

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA SIGNIFICATIVA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Jamacy José Albuquerque de Sousa ¹
Jessyka Mariane Cruz Silva ²
Iago Alexandre da Silva ³
Érica Dantas da Silva ⁴
Paulo Fernando da Silva ⁵

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo investigar as contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Ao brincar, as crianças passam a obedecer regras e respeitar o espaço do outro, estimulando o trabalho em grupo no lugar do egocentrismo, gerando assim mudanças no comportamento do aluno. A partir dessa percepção, foi proposto um olhar analítico e amplo acerca do tema com o intuito de conhecer e de se apropriar de referências sobre a temática: O lúdico como estratégia significativa no processo de ensino e aprendizagem. A metodologia utilizada se deu por meio do levantamento das referências bibliográficas, que consiste numa pesquisa exploratória descritiva, em que se realizou uma entrevista com cinco (5) professores de uma instituição escolar particular do município de Cajazeiras – PB, composta por quatro (4) questões. Como principal resultado se obteve a compreensão do lúdico como estratégia tecnológica do processo de ensino e aprendizagem, que desperta no aprendiz o raciocínio, além de resgatar as brincadeiras do universo infantil.

Palavras-chave: Lúdico, Estratégia, Ensino, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Na visão de autores como Piaget, Maria Helena e Freire, as atividades lúdicas exercem um papel fundamental na aquisição do conhecimento. A partir dessa concepção, pode-se perceber o quanto os jogos exercem grandes contribuições para a aprendizagem dos alunos dentro da sala de aula, tornando-a um ambiente propício para aprendizagem, isto é, para assimilação dos conteúdos programados, favorecendo assim situações de aprendizado através da dinâmica da aula.

Ao brincar, as crianças passam a obedecer a regras e respeitar o espaço do outro, estimulando o trabalho em grupo no lugar do egocentrismo gerando assim mudanças no comportamento do aluno. A partir dessa percepção, foi proposto um olhar analítico e amplo

¹ Licenciado em Letras (UFCG) e Especialista em Filosofia da Educação (FESC/FAFIC), jamacyalbuquerque@hotmail.com;

² Graduanda do Curso de Nutrição (FASP), jessykamelacruz@hotmail.com;

³ Graduando do Curso de Farmácia (FASP), iagoalexandredasilva@gmail.com;

⁴ Graduada pelo Curso de Pedagogia (UFCG), ericadantasdasilva70@gmail.com;

⁵ Professor orientador: Doutor pelo Curso de Nutrição (FASP), cap_fernando12@hotmail.com.

acerca do tema com o intuito de conhecer e de se apropriar de referências sobre a temática: O lúdico como estratégia significativa no processo de ensino e aprendizagem, que se deu de inquietações por investigar de que forma o ensino acontece nas instituições escolares, em especial, nas séries iniciais do ensino fundamental. Nesse contexto emblemático o trabalho tem como objetivo, “investigar as contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem”.

Diante das afirmações que versou por alcançar estes objetivos, o trabalho foi construído a partir de leituras bibliográficas e entrevistas semiestruturadas. Para tomarmos ciência sobre o objeto de estudo, foi realizada uma entrevista com cinco (5) professores de uma instituição escolar particular do município de Cajazeiras - PB, composta por quatro (4) questões a fim de atender ao objetivo.

METODOLOGIA

A pesquisa contemplou dois momentos apontados: inicialmente houve o levantamento das referências bibliográficas, que consiste numa pesquisa exploratória descritiva, que recaem em torno do plano de estudo. Em seguida, para completar o estudo, foi feita a aplicação das técnicas empregadas para a fonte da pesquisa, assim para a análise de dados coletados. Foi realizada uma entrevista com cinco (5) professores de uma instituição escolar particular do município de Cajazeiras – PB, composta por quatro (4) questões a fim de atender aos objetivos, além de procurar compreender as etapas que compõem o trabalho do professor (a), enfatizando como objetivo geral e compreendendo as contribuições da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem no espaço da sala de aula. Foi utilizado esse meio para entender que a partir do objeto será possível a interação entre o entrevistado e o pesquisador, apropriando o objeto das descrições dos dados empíricos coletados no campo de estudo.

DESENVOLVIMENTO

Antigamente, o jogo era compreendido apenas como estratégia de entretenimento, porém hoje se nota o quanto a atividade lúdica pode contribuir para o desenvolvimento intelectual das crianças. O lúdico ocupava um importante papel na sociedade antiga, contribuindo para que houvesse aproximação afetiva entre os familiares, porém a igreja era contra essas práticas exercidas, por considerá-las profanas. A partir de então, brincar tem se tornado pouco praticado na sociedade, perdendo o caráter lúdico e educacional.

A datar da colaboração dos jesuítas, houve um grande avanço no processo educacional, pois pesquisadores e estudiosos começaram a contribuir com suas ideias na construção do conhecimento baseado no brincar.

Diante do contexto histórico referente ao lúdico, pode-se perceber claramente que o mesmo é considerado uma prática exercida por pessoas de todas as idades, independentemente de cor, raça ou status social.

A ludicidade é compreendida como um apoio didático seguido da motivação dos alunos. O brincar está presente no dia a dia da criança e não é preciso que a mesma esteja presente num âmbito educacional. Além de facilitar o relacionamento, o ato de brincar oportuniza que as crianças elaborem várias situações entre elas, como imitar a mamãe nas tarefas do cotidiano ou o professor na sala de aula, mas para isso é necessário que se tenham brinquedos e espaços adequados.

O adulto pode contribuir fazendo relação entre várias atividades com ensinamentos construtivos na participação ativa das brincadeiras, estabelecendo uma relação entre aprender brincando e de forma prazerosa. Na escola não pode ser diferente: o educador, para atuar na educação infantil, deve primeiramente conhecer a criança, o espaço físico. Gomes (2009) diz que:

O profissional deve aprimorar-se de profundo conhecimento de si próprio e da criança, dominar conhecimentos culturais e científicos, produzir uma visão crítica e política da realidade, gostar da criança e compreender sua forma lúdica e criativa de conhecer, além de desenvolver as capacidades de observação e reflexão, de articulação criativa e dinâmica entre teoria e prática e de trabalho em equipe (GOMES, 2009, p. 51).

As atividades lúdicas são importantes para os seres humanos, de modo que se apresenta como objeto cultural, onde cada grupo de uma sociedade apresenta a maneira de aprendizagem por meio da ludicidade. Considerando a trajetória da Educação, foi percebido grande avanço na Educação Infantil, por considerar propostas de mudanças na busca da melhoria, anunciado logo após a elaboração da Constituição Federal Brasileira- CFB como aponta (Brasil, 1988). Logo, os componentes curriculares apresentam o lúdico como ferramenta que contribui com a criança para que se possa estabelecer relações e experiências que os adultos vivenciam, e a partir dessas perspectivas se pode compreender o quanto a mesma auxilia na educação, pois a escola depende das relações sociais estabelecidas pelos que fazem parte do meio.

A partir dessa compreensão, “lúdico” tem origem no latim *ludus*, que significa “jogo”, logo está relacionado a brinquedos, atividades dinâmicas e recreativas, e a brincadeira que

estabelece interações entre a criança e o meio sociocultural, dentro e fora da instituição escolar tendo como papel principal facilitar as questões de ensino e aprendizagem.

O trabalho e o brincar podem ser duas práticas bastante distintas, mas o indivíduo precisa incluir os dois casos em um só contexto, e quando isto acontece, o ser não estará sendo uma pessoa incompleta, mas estará fazendo com que seu trabalho se torne uma diversão, onde o mesmo irá exercê-lo com prazer e satisfação.

É importante que a criança possa brincar sozinha e em grupo, de preferência com outras de mesma faixa etária, assim terá mais possibilidades de ampliar seu conhecimento, aprendendo a conviver em grupo, controlando sua agressividade, entendendo a importância da liderança, percebendo e valorizando as diferenças.

Mas existem algumas orientações que devem ser seguidas quanto ao brinquedo, uma vez que o ato de brincar tem que ter significado, onde a criança se divirta de forma prazerosa, e isso é tarefa para quem direciona a brincadeira levando em consideração o interesse das mesmas. O referencial curricular nacional para a educação infantil (Brasil, 1998) apresenta um conjunto de orientações didáticas que auxilia o processo de ensino, relacionando a importância do brincar no tocante a discriminação.

O brincar como forma particular de expressão, pensamentos, interação e comunicação infantil e a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais sem discriminação de espécie alguma. Referencial Curricular Nacional para educação infantil (BRASIL, 1998, p.13).

Isso significa dizer que as escolas têm a necessidade de assegurar todas as crianças, independentemente de cor, raça e status social, ou se a mesma possui alguma deficiência, seja ela física ou mental. Portanto, as instituições escolares têm por dever acolher essa criança e garantir o avanço na construção do conhecimento, e no desenvolvimento sócio afetivo, físico e moral. Através das brincadeiras é que as crianças se socializam e aprendem a viver com as diferenças.

Vivemos em um ambiente onde cada ser humano é diferente por meio particularidades, e é de suma importância ressaltar que todas as pessoas têm o direito ao lazer, isto é, o direito de brincar, e todas elas necessitam dessa prática, pois é a partir dela que irá se tornar um ser ativo, alegre e capaz de propiciar novas conquistas individuais e coletivas.

O uso do brinquedo também pode ser utilizado como instrumento para descobrir se a criança é portadora de algum distúrbio, de acordo com as suas reações diante do brinquedo, de modo que é usado por muitos psicólogos para analisar o comportamento de algumas crianças, a fim de ponderar como elas reagem emocionalmente durante a brincadeira e quando é retirado

o brinquedo. A partir desses comportamentos, os profissionais poderão perceber qual a melhor forma de lidar e estabelecer os procedimentos que deverão ser seguidos, e é por isso que educar significa cuidar e ser solidário para com os outros, particularmente com responsabilidade diante de ações práticas em sala de aula. A educação por meio de atividades lúdicas estimula os aspectos cognitivos, sociais, culturais e afetivos dos alunos, envolvendo-os no meio educacional.

As crianças se sentem estimuladas a estar em um ambiente que causa alegria para ela, sendo este o motivo pelo qual o ambiente educacional deve chamar a atenção da criança, promovendo a realização de atividades lúdicas e permitindo o acesso à brinquedos de todos os tipos, formas, cores e tamanhos, suprimindo assim as necessidades delas.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando – se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2003, p. 41).

É preciso que o educador coloque a prática da ludicidade em um contexto pedagógico, onde o mesmo poderá incluir o ato de brincar aos conteúdos curriculares e nos momentos da ação pedagógica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa contou com a colaboração de 05 (cinco) professores que aceitaram responder ao questionário. Quanto ao aspecto de formação acadêmica destes, 03 (três) são graduados e 02 (dois) estão cursando. O interesse em verificar essa formação justifica-se em compreender melhor a relação estabelecida entre elas com o lúdico no processo pedagógico, pois quanto mais estudos na área, maiores as possibilidades em unir teoria e prática, propiciando uma ação pedagógica à série na qual se atua.

Na busca por identificar o tempo de atuação na função de professor, foi descoberto que todos têm, em média, mais de 7 anos de profissão, atuando em séries iniciais e Ensino Fundamental, e trabalham com alunos entre 2 e 7 anos, de modo que esse quadro mostra que os entrevistados tem experiência. Com fins didáticos de compreensão dos dados registrados neste trabalho e preservar a identidade dos professores colaboradores, adotei a identificação através de nomes de objetos.

A entrevista foi realizada em uma escola da rede particular, localizada na zona urbana do município de Cajazeiras – PB, e baseou-se nas informações dos questionamentos acerca das dependências físicas como: sala de gestores, sala de secretaria, sala de professores e da coordenação pedagógica, onde acontecem as reuniões didáticas pedagógicas.

Com o objetivo de melhor conhecer os sujeitos da pesquisa e sua atuação, procurando compreender a relação com a formação acadêmica, estão assim distribuídos:

Quadro 1: Formação Acadêmica dos participantes.

FORMAÇÃO DOCENTE	QUANTIDADE
Normal Médio (Magistério/ Pedagógico)	05
Ensino Médio	05
Graduação em Pedagogia	05

Fonte: Dados da Pesquisa.

Observando os dados da tabela pode-se perceber que os mesmos não correspondem à quantidade exata dos entrevistados, visto que um único participante pode apresentar mais de um curso de formação.

Logo, é relevante relatar que as 05 (cinco) apresentam Formação em Normal Médio e Pedagogia. Baseados nos dados das informações da tabela, podemos verificar que a formação em Pedagogia é de grande importância para os professores, que como profissionais que atuam no Ensino Fundamental I, os quais devem apresentar conhecimentos relevantes diante das fases, ensino e desenvolvimento do sujeito, que possa contribuir de maneira significativa no processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, indagamos os professores sobre o trabalho com o lúdico no espaço de sala de aula, com o intuito de registrar o desenvolvimento do sujeito aprendiz.

Quadro 2. Pergunta acerca da importância do lúdico.

Pergunta: Qual a importância do lúdico na prática pedagógica de sala de aula?	
Apelido	Resposta
Dinâmica	Através da aula ministrada com ludicidade, o aluno tende a ter mais atenção, com isso ele aprende mais, pois pratica na escola aquilo que ele faz diariamente, brinca e aprende ao brincar. O lúdico faz com que sejam ativados vários sentidos, quanto mais os sentidos forem estimulados, mas será a capacidade de aprender, pois como sabemos não existe apenas um tipo de inteligência.
Brinquedo	O lúdico é importante porque através dele a criança se desenvolve, interage e aprende. Tornando-se um instrumento facilitador da aprendizagem.
Cineminha	A prática pedagógica de sala de aula que inclui a ludicidade favorece o desenvolvimento e amplia a aprendizagem do aluno.
Cartaz	O lúdico traz a aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina, fazendo com que o aluno registre melhor

	os ensinamentos que lhe chegam de forma mais significativa, se tornando uma aula prazerosa não só para o aluno mas para o professor.
Jogos	É importante destacar que a educação é também pressuposto essencial para a construção do futuro, isso quer dizer que a estrutura da nova escola é um processo contínuo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar. E temos de olhar essa educação como um todo indivisível, o educador de hoje busca trazer um tema para nossas reflexões e práticas pedagógicas que por sua vez englobe jogos, brinquedos e brincadeiras.

Fonte: Dados da Pesquisa.

Ambos os professores brinquedo e Cineminha, enfatizam que o lúdico é visto como um instrumento facilitador do desenvolvimento da criança, visto que amplia o universo vocabular desta no processo de ensino e aprendizagem.

Já o professor Cartaz, ao relatar o desenvolvimento da criança em processo de desenvolvimento, explana que é no brincar que a criança vive momentos de prazer, melhorando a forma de enxergar o mundo ou aquilo que está a sua volta.

É sabido que os alunos aprendem quando estimulados, e assim os professores relatam que a ludicidade, a brincadeira, é um instrumento que viabiliza o desenvolvimento e a formação do sujeito no espaço de sala de aula, no contexto escolar.

Quadro 3. Pergunta acerca das contribuições do lúdico.

Pergunta: Que contribuições o lúdico favorece na maturação da criança no processo de ensino aprendizagem?	
Apelido	Resposta
Dinâmica	A ludicidade contribui com o desenvolvimento da autonomia na criança, desenvolve o seu protagonismo, ao toque de um brinquedo desde bebê a criança vai interagindo, explorando e tomando decisões, conseqüentemente aprendendo, lidando com suas frustrações. Vale salientar que o professor deve sempre traçar seus objetivos.
Brinquedo	Facilita a relação da criança com o social, promove o resgate das influências culturais, insere uma perspectiva de aprendizagem prazerosa, de forma objetiva e natural. O brincar permite que a criança possa desenvolver suas potencialidades, fazendo com que tenham novas experiências afetivas, motoras e cognitivas.
Cineminha	A maturação da criança que obtém o lúdico no seu processo de ensino aprendizagem se desenvolve de forma ampla. Contribui para que ela sinta e possa perceber diversas formas de aprender com o ver, o tocar, o tentar, o sentir, levando-a assim ao desenvolvimento motor e intelectual.
Cartaz	O lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Podendo assim os alunos adquirirem iniciativa e autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.
Jogos	Na intenção mais do que refletir a importância de se trabalhar ludicamente no ambiente escolar, é mostrar maneiras sofisticadas e interessantes de olhar e refletir sobre este ambiente e esta forma de educar. Ocupando um ambiente

	lúdico no tempo em que a criança passa na escola, há o espaço para que esta entre em contato com atividades indispensáveis para contribuir no processo de desenvolvimento da aprendizagem.
--	--

Fonte: Dados da Pesquisa.

O professor Dinâmica ressalta que tudo deve partir de um objetivo, onde a criança deve integrar-se ao meio, buscando socializar-se. Dessa forma entende-se que o sujeito aprende através de brincadeiras ofertadas pelo professor, buscando interação com outros elementos do cotidiano da própria criança.

Os professores Brinquedo e Cineminha ressaltam a contribuição apresentada na vida da criança, através de aulas ministradas com a ludicidade. Logo fica explícito que a criança, no processo de maturação, desenvolve suas potencialidades a partir do lúdico.

O professor Cartaz afirma que o lúdico ajuda na autoconfiança, no desenvolvimento cognitivo do aluno, buscando uma aprendizagem satisfatória. Portanto, o lúdico estimula a imaginação da criança, levando-a compreender o mundo e “tudo” ao seu redor.

Os professores, em comum acordo, relataram que o lúdico leva os professores a repensar o ensino, de forma prazerosa, e a refletir acerca da metodologia que proporciona uma aprendizagem significativa. Ainda relatam sobre a importância do lúdico na sala de aula, que provoca o desenvolvimento do aprendiz no espaço de sala de aula.

Assim, por pensar em algo interativo e satisfatório para a formação do aprendente, os professores optaram por trabalhar no acervo da biblioteca. Logo, se questionou acerca desse espaço diferente da sala de aula, a biblioteca:

Quadro 4. Pergunta acerca das dificuldades enfrentadas.

Pergunta: Que dificuldades você enfrenta, dentro da sala de aula, para trabalhar com a ludicidade?	
Apelido	Resposta
Dinâmica	A principal dificuldade encontrada é o tempo perdido fazendo com que os alunos se acalmem e prestem atenção as regras do jogo ou brincadeira, sendo assim a indisciplina é o principal fator que dificulta a ludicidade da aula.
Brinquedo	Dificuldade de espaço, tempo e de adequação dos conteúdos.
Cineminha	A falta de recurso e principalmente de um espaço adequado para tal uso de recursos.
Cartaz	Hiperatividade de alguns alunos, problemas emocionais, dificuldades específicas de aprendizagem.
Jogos	Ambiente adequado para desenvolver algumas práticas pedagógicas como uma brinquedoteca, apesar de minhas metodologias estão inseridos jogos, brincadeiras e brinquedos que é uma forma atrativa de ensinar.

Fonte: Dados da Pesquisa.

Ao relatar sobre o trabalho com alunos especiais, uns disseram não ter trabalhado, enquanto outros relatam que o lúdico ajuda na socialização dessa criança, como também da aprendizagem. É um trabalho criterioso e cauteloso, pois requer controle e cuidado a partir de uma releitura que ambos fizeram acerca do desenvolvimento e compreensão desse sujeito em formação. Dessa maneira foram indagados para que percebêssemos o desempenho desse sujeito:

Quadro 5. Pergunta acerca de como trabalhar com ‘crianças especiais’.

Pergunta: Como trabalhar o lúdico na escola com portadores de ‘necessidades especiais’?	
Apelido	Resposta
Dinâmica	Tive pouca oportunidade de trabalhar com alunos especiais, acredito que dependendo da necessidade dele o lúdico pode se tornar um aliado do professor, pois ajuda a desenvolver as mais variadas capacidades que ele possui.
Brinquedo	Com respeito e garantindo o direito deste aluno, brincar é uma necessidade básica que ajuda o desenvolvimento físico, portanto a atividade lúdica pode contribuir para melhorar o processo de aprendizagem do portador de necessidades.
Cineminha	Os portadores de necessidades necessitam de muita atenção e principalmente criatividade do professor, neste caso a prática do lúdico deve ser aplicada de forma a atender a necessidade de cada um. Trabalhar de forma cuidadosa, com variedades de recursos, incluindo músicas e brincadeiras.
Cartaz	É um meio de socializa-lo com as outras crianças, o professor deverá elencar em seu projeto de aula atividades que supram as necessidades de todos.
Jogos	O processo de inclusão dos alunos portadores especiais no ambiente educacional, tendo como foco a atividade lúdica como um meio que contribui para que esse processo acontecesse na escola, é importante a ação do brincar para a criança, o quanto é essencial para a formação do educando, pois ela permite a integração, a socialização no ambiente educacional.

Fonte: Dados da Pesquisa.

De acordo com os relatos dos professores, é notório que o planejamento é extremamente importante para o processo de construção do saber. A partir do planejamento é pensando a forma como trabalhar o lúdico na sala de aula, e ainda como inserir a criança com necessidades especiais no processo de ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, estudiosos ressaltam que a brincadeira proporciona uma aprendizagem significativa, criando e recriando um universo de faz de conta com a finalidade de ofertar uma aprendizagem significativa e necessária ao seu desenvolvimento, além de executar com

dedicação e interesse as atividades direcionadas com o intuito de garantir um bom aprendizado.

O lúdico é compreendido como instrumento didático metodológico que auxilia no desenvolvimento do sujeito e da leitura, estimulando a construção do conhecimento levando a criança a desenvolver situações reais a partir do imaginário. Desse modo, a escola deve proporcionar momentos em que envolva a criança em atividades recreativas com o intuito de melhorar o processo de socialização no âmbito escolar, em especial na Educação Infantil.

Enquanto mediador, o professor deve propiciar situações de envolvimento entre o aluno e a brincadeira no processo de aprendizagem, tendo em vista que a ludicidade, nos dias atuais, está cada vez mais presente no espaço educacional, pois as crianças estão necessitando de ensino e uma aprendizagem significativa, de qualidade.

Por conseguinte, o professor precisa buscar os meios onde possa incluir atividades lúdicas aos conteúdos apresentados, elaborando estratégias a fim de observar os tipos de brincadeiras ou jogos que seriam interessantes e adequados para o desenvolvimento do sujeito no contexto de sala de aula.

Buscou-se compreender o lúdico como estratégia tecnológica do processo de ensino e aprendizagem, que desperta no aprendiz o raciocínio, além de resgatar as brincadeiras do universo infantil. A partir dos resultados, foi possível perceber a participação do lúdico no desenvolvimento do sujeito e ainda promover a inclusão de sujeitos com necessidades especiais, compreendendo o lúdico como brincadeira na rotina diária da sala de aula da educação infantil.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998

BERTOLDO; Janice Vidal. Jogar e brincar. P.10. **Revista do professor** Nº 61. Janeiro a março-2000. Ed. Positiva, 2000.

GOMES, Marineide de Oliveira. **Uma aproximação com as identidades profissionais de educadores**. São Paulo: Cortez, 2009.