagens lúdicas são o foco deste projeto, mediados pelo processo de aprendizagem e formas de apreensão do conteúdo. Segundo D'Ávila (2007, p, 27), o ensino do lúdico é aquele em que se inserem conteúdos, métodos criativos e a importância de se ensinar e aprender.

Muitas experiências de ensino em que se entremeiam atividades lúdicas deixam margem para uma dicotomia entre conteúdo curricular e ludicidade. A realização de atividades lúdicas na sala de aula não significa dizer que se está ensinando ludicamente, se este elemento aparece como acessório. (...) Toda e qualquer aula é lúdica na medida em que professor e estudantes se encontrem prazerosamente integrados e focados no conteúdo que se tem a trabalhar.

Ao utilizar os jogos teatrais em sala de aula o professor deve ter em mente que necessita haver um bom estudo dos benefícios na aprendizagem e que sua aplicação alcançará os objetivos propostos.

Conclusão

Contudo, ao término desta proposta de pesquisa, pode-se concluir que ao trazer a ludicidade para o contexto de sala de aula acontece uma transformação no processo cognitivo dos alunos. Toda proposta de ensino e de aprendizagem se efetiva quando a dinamicidade entra em questão. As contribuições ao se debater de forma descontraída são significativas e a aprendizagem acontece de maneira sutil, leve e efetiva.

O processo avaliativo se deu com a participação dos alunos nos encontros programados, a interação com os colegas, a valorização do respeito da opinião dos outros grupos, a capacidade de transformar um tema debatido em uma improvisação didático-pedagógica, fluência do tema debatido, construção de um conhecimento crítico-reflexivo e autônomo, produção e elaboração de cartazes, jogos e brincadeiras, produção textual de texto auto avaliativo do projeto, da prática e de si mesmos.

A participação e comprometimento dos alunos com a nova metodologia em que muitos foram instigados a produzir, desenvolver a criatividade. Momentos desconfortáveis de início, mas que foram superados em seguida. Cabe ao professor como mediador promover o desenvolvimento



da capacidade intelectual de seus alunos e uma das formas é com a utilização do lúdico dentro do currículo.

Referência

COLL, César, MARTÍN, Elena. **O construtivismo na sala de aula**. Ed. Ática. 5.ed. São Paulo SP. 1998.

D'ÁVILA, C. Eclipse do lúdico. In.: D'ÁVILA, Cristina. (Org.). **Educação e Ludicidade**: ensaios 04. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, GEPEL, 2007 (p. 11 -19)

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008

HOFFMANN, Jussara Maria Lerch. **Avaliação: mito e desafio – uma perspectiva construtivista**. Porto Alegre RS: Mediação Editora.1991

JAPIASSU, R. **Metodologia do Ensino de Teatro**. 2.ed. Campinas: Papyrus, 2001 (Coleção Àgere)

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4º ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982

TAPIA, Jesús Alonso & FITA, Enrique Caturla. **A motivação em sala de aula – o que é, como se faz**. 2ª Edição. Edições Loyola. São Paulo, 1999

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa ação**. 14ª Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

Disponível em http://projktopolen.com.br/materiais/moduloIII/mod3_sidney_lianza.pdf. Acesso em: 10 de Julho de 2015



III CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores** Rio de Janeiro: Martins Fontes. 1996

VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 2ª ed. São Paulo: Ícone Editora, 1988

WINNICOT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975