

## Educação e ludicidade: Um olhar para novas metodologias

Silvania Gallo Andreazi<sup>1</sup>, Leandro Aparecido de Souza<sup>2</sup>, Michele Oliveira da Silva<sup>3</sup>, Maria do Carmo Monteiro Kobayashi<sup>4</sup>

<sup>1</sup>IFSP – Câmpus Birigui. e-mail: silvaniaandreazi@ifsp.edu.br

<sup>2</sup>IFSP – Câmpus Birigui. e-mail: leandrosouza@ifsp.edu.br

<sup>3</sup>IFSP – Câmpus Birigui. e-mail: micheleoliveira@ifsp.edu.br

<sup>4</sup>Unesp – Câmpus Bauru. e-mail: kobayashifc2@gmail.com

**Resumo:** O estudo enfatizou a relação entre educação e ludicidade com vistas ao enriquecimento curricular. A dinâmica das atividades lúdicas no cenário escolar despertou reflexões sobre de que maneiras o ensino poderia ser aprimorado para tornar a aprendizagem algo mais prazeroso e significativo. O objetivo deste artigo foi identificar se os alunos do terceiro ano do curso Técnico Integrado ao Ensino Médio identificavam atividades lúdicas no ambiente escolar, descrevendo-as. E se, na opinião deles, essas atividades contribuíram para o processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa caracterizou-se como de natureza qualitativa e descritiva. Os resultados indicaram que das dez disciplinas citadas pelos alunos, Matemática e Direito foram as que mais se destacaram. Observou-se ainda que, na percepção dos alunos, as atividades lúdicas não se resumem ao uso das tecnologias, mas sim à estratégia de ensino utilizada pelo professor e à sua capacidade de incorporá-las de forma orientada aos objetivos educacionais. A pesquisa demonstrou que é possível associar estratégias metodológicas lúdicas ao currículo escolar, estimulando um olhar diferenciado sobre o assunto e contribuindo, assim, para o planejamento de ações que favoreçam tanto o desenvolvimento pessoal, quanto o processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** educação. ensino técnico integrado. ludicidade. metodologia

**Linha Temática:** Ensino e Aprendizagem.

### 1 INTRODUÇÃO

As rápidas mudanças pelas quais a sociedade tem passado nas últimas décadas, com a introdução de instrumentos de informação e comunicação, bem como a sua popularização, tem refletido não somente no cotidiano das pessoas, mas igualmente na rotina escolar. Nas indagações de Cortella (2014) sobre como ensinar e aprender na escola em tempos de velozes mudanças de paradigmas, ele aponta ser necessário atentar para essas mudanças frente ao ensino e à aprendizagem de qualidade. O autor ressalta a importância dos docentes refletirem sobre suas práticas pedagógicas, modificando as práticas que caracterizaram o ensino tradicional das décadas passadas. Assim, nessa perspectiva, o passado torna-se a referência para que haja mudança na ação, acompanhando a evolução de novos paradigmas e novas concepções sobre o ensino e aprendizagem.

A ludicidade, conforme Almeida (2009), está relacionada ao desenvolvimento humano em atividades associadas à sensação de prazer, fundamentais em todas as fases da vida e essenciais à personalidade, ao corpo e à mente. Ela se caracteriza como uma mudança interna cognitiva, que predispõe a espontaneidade, dinâmicas de integração grupal e estímulos de aprendizagem, por isso que é enfatizada, na sua grande maioria, no cotidiano do Ensino Infantil. Nessa fase, as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento motor e por ser um período em que corresponde ao desenvolvimento motor e cognitivo (VENTURINI et al, 2010).

É na adolescência a fase em que os indivíduos são capazes de formular pensamentos abstratos, passando a formular hipóteses, momento em que se encontram mais aptos a proporem alternativas para as atividades utilizando as suposições e hipóteses sobre um determinado problema (RODRIGUES; MELCHIORI, 2014).

Considera-se, portanto, que o lúdico pode beneficiar o aprendizado não apenas das crianças, mas dos adolescentes que estão em um período de transição para a fase adulta, por relacionar o ensino com atividades prazerosas. Diante o exposto, buscando identificar a percepção dos próprios alunos, pergunta-se a eles: Há aulas que apresentam atividades lúdicas no curso Técnico Integrado ao Ensino Médio? E na opinião deles, essas atividades colaboram para o processo de ensino e aprendizagem?

Nesta conjuntura, em que os processos educativos e as práticas pedagógicas são considerados como elementos “vivos”, enriquecidos pelas transformações e evoluções da sociedade, justifica-se o estudo da relação entre a educação e a ludicidade, perante concepções culturais e sociais, que por meio da prática das atividades lúdicas, contribuem não só para o processo de ensino e aprendizagem, mas também para o desenvolvimento humano (ALMEIDA, 2009).

O aprimoramento proposto no contexto escolar atende aos alunos e auxilia os professores no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para a interação do indivíduo na sociedade e no mundo. Estas premissas são tratadas por Paulo Freire (1999), como formas de conscientização.

Dessa forma, o objetivo deste artigo foi identificar se os alunos do terceiro ano curso Técnico Integrado ao Ensino Médio identificavam atividades lúdicas no ambiente escolar, descrevendo-as. E se, na opinião deles, essas atividades contribuíram para o processo de ensino e aprendizagem.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

A educação é uma característica intrínseca do ser humano e fundamental na compreensão deste, pois faz parte da sua natureza e do seu processo de socialização, podendo-se afirmar, então, que “o humano tornou-se humano logo que começou a educar-se” (GAUTHIER; TARDIF, 2010, p. 43). Tais autores, assim como Piaget (2003), ressaltam que a educação é o conjunto de conhecimentos necessários para a existência da humanidade, exigindo-se o entendimento do passado, presente e futuro, no cumprimento de uma dupla função por parte das sociedades - de integrar as crianças, socializando-as, e de transmitir-lhes saberes e cultura. Esses processos são dinâmicos, as gerações os modificam e os adaptam conforme as novas situações e exigências, construindo desta forma, novas sabedorias e culturas.

O período entre o final do século XIX e início do século XX inseriu marcas transformacionistas na educação, mais precisamente à pedagogia, pela passagem de uma abordagem tradicional - centrada no professor e nos conteúdos - para uma nova abordagem, que se constituiu em oposição à tradicional, situando o estudante no centro de sua atenção, voltando-se às suas necessidades e seus campos de interesse (GAUTHIER, TARDIF, 2010). Por esta mesma perspectiva, Gadotti (2000, p. 4) afirma que a educação tradicional e a nova “têm em comum a concepção da educação como processo de desenvolvimento individual”, sendo sua principal característica a mudança do foco individual, para o social, para o político e o ideológico.

Becker (2008) descreve os modelos pedagógicos que representam a relação ensino e aprendizagem escolar, como sendo a pedagogia diretiva - modelo tradicional - centrada no professor; pedagogia não diretiva - centrada no aluno - o professor interfere o mínimo possível; e a pedagogia relacional - relação mútua entre professor e aluno - estímulo à construção do conhecimento do aluno por meio de desafios e problematizações. Nesta concepção, para o professor, o aluno sempre é capaz de aprender, evidencia-se a dialética de que o professor, além de ensinar, tem algo a aprender com a construção do conhecimento do aluno, enquanto que o aluno tem a aprender o que o professor tem a ensinar (FREIRE apud BECKER, 2008, p. 52).

Nesse contexto, a educação abre-se às novas perspectivas que podem corroborar para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem, e encontra na ludicidade uma possibilidade de aplicação e diversificação das práticas pedagógicas. O conceito da palavra lúdico, segundo Almeida (2009), tem origem no vocábulo latino “ludus” - jogar, brincar, movimentos espontâneos. O autor ressalta que a própria semântica da palavra lúdico evolui com vertentes à psicologia do desenvolvimento humano, deixando de ser apenas relacionada ao jogo e interagindo o corpo e a mente, contribuindo para a formação da personalidade, integrando as atividades essenciais da dinâmica humana.

A ludicidade está presente em todos os contextos, ou seja, nas brincadeiras, nos jogos, nas atividades que fazem parte do cotidiano do aluno e que devem estar associadas à sensação de prazer. Assim sendo, de acordo com Almeida (2009, s. p.), as atividades lúdicas são fundamentais em todas as fases da vida:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O autor descreve a relação das práticas pedagógicas com as atividades lúdicas nas quais se integram ação, pensamento e sentimento, possibilitando um estado de interação plena, seja em trabalhos em grupo ou em atividades de expressão individual. Sob o mesmo ponto de vista, Luckesi (2002), considera a ludicidade na educação como um recurso para o desenvolvimento humano, associando-a à uma experiência interna vivenciada pelo aluno.

Zanotto (2000) e Almeida (2009) descrevem a importância tanto da formação dos professores, como do planejamento das atividades, para que seja corretamente experienciada pelos alunos e satisfaça os objetivos de sua realização, com vistas à responsabilidade social na formação do indivíduo. Segundo Piaget (2002), a educação é precursora do sucesso ou do fracasso do indivíduo em realizar suas possibilidades de adaptação na vida social, sendo reconhecida como condição formadora para o desenvolvimento humano e não apenas para a formação, abrangendo além da escrita, da leitura e de cálculos, a aquisição do conhecimento, assim como dos valores morais.

Diante do cenário educacional do século XXI, com vistas a uma formação profissional e tecnológica, torna-se necessário refletir sobre as relações imprescindíveis entre a família, a escola, a sociedade e os desenvolvimentos tecnológicos e seus reflexos na formação integral do aluno. Frente a essas questões, considerando as transformações cotidianas impostas pelo avanço e popularização das tecnologias de comunicação e informação (Tic's) - como celulares, tablets etc.-, considerando ainda a perspectiva educacional atual, que localiza o aluno no centro do processo de ensino e aprendizagem, é necessário a criação de espaços para discussão sobre a incorporação, não só desses instrumentos no dia a dia da sala de aula, como também de uma nova abordagem das práticas pedagógicas.

Da mesma forma, a popularização dos jogos nos aparelhos eletrônicos pode ser igualmente um elemento que o professor pode usar a seu favor. O jogo proporciona a interatividade para o aluno, pois, muitas vezes, limitado pela timidez, ele acaba não participando ativamente da aula. No entanto, pelo aparelho ele pode se tornar mais participativo respondendo aos questionários - método conhecido como “*socrative*”. Por essa linha de pensamento, o jogo apresenta como característica marcante a interação.

Cabrera (2007), descreve a ludicidade no Ensino Médio como contribuição no processo de ensino aprendizagem, com vistas aos pressupostos teóricos da aprendizagem significativa. Para a autora, o êxito do processo de ensino aprendizagem está associado à interação/relacionamento entre professor e aluno, oportunizando condições para que o conhecimento seja explorado e reconstruído.

Diante das particularidades da fase da adolescência, o professor deve apropriar-se dos conhecimentos sobre o desenvolvimento cognitivo e os fatores determinantes, para posteriormente propor as situações de aprendizagem adequadas ao nível de desenvolvimento dos alunos. Isso implicaria em mudanças de ensino, de currículo, de processos avaliativos e na utilização de métodos mais dinâmicos e flexíveis, como a imaginação e a tecnologia, para a aprendizagem significativa (CABRERA, 2007).

De acordo com Huizinga (2001), o jogo é algo natural do ser humano, estando presente nas ações interativas da humanidade. O professor quando inseri-los em um contexto educacional, seja em sala de aula ou em outro ambiente, deve ter claro para si quais são seus propósitos educacionais. O jogo educativo não deve ser uma atividade livre e o foco da diversão não deve ultrapassar o da educação, ou seja, os objetivos precisam estar claros e os alunos devem perceber que ele está sendo utilizado como ferramenta de aprendizagem. Para isso, o planejamento da atividade é essencial, para que o professor possa conduzir a atividade proposta, orientando-a por seus objetivos.

As reflexões foram focadas tanto na perspectiva de inclusão da ludicidade na sala de aula, como na da utilização das Tic's, como ferramentas educativas, no intuito de estimular o aprendizado por meio de jogos e mídias, como ações de enriquecimento escolar. No entanto, de acordo com Fortuna (2000, p. 9) uma aula realizada sob a inspiração da ludicidade “não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.” Assim, a postura do professor pauta-se na não centralidade, reconhecendo a importância do aluno ter uma postura ativa nas situações de ensino, estimulando sua espontaneidade e sua criatividade. Fazendo o uso de jogos ou não, espera-se que o professor possa mudar sua postura diante da sala, centrando-se no aluno.

### 3 METODOLOGIA

Foi aplicada uma pesquisa qualitativa, do tipo descritiva voltada à aquisição de novos conhecimentos com vistas à solução de problemas práticos do cotidiano, que, segundo Gil (2010), relaciona ao estudo das características de um grupo específico.

Para atender aos objetivos da atual pesquisa, um questionário com duas perguntas abertas foi entregue aos alunos do terceiro ano do curso Técnico Integrado ao Ensino Médio. Participaram dessa pesquisa 26 alunos com idade entre 16 e 18 anos.

Para aplicação do questionário, os pesquisadores foram na sala de aula no dia quatro de junho e convidaram os alunos a participarem da pesquisa, sem que houvesse prejuízo para aqueles que se recusassem. Dos 27 alunos presentes, apenas um se recusou a participar e se retirou da sala de aula. Os questionários foram entregues aos alunos de forma impressa com duas perguntas abertas sem que houvesse a necessidade de se identificarem. Os pesquisadores aguardaram o preenchimento das respostas, o que durou aproximadamente 10 minutos. O questionário foi constituído das duas perguntas a seguir: 1) Cite dois exemplos de atividades lúdicas realizadas pelos professores; 2) Na sua opinião, essas atividades colaboram para o seu aprendizado?

### 4 ANÁLISE DE DADOS

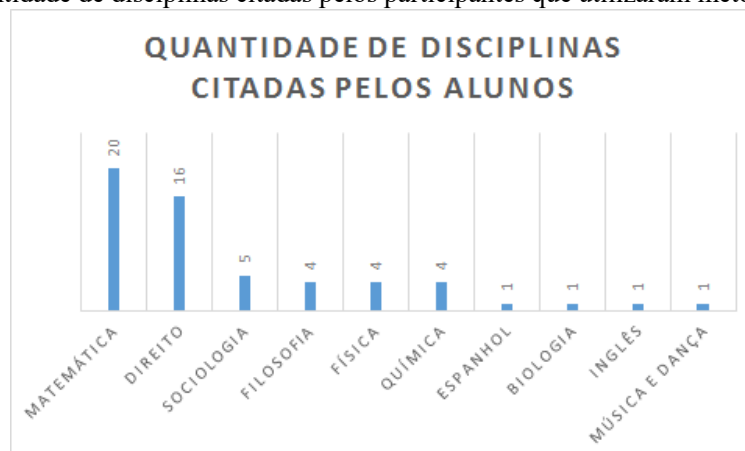
Os dados foram analisados e quantificados. Observou-se que três alunos citaram mais de duas disciplinas. A disciplina mais citada foi Matemática (20 alunos), seguida de Direito (16 alunos), Sociologia (5 alunos), Filosofia (4 alunos), Química (4 alunos), Espanhol (1 aluno), Inglês (1 aluno) e Música e Dança (1 aluno).

Observa-se que de um total de 13 disciplinas, 8 foram citadas pelos alunos como aulas que utilizaram a ludicidade (ver gráfico 1). Se levarmos em consideração que a ludicidade é mais enfatizada no Ensino Infantil, podemos concluir que mesmo sem ser muito exaltada, a ludicidade tem sido utilizada de forma expressiva no curso Técnico Integrado ao Ensino Médio. Sob esse ponto de vista, Cabrera (2007), descreve a importância das atividades lúdicas nas didáticas de ensino, inclusive na adolescência, propiciando o envolvimento por meio da empatia, dos vínculos e das relações sociais, as quais favorecem processo de ensino aprendizagem. “Com a criança é imprescindível [a ludicidade], pois é uma das linguagens preferidas delas. O humor, a alegria, a tranquilidade, cria o clima de pouca tensão e favorece estabelecimento de relações. Com o adolescente esse processo não é diferente (CABRERA, 2007, p. 30).”

Sobre a análise das respostas da primeira pergunta é preciso ressaltar duas informações. Primeiro, não significa que todas as disciplinas citadas utilizam a ludicidade em todas as aulas. Segundo, o fato da disciplina não ter sido citada não significa que a prática pedagógica do docente não inclua a ludicidade, e sim, que naquele momento, dadas as perguntas do questionário, os alunos deveriam citar apenas dois exemplos.

Os dados indicam, portanto, que houve o uso da ludicidade nessas disciplinas e que as atividades indicadas foram marcantes para os alunos, pois, foram essas as lembradas para o preenchimento do questionário.

Gráfico 1 - Quantidade de disciplinas citadas pelos participantes que utilizaram metodologias lúdicas



Fonte: elaboração própria.

Apesar da Matemática ser uma área utilizada em quase todas as atividades cotidianas da vida do indivíduo, Chaves *et al.* (2016) observaram que as pesquisas indicam que é uma das disciplinas que os alunos sentem mais dificuldade. Os resultados dessas pesquisas identificaram que as dificuldades dos alunos estavam relacionadas com as estratégias de ensino, pela falta de dinamização das aulas e pela postura tradicional dos professores. A metodologia utilizada pelo professor é descrita por Piaget (2003), por métodos ativos, os quais, a partir da formação e comprometimento do professor, são capazes de promover experiências de construção do conhecimento nos alunos, propiciando o desenvolvimento mental, as operações de inteligências e a educação intelectual tendo o meio coletivo como precursor.

A disciplina de Direito, popularmente reconhecida por ser detentora de características metódicas, ter sido a segunda mais citada pelos alunos, rompe com alguns paradigmas. A ação do docente responsável pelo componente curricular em tornar algumas de suas aulas mais descontraídas, com rodas de conversas acompanhadas de cafés da manhã partilhado entre os alunos, revela a intencionalidade em despertar nos estudantes o envolvimento e o interesse pela disciplina. Cabrera (2007), relata que as atividades lúdicas descontraem e favorecem a interação, proporcionando um ambiente favorável à aprendizagem e a resultados positivos.

Em relação a descrição das atividades lúdicas, observa-se que elas foram variadas. Na percepção dos alunos, aula lúdica não se resume apenas ao uso das Tic's, tanto que as preferidas envolviam música e rodas de conversas. Assim, ressalta-se o planejamento de estratégias de ensino que substituam a forma tradicional, em que se emprega apenas lousa e giz, traduzindo a típica e tradicional cena do professor ensinando na frente da sala de aula.

Quadro 1 - Descrição das atividades lúdicas apontadas pelos participantes nas disciplinas citadas

Disciplina	Atividades citadas pelos alunos:
Filosofia	Cafê com roda de conversa sobre o texto;
Sociologia	Cafê com roda de conversa sobre o texto;
Música e Dança	Atividades do corpo e dança
Direito	Cafê do direito, Gincana e Piquenique dentro da sala
Matemática	Demonstração de medidas ao redor do câmpus; Utiliza exemplo do mar para explicar geometria analítica; Brincadeiras para demonstrar sobre triângulos; Atividade fora da sala; Música;
Física	Elaboração catapultas com palitos e elásticos; Histórias; Construção de foguete; Experimentos; Música;
Química	Experiência sobre densidades; Atividade no laboratório; Produzir energia elétrica com alimentos; Filme sobre drogas;
Espanhol	Filmes; Dança;
Biologia	Filmes;
Inglês	Aulas baseadas em músicas do gênero Rock;

Fonte: elaboração própria

A diversidade de estratégias de ensino e recursos citada pelos alunos evidencia a necessidade de se considerar a ludicidade como instrumento no processo de ensino aprendizagem. Conforme apontado por Cabrera (2007), as atividades lúdicas por serem dinâmicas e prazerosas auxiliam no trabalho docente e favorecem a aprendizagem de forma consciente e espontânea.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo buscou realizar reflexões sobre as relações estabelecidas entre educação, ludicidade e suas vertentes no decorrer dos tempos, ampliando a visão sobre a função desempenhada pela ludicidade e pelo jogo nos processos cognitivos, envolvendo a fantasia, a imaginação, a criatividade e suas repercussões no desenvolvimento humano, principalmente no período de adolescência.

Sob a perspectiva da evolução na prática pedagógica, diretamente relacionada à ludicidade, depara-se com a questão das tecnologias nas salas de aula, no entanto, de acordo com a descrição das atividades realizadas pelos alunos, as intervenções lúdicas não se limitaram ao uso da tecnologia. A partir desse dado é possível destacar que apenas a disponibilização do recurso de alta ou baixa tecnologia por si só não garante que a aula seja lúdica, mas a estratégia de ensino utilizada pelo professor e a sua capacidade de incorporá-las de forma orientada aos objetivos educacionais propostos é que as definem.

Além disso, foi possível concluir que, na opinião dos alunos, as atividades contribuíram para o processo de ensino e aprendizagem significativa. No caso específico da disciplina de Matemática, pode-se atribuir como resultado dessa metodologia o desempenho dos alunos ao participarem de uma competição matemática e terem conquistado colocações tanto no nível estadual, quanto nacional.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**, 2009. Disponível em: <<https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 20 mai 2018.
- BECKER, F. Modelos Pedagógicos e Modelos Epistemológicos In: ALVES, E.L *et al.* **Metodologia: Construção de uma proposta científica**. Curitiba: Camões, 2008. p. 45-56.
- CABRERA, W.B. **A ludicidade para o ensino médio na disciplina de biologia**: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa. 2007.158 f. Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Brasil. Disponível em: <[http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalleObraForm.do?select\\_action=&co\\_obra=45338](http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalleObraForm.do?select_action=&co_obra=45338)>. Acesso em: 25 mai. 2018.
- CHAVES, *et al.* As dificuldades de aprendizagem no ensino de matemática e física dos alunos do 2º ano do Ensino Médio. In: **III Congresso Internacional das Licenciaturas**. COINTER, 2016. p. 1-11.
- CORTELLA, M. S. Educação, escola e docência: novos tempos, novas atitudes, São Paulo: Cortez, 2014.
- FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.
- FREIRE, P. **A educação como prática da liberdade**, 23 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.
- GADOTTI, M. Perspectivas atuais da educação. In: **São Paulo em Perspectiva**, 14(2) 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/spp/v14n2/9782.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2018.
- GAUTHIER, C; TARDIF, M. **A Pedagogia. Teorias e práticas da Antiguidade aos nossos dias**. São Paulo: Vozes, 2013
- GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- HUINZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- LUCKESI, C.C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna, 2002. Disponível em: <[http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas.pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf)>. Acesso em 20 mai 2018.
- PIAGET, J. **Para onde vai a Educação?** 16. ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Psicologia e pedagogia**. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.
- RODRIGUES, O. M. P. R. ; MELCHIORI, LIGIA E. **Aspectos do desenvolvimento na idade escolar e do adolescente**. 2014. (Desenvolvimento de material didático ou instrucional - Apostila-material didático).
- VENTURINI *et al.* Importância da ludicidade na Educação Infantil para o desenvolvimento das habilidades motoras. **Revista Digital - Buenos Aires** - Año 15 - Nº 145 - Junho de 2010. Disponível em: <<http://efdeportes.com>>. Acesso em 20 mai 2018.
- ZANOTTO, M. L. B. **Formação de Professores**: a contribuição da análise do comportamento. São Paulo: Educ, 2000.