

LÚDICO: ENTRE O CONCEITO E A REALIDADE EDUCATIVA

Ronara Viana Cordovil

Mestranda em Educação e Ensino de Ciências na Amazônia
Universidade do Estado do Amazonas – Normal Superior – UEA/ENS
E-mail: ronara.viana07@gmail.com

José Camilo Ramos de Souza

Professor do Curso de Geografia do Centro de Estudos Superiores de Parintins/UEA
Doutor em Ciência pela Universidade de São Paulo/USP
E-mail: jcamilodesouza@gmail.com

Virgílio Bandeira do Nascimento Filho

Professor do Curso de Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Parintins
Mestre em Educação Comunitária com Infância e Juventude
E-mail: virgiliosantarem@hotmail.com

Resumo

Este artigo procura discutir o conceito de lúdico e a realidade educacional, na perspectiva de compreendê-lo como processo de ensino e aprendizagem dentro da prática educativa do professor e do educando. No contexto educacional o lúdico pode se tornar uma estratégia que auxiliará o trabalho do professor facilitando a aprendizagem dos educandos, além de se tornar um meio que promoverá a compreensão do aprendente sobre os conteúdos estudados. Para discutir foi necessário adentrar em dois universos: a primeira corresponde as concepções adquiridas nas vivências sobre o lúdico e a segunda sobre a realidade educativa; bases para a construção da compreensão e reflexão analítica do processo educativo. Foi observando e convivendo no universo escolar que instigou a realização de uma análise reflexiva, procurando deixar explícita a compreensão que o professor e os educandos possuem do processo ensino e aprendizagem, sobre o conceito e a utilização do Lúdico na sala de aula.

Palavras-chave: Lúdico. Conceito. Professor. Realidade educativa.

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta reflexões analíticas a partir de diferentes autores, a fim de se chegar à compreensão do conceito de lúdico como uma estratégia de ensino dentro do campo educacional. Essa reflexão procura mostrar de que forma o lúdico pode auxiliar no ensino e no aprendizado dos educandos dentro do contexto escolar. Entende-se que o lúdico tem sempre o objetivo de facilitar a prática e o processo ensino/aprendizagem no sentido de aprofundar conhecimentos de forma prazerosa.

Para aprofundar a discussão sobre lúdico foi necessário balizar os argumentos nos seguintes autores: Cruz (2009), Silva e Mettrau (2009), Passos (2013), Santos (2011), Silva (2004), Leon (2011), Pereira (2005), Santos, Boccardo e Razera (2009); estes autores apresentam o lúdico como possibilidades de dinamizar a compreensão de determinado conteúdo trabalhado na sala de aula, os quais trazem reflexões analíticas e conceituais de lúdico para ser entendido enquanto processo.

A leitura dos teóricos foi analítica para se apoderar das informações sobre o conceito de lúdico dentro do contexto escolar, relacionando, apontando as diferenças para finalmente analisar as afirmações oferecidas, procurando perceber a relevância e os contrapontos. Construímos sistematicamente, por meio de apontamentos e fichas, comentários, citações, resumos e observações pessoais úteis, as bases conceituais para o desenvolvimento do trabalho acadêmico, a partir do entendimento que se tinha e que se pretende ter sobre o lúdico.

As reflexões balizam a compreensão e ao mesmo tempo, de forma abrangente, o significado e o conceito de lúdico, para assim melhor explorá-lo no espaço escolar, com questões relacionadas ao ato de ensinar embasando-se numa prática educativa inovadora

(83) 3322.3222

contato@fipedbrasil.com.br

www.fipedbrasil.com.br

visando ao ato de aprender para ensinar e ensinar para aprender. (FREIRE, 2001)

O trabalho realizado pelo professor no espaço escolar abre possibilidade de refletir sobre os procedimentos adotados no ato de ensinar; a nossa convivência e observação adquiridas dentro dessa sociedade escolar, oportunizou apresentar o lúdico como alternativa dinamizadora do ensino, onde os sujeitos da aprendizagem terão a oportunidade de experimentar procedimentos metodológicos que facilitem a compreensão de determinado conteúdo trabalhado pelo professor.

O conceito de lúdico precisa estar na pauta de reflexão diária do professor para que possa sempre apresentar alternativas de ensino inovador, para facilitar a aprendizagem do estudante, o qual poderá transformar o aprendido em novo conhecimento. Esse processo deve ser um encaminhamento contínuo para que ocorra a sociabilização dos sujeitos em diálogos escolares e científicos.

REFLEXÃO SOBRE O CONCEITO DE LÚDICO E SEU USO EDUCACIONAL

Ao refletirmos o conceito de lúdico em diferentes literaturas que o apresentam, percebe certas divergências na compreensão, pois alguns fazem associação do lúdico aos jogos e brincadeiras e outros o abordam como uma atividade diferente que deixa as aulas mais dinâmicas, atrativas.

Antes de pontuar e aprofundar o conceito de lúdico na visão dos teóricos é necessário buscar a definição da palavra Lúdico no Dicionário para refletir buscando divergências e semelhanças entre o que se fala e o que se escreve. Segundo o autor Sérgio Ximenes (2001, p. 549) redator e revisor do Dicionário da Língua Portuguesa, apresenta o termo: “**Lúdico** **lú. di. co** adj. Relativo a, ou que tem caráter de jogos ou divertimentos. ” [Grifo do autor]. O termo **ou** indica alternativa, ou seja, uma opção entre as duas coisas. Deduz-se que o Lúdico pode ser tanto brincadeira que provoca divertimento por meio de alguma atividade quanto jogo, ação de jogar, disputar, onde se facilita a aprendizagem.

Com essa definição não fica explícito ou confirmado que lúdico é jogo e nem que é brincadeira, mas fica evidente que é uma ação ou intervenção que provoca no sujeito divertimento. Para isso, é necessário saber o que significa Jogo: “**Jogo** **jo. go** (ô) *sm.* **1.** Ação ou efeito de jogar. **2.** Atividade física ou mental, geralmente coletiva, determinada por regras que definem ganhadores e perdedores. **3.** Brincadeira, passatempo. [...]” (XIMENES, 2001, p. 517). A palavra jogo leva ao entendimento de atividade desenvolvida em conjunto constituída por regras, uma competição que leva a um ganhador. Nesta perspectiva percebe-se por ser uma competição e resultar num ganhador e em um perdedor, a ideia de prazer e diversão deixa de ser válida, pois nesses casos o perdedor nunca será satisfeito.

Sob o ponto de vista dos autores percebe-se que é feita uma associação de ambas as palavras, as quais são sustentadas pelos ensinamentos de Passos (2013, p. 43):

[...] termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra.

Refletindo o que Passos (2013) nos ensina, imprimimos o entendimento que há semelhança com a definição apresentada pelo dicionário, associando a jogo realizado sem a presença de regras e esforços mentais e físicos, com objetivo apenas de promover ao participante lazer e entretenimento; na medida em que se envolve no jogo prende sua atenção e percepção promovendo assim divertimento e prazer. Vale ressaltar que essa explicação que Passos (2013) apresenta é relativa à sua pesquisa na qual tenta entender como os dispositivos informacionais mexem com a consciência das pessoas provocando assim o divertimento.

Examinando um estudo realizado em uma escola de educação infantil pela Doutora

(85) 3522-3122
contato@fipedbrasil.com.br

www.fipedbrasil.com.br

Elza Santos (2011) para entender este termo dentro da escola, temos a seguinte definição a respeito da palavra Lúdico:

[...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não-estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração. (2011, p. 24).

Mesmo em espaços e pesquisas diferentes, a definição de lúdico permanece associada a jogo, a diferença está na estrutura do jogo com e sem regras, com refere-se à competição, disputa, requer habilidades mentais e físicas e, sem a brincadeiras, diversão, espontaneidade. Santos (2011) expõe com clareza a definição de jogo e acrescenta outros termos a esta ação cujo pretexto é entreter e divertir, são os atos de brincar e a brincadeira. Este último tem o seguinte significado: “**Brincadeira brin.ca.dei.ra sf.** 1. Ação ou efeito de brincar. 2. Divertimento, especialmente de criança. 3. Gracejo. 4. Zombaria. 5. Recreação, entretenimento.” (XIMENES, 2001, p. 139). São ações espontâneas que parte das próprias crianças em seus momentos de lazer, criarem brincadeiras, se movimentarem para distrair, passar o tempo, divertir-se.

Observando o pensamento de Leon (2011, p. 14), verifica-se outra visão de lúdico no aspecto educacional, com intuito de auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, reforça “o lúdico é um mecanismo estratégico de desenvolvimento da aprendizagem, pois propicia o envolvimento do sujeito aprendente e possibilita a apropriação significativa do conhecimento”. Com esta definição Leon (2011) defende o lúdico com objetivo diferente, de ensinar e aprender, levando aos educadores a proposta de diversificar sua prática pedagógica proporcionando aos estudantes atividades diferentes.

Apesar de sempre encontrarmos a palavra jogo e lúdico juntos, no meio escolar é mais do que apenas um divertimento por meio do jogo, é um aprendizado construído com o agir e interagir na relação do objeto com o ser. É “uma proposta, aparentemente atraente e inovadora, possibilita atender satisfatoriamente essa exigência. [...] Aprendizado de modo lúdico, ou seja, permitem que o estudante aprenda se divertindo”. (CRUZ, 2009, p. 4).

Da mesma forma, defende Santos, Boccardo e Razera (2009, p. 01) ao afirmarem:

Diversas experiências difundidas na literatura, ao longo desses últimos anos, têm mostrado a validade dos aspectos lúdicos na aprendizagem dos alunos. E não são poucos os educadores que têm afirmado ser a ludicidade uma importante alavanca da educação para o terceiro milênio.

Neste mesmo sentido, Silva e Mettrau (2009, p. 3) inferem a respeito de atividades lúdicas como sendo de “um caráter motivador, por exemplo, tem em vista despertar o interesse do indivíduo/estudante e implica envolve-lo em algo que tenha significado para si. É necessário que se sinta seduzido pelo que lhe é apresentado”. Aprende-se divertindo por meio de jogos planejados e estruturados para levar aos estudantes conteúdos científicos, de forma mais leve e interessante a percepção dos aprendentes.

As divergências entre os autores deixa claro a diferença entre ludicidade presente no jogo usado para distração e a utilização do jogo de forma lúdica como um recurso didático para ensinar. E, ao mesmo tempo em que ensina leva ao aprender de forma prazerosa, atraente com atividades didáticas diferenciadas (recurso didático), diverte por meio do brincar através de um jogo.

O lúdico no ambiente escolar é um recurso didático que torna mais interessante o espaço (local) e o aprendizado dos estudantes, levando-os a seu desenvolvimento referente ao ensino aprendizagem com aulas mais envolventes e significativas para os estudantes, “por meio dos diferentes tipos de atividades, os alunos terão a oportunidade de explorar situações, sejam elas reais ou imaginárias que possibilitarão a assimilação e fixação do conhecimento.” (CRUZ, 2009, p. 2).

Lúdico e a Realidade Educacional como processo de Aprendizagem

Ao relacionar não somente o conceito, mas também sua execução na prática educativa, percebe-se que há certo distanciamento no fazer aulas lúdicas nas aulas, as quais vêm descritas nos argumentos dos autores, que apresentam o lúdico como jogos utilizados para distrair os educandos e outros para ensinar de forma dinâmica.

Nas reflexões emitidas nas concepções dos autores é apresentado dois caminhos para o professor, o primeiro utilizar o jogo para distrair os estudantes de uma atividade mais pesada e puxada, e, a segunda é utilizá-lo com o intuito de ensinar conteúdos, incorporando um sentido mais plausível com finalidade de auxiliar no ato de ensinar e aprender de forma satisfatória, que está além de provocar distração ou diversão.

Às vezes o primeiro sentido prevalece na sala de aula, se efetivando de maneira hegemônica, não contribuindo para que o estudante construa conhecimento, referente a isso, Cruz faz uma crítica:

A questão [...] é em relação ao uso indiscriminado e exclusivo desta prática nas salas de aula que, efetivamente, não possibilita ao estudante a correta interpretação dos fatos, fenômenos e processos naturais, bem como estabelecer relações com situações de seu cotidiano. (2009, p. 2)

O jogo pelo jogo dentro da sala de aula, sem objetivo definido, não é válido, pois não possibilita a construção, a associação, a organização de conhecimentos necessários para o estudante trabalhar e relacionar com os conteúdos de sua vivência. Santos, argumenta que:

[...] o jogo não tem valor educativo em si mesmo, e sim o seu uso. [...] Ele poderá contribuir no sentido de permitir um relaxamento necessário a outros esforços intelectuais, tornar lúdicos exercícios didáticos tais como ler e escrever e, ainda, ser suporte para a compreensão da personalidade da criança e para atividades físicas, incluindo também a educação para o corpo. (2011, p. 48)

O lúdico é um modo de entreter os educandos em alguns casos, quando se quer descansá-los de alguma atividade ou conteúdo classificado como enfadonho, cansativo, pode ser uma alternativa para distrair, ou uma válvula de escape para “a falta de atenção ou a incapacidade de concentrar-se por mais tempo em determinada situação é uma queixa muito comum da atualidade”. (LEON, 2011, p. 14). Os jogos diversos podem ser utilizados com este objetivo de entreter os educandos, enquanto descansam, mas a reflexão analítica aqui traçada tem interesse em conhecer e articular ações, objetivos que promova a aprendizagem de conteúdos escolares através do lúdico com atividades diferenciadas.

O uso do lúdico com objetivo definido, já direcionado para o que se quer atingir, torna-se uma importante estratégia para ensinar, fixar ou mesmo aprender conceitos, conteúdos e experienciar situações, chegando assim, ao verdadeiro sentido do Lúdico. Pode ser através de jogos, brincadeiras, porque tudo isso tem fundamento e faz parte do ato de ensinar, o professor também deve brincar com os seus estudantes. Pereira (2005) sustenta que:

[...] a importância de viver o brincar como possibilidade de incorporação do lúdico à prática docente, na medida em que “quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. (p. 77).

O adulto (professor) também precisa estar apto a moldar sua prática, precisa aceitar mudar, reconhecer, conhecer os pontos positivos e negativos da sua atuação. E aperfeiçoar-se para assim intervir e agir da melhor maneira possível, visando o bem estar e o que os estudantes podem aprender.

Apesar de haver conflito com os teóricos entre os conceitos: lúdico, brincadeira e jogo, os educadores precisam estar cientes quanto a sua utilização, e estar sempre atentos quando associá-los a seu principal interesse: a aprendizagem dos seus educandos, ou seja, devem estar muito bem articulados.

Envolver conteúdos nas brincadeiras, nos jogos, com intuito de ensinar exige bastante conhecimento e habilidade dos educadores, pois “é necessário que se sintam seduzidos pelo que lhes é apresentado, que encontrem significação a partir das atividades desenvolvidas, para que possam compreender os enunciados científicos e a construção da própria ciência”. (SILVA, 2004, p. 4).

Toda criança por natureza gosta de se movimentar, brincar, manusear objetos, ou seja, é curiosa, observadora. Cabe ao professor usar isto a seu favor, pois, “[...] o próprio exercitar do ser criança, que exercer o direito a ser irrequieto, curioso, questionador, alegre, matreiro”. (PEREIRA, 2005, p. 84). Conhecer os educandos é fundamental, principalmente, para propor atividades diferenciadas para ensina-lhes de outra maneira.

O lúdico na realidade educacional seguido de um bom objetivo e boas referências para que a aprendizagem seja alcançada, interessando e chamando os estudantes a construir seu próprio saber; o conhecimento torna-se um recurso didático direcionado ao êxito. Para isso, Santos, Boccardo e Razera (2009, p. 03), enfatizam:

[...] a importância do planejamento e da intencionalidade – aspectos que subjazem aos aspectos lúdicos no processo de ensino escolar – e, ainda sobre os cuidados dos perigos advindos do caráter competitivo que certos jogos ou brincadeiras incitam. Os objetivos educacionais sobressaem o tempo todo.

O professor deve ter todo cuidado ao direcionar sua prática com base numa proposta lúdica, pois ao fazer isso, “ao inserir o Lúdico na rotina escolar, o professor assume o papel de organizador e condutor da aprendizagem ao invés de apenas comunicador de conhecimentos”. (CRUZ, 2009, p. 5). O professor tem a responsabilidade de planejar e organizar bem as atividades e os conteúdos para que o estudante se sinta parte e participe ativamente.

Considerações Finais

Diante das diferentes concepções em torno do conceito de Lúdico, compreende-se que ainda há muitas interrogações para concluir e chegar ao verdadeiro conceito. E, uma das causas dessa dificuldade de compreensão pode estar ligada às palavras ou ao termo Lúdico que são: Jogos e Brincadeiras.

Essa associação entre palavras é realizada porque ao refletimos sobre a ação e o sentimento que os jogos e as brincadeiras provocam, percebe-se certa similaridade no que eles provocam: o desenvolvimento da comunicação, atenção, divertimento e prazer. Por isso, que alguns teóricos chegam a essa conclusão do Lúdico.

Atividades diferenciadas também podem provocar estes sentimentos, dependendo da forma como trazem os conteúdos (exercícios, leitura, interpretação, resolução de problemas e outros) como são manipulados proporcionando ao educando um desenvolvimento intelectual.

Os jogos geralmente são utilizados separados de conteúdos, muitas vezes é uma forma de chamar a atenção dos educandos dispersos em sala de aula, assim, entende-se que há uma dissociação do conceito do lúdico. O jogo ou a brincadeira dessa forma perde o sentido de ludicidade e se limita numa atuação que atinge em partes os objetivos educacionais.

O lúdico como um recurso didático, está além de ser apenas jogos e brincadeiras, de propor divertimento, suas características são bem mais acentuadas como: desenvolver habilidades motoras e intelectuais, fixar conteúdos de forma prazerosa e envolvente, permitindo assim ao educando construir sua aprendizagem.

Referências

CRUZ, Jonierson de A. da. O lúdico como estratégia didática: investigando uma proposta para o ensino de física. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA – SNEF, 18., 2009 – Vitória, Es. **Anais...** Vitória, Es. 2009. p. 1-8.

(83) 3322.3222

contato@fipedbrasil.com.br

www.fipedbrasil.com.br

- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Esperança*. 8ª. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001
- FUNARO, Vânia M. B. de O. (coordenadora). et al. **Diretrizes para apresentação de dissertações e teses da USP**: documento eletrônico e impresso Parte I (ABNT) / Sistema Integrado de Bibliotecas da USP. Universidade de São Paulo. Sistema Integrado de Bibliotecas da USP. 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Sistema Integrado de Bibliotecas da USP, 2009.
- LEON, Adriana D. Reafirmando o lúdico como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem. In: In: Revista Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), *Anais...* SL, vol. 50, nº 56/3, p. 1-15, Out., 2011.
- PASSOS, Marcos P. de. **O ato lúdico de conhecer**: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- PEREIRA, Jane E. **A importância do lúdico na formação de educadores**: uma pesquisa na ação do Museu da Educação e do Brinquedo - MEB. 2005. 248 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo.
- SANTOS, Deyvison R.; BOCCARDO, Lilian.; RAZERA, Júlio C. C. Uma experiência lúdica no ensino de ciências sobre os insetos. In: Revista Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), *Anais...* SL, vol. 50, nº 50/7, p. 1-3, Nov., 2009.
- SANTOS, Elza C. **Dimensão lúdica e arquitetura**: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia. 2011. 363 f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- SILVA, Alcina M. T. B. da. O lúdico na relação ensino aprendizagem das ciências: resignificando a motivação. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 27., 2004 – Caxambu/MG. *Anais...* Caxambu, MG: Psicologia da Educação, 2004. p. 1-6.
- SILVA, Alcina M. T. B. da.; METTRAU, Marsyl B. Proposta de Ensino de Ciências sob forma lúdica e criativa nas escolas. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA – SNEF, 18., 2009 – Vitória, Es. *Anais...* Vitória, Es. 2009. p. 1-10.
- XIMENES, Sérgio. **Dicionário da Língua Portuguesa**. 3. ed. Ver. E ampl. Sérgio Ximenes. São Paulo: Ediouro, 2001