

## Contribuições da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem de conhecimentos científicos e culturais

Joana Lúcia Alexandre Freitas  
Karina Carvallho Mancini

104

**Resumo:** A Ludicidade pode facilitar o processo de ensino e aprendizagem, nas diversas disciplinas de ordem científica, cultural e humanísticas, minimizando as dificuldades de aprendizagem, baixa autoestima, evasão escolar e hiperatividade dos alunos. Por isso, ela tem sido muito usada na Educação Básica, pois jogos e brincadeiras instigam os alunos a desenvolver criatividade, imaginação, motricidade e raciocínio lógico. Neste trabalho realizou-se uma análise documental sobre ludicidade, para que o professor conheça essa metodologia antes de inseri-la em sua práxis pedagógica. Com isso, pretende-se fornecer material e discussão para uma aprendizagem significativa, evitando, por exemplo, o *falso jogo*, que, ao invés de proporcionar aprendizado, pode incentivar o consumismo e egoísmo.

**Palavras chave:** Lúdico; jogo; brincadeira; falso-jogo.

### CONTRIBUTIONS OF LUDICITY IN THE PROCESS OF TEACHING AND LEARNING SCIENTIFIC AND CULTURAL KNOWLEDGE

**Abstract:** The ludic education can facilitate the teaching and learning process in various scientific, cultural and humanistic disciplines, minimizing learning difficulties, low self-esteem, truancy and hyperactivity of the students. Therefore, playfulness is often used in Basic Education, because games and plays instigate students to develop creativity, imagination, motor skills and logical thinking. In this study, a documentary analysis was carried out, so that teacher knows about this methodology before inserting it into his pedagogical praxis. Thus, this study intended to provide material and discussion to a meaningful learning, avoiding, for example, the false game, which, instead of providing learning, encourages consumerism and selfishness.

**Keywords:** Playful; game; play; false game.

### CONTRIBUCIONES DE LA LUDICIDAD EN EL PROCEDIMIENTO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE CONOCIMIENTOS CIENTÍFICOS Y CULTURALES

**Resumen:** El lúdico puede facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, en las diversas disciplinas de orden científica, cultural y humanísticas, minimizando las dificultades de aprendizaje, baja autoestima, evasión escolar e hiperactividad de los alumnos. Por eso, ella ha sido muy usada en la Educación Básica, pues juegos y bromas instigan los alumnos a desarrollar creatividad, imaginación, motricidad y raciocinio lógico. En este trabajo se realizó un análisis documental sobre el lúdico, para que el profesor conozca esa metodología antes de la insertéis en su praxis pedagógica. Con eso, se pretende suministre material y discusión para un aprendizaje significativo, evitando, por ejemplo, el falso juego, que, en vez de proporcionar aprendizaje, puede incentivar el consumismo y egoísmo.

**Palabras clave:** Lúdico; juego; bromas; falso-juego.



## O BRINQUEDO E A CULTURA

O brinquedo é utensílio de entretenimento das crianças, pelo qual ela reconhece o mundo real através de um mundo imaginário, lúdico. Com o brinquedo, ela desenvolve suas habilidades manuais, sua motricidade e o seu cognitivo. Com ele, a criança passa horas interpretando o comportamento dos adultos com que convive, e, também a *cultura* de seu povo. *Cultura* é um termo com significado muito amplo, muitos entendem *cultura* como um conjunto de tradições, costumes, conhecimentos, valores de um povo. Sobre esse termo, o dicionário escolar de língua portuguesa elucida:

1. Ação de cultivar (a terra ou certas plantas); cultivo: *a cultura da terra*. 2. Sistema de ideias, conhecimentos, técnicas e artefatos, de padrões de comportamento e atitudes que caracterizam determinada sociedade: *rica cultura popular*. 3. Estado ou estágio de desenvolvimento de um povo o período, caracterizado pelo conjunto das obras, instalações e objetos criados pelo homem desse povo ou período; civilização: Sócrates marcou se século e a cultura até hoje (Cegalla, 2005, p. 260).

Segundo Cegalla (2005), cultura também representa o comportamento e atitudes de um povo, caracterizado por obras e objetos, dentre esses, o brinquedo. Este se torna um meio pelo qual pais, familiares e amigos imprimem e transfere sua cultura para as crianças.

O que propomos (...) é considerar o brinquedo como produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos. Por um lado, o brinquedo merece ser estudado por si mesmo, transformando-se em um objeto importante naquilo que ele revela de uma cultura (Brougère, 2010, p.1).

Nas palavras de Brougère (2010), percebe-se a necessidade de averiguar o brinquedo segundo o potencial lúdico e fascínio que exerce na criança, a fim de entender sua finalidade, o que induz a criança a fazer e o *domínio* que tem sobre os pequenos. Ao receber um brinquedo a criança sente-se feliz, por ter um novo objeto para manipular e explorar.



A infância é, conseqüentemente, um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. [...] O brinquedo é, com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe, também formas e símbolos para serem manipulados (Brougère, 2010, p.1).

A tradição da bola e do carrinho para meninos, casinha e boneca para meninas, são maneiras de o adulto mostrar à criança quais objetos ela pode manusear e que comportamentos ela deve imitar. São os adultos quem imprimem gênero ao brinquedo, as crianças não fazem tal diferenciação, pois o brinquedo serve apenas para brincar. Por intermédio do brinquedo, consciente ou não, o adulto diz a criança como ela deve se portar, agir e o perfil que ela deve adquirir até a idade adulta (Brougère, 2010; Freud, 1917).

Na infância, a criança abstrai de seu meio as representações culturais, costumes, linguagem, comportamentos, ética, valores, ou seja, os brinquedos auxiliam na interiorização dessas representações culturais. Essa apropriação se dá, na maioria das vezes, de forma inconsciente, pois elas têm uma postura inocente perante os brinquedos. Por conseguinte, adultos e criança exploram os brinquedos como instrumentos de diversão, e podem extrair deles vários conhecimentos desde socioculturais e até científicos. Nessa perspectiva, o brinquedo aparece, então, como suporte de aprendizagem enquanto fonte de confrontações com significações culturais que se enxertam na dimensão material do objeto (Brougère, 2010).

Diante do potencial lúdico e dominador, o brinquedo e a brincadeira podem e devem ser utilizados em benefício da Educação. O professor que souber explorá-los, independente da idade do aprendiz, poderá acessar o mundo da imaginação de seus pupilos e auxiliá-los na interpretação do mundo e na aquisição de conhecimentos socioculturais e científicos.

Mizukami (1986), afirma que o jogo tem fundamental importância na expansão do ensino, por possibilitar novas estratégias de abordar o aprendiz nas mais variadas fases de seu desenvolvimento. O jogo individual, o jogo simbólico, o jogo pré-social e o jogo social, têm regras que auxiliam na superação do egocentrismo, inerente na infância, e cooperam para que se instaure um comportamento cooperativo.



## O QUE É LUDICIDADE?

Professores e pedagogos incansavelmente buscam formas de aperfeiçoar o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes da educação básica. Para isso, busca-se apoio nas diversificadas metodologias de ensino, analisam-se os comportamentos dos estudantes, e, rotineiramente recorrem às ciências do comportamento humano: a psicologia e a psicanálise.

Ensinar não é uma tarefa fácil, pois, o ato de um indivíduo ensinar não garante que o outro indivíduo aprenda. A metodologia, ou seja, a forma de ensinar, influencia muito nos sentidos e no cognitivo dos alunos, e isso poderá facilitar ou dificultar o processo. Logo, deve partir de quem leciona a preocupação de sensibilizar ou até mesmo emocionar quem precisa aprender um conteúdo (Leibig, 2008). Para isso faz-se uso de inúmeras técnicas e metodologias de ensino e dentre elas destaca-se a *Educação Lúdica*. Mas o que é *Ludicidade*, e o que é *Lúdico*?

*Lúdico* significa *jogo*. Portanto, *Educação Lúdica* é envolver o jogo e o ato de brincar na metodologia de ensino, utilizando brincadeiras para lecionar. Uma criança que joga bola com seus colegas não está apenas brincando, ela está desenvolvendo inúmeras funções cognitivas e sociais. *Na educação Lúdica*, o brinquedo e a brincadeira são instrumentos que podem mobilizar pedagogos, professores, pais e alunos nas diversas séries da educação básica. Se for estruturado de acordo com a capacidade cognitiva dos alunos, estes se tornam valiosos para uma educação dinâmica e participativa.

Como afirma Almeida (1974), a proposta é possibilitar ao aluno raciocinar e pensar em tudo que aprende, encontrando respostas para os porquês e soluções inteligentes para solucionar problemas relativos à escola e à vida. Na leitura de um texto, na realização de um experimento, numa simples observação sobre os fenômenos naturais, o aluno pode estabelecer várias indagações e conclusões. E a função do professor é determinante para que isso aconteça.



De acordo com Almeida (1984, p.14) “O mesmo ocorre com um cientista que prepara prazerosamente sua teoria”. Ao fazer um experimento, um cientista empenha-se ao máximo para desvendar seu objeto de estudo, com ele passa horas, sem se preocupar com tempo, sente-se em êxtase ao obter sucesso com seu trabalho. A mesma alegria experimenta uma criança que consegue solucionar um jogo, ou um quebra-cabeça difícil. Ambos educam-se com *Ludicidade* pois combinam e integram a mobilização das relações funcionais do cérebro ao prazer de interiorizar a informação e a expressão de felicidade que demonstram na interpretação ou apresentação aos colegas.

De acordo com Kishimoto (1996), o jogo oferece um momento de liberdade, com sua função lúdica de proporcionar diversão e prazer. Assume caráter educativo por ensinar, completando o saber, o conhecimento e estimulando o raciocínio. Quanto mais o educando sentir-se motivado pelo jogo, mais ativo mentalmente será. O prazer de jogar e brincar aumenta o número de sinapses elétricas e as novas informações são transmitidas ao cérebro com maior velocidade e armazenadas com melhor eficácia, conseqüentemente o aprendizado torna-se duradouro e não momentâneo (Cosenza; Guerra, 2011).

As neurociências comprovam que as emoções influenciam na aprendizagem. Dessa forma, é preciso considerar o aluno como um organismo biológico, dotado de células, tecidos, órgãos e governado por hormônios, substâncias que agem no intelecto seja para operações mentais fisiológicas básicas quanto para a aprendizagem. Assim, incentivar o aprender através de brincadeiras na sala de aula é uma forma de despertar o aluno para interagir com o mundo à sua volta e com os sujeitos ao seu redor, de modo que, em resposta, seu organismo libere uma avalanche de hormônios e neurotransmissores que possibilitarão ao cérebro funcionar bem para que o aprendizado ocorra efetivamente (Cosenza; Guerra, 2011).

As neurociências corroboram as teorias do biólogo, psicólogo e filósofo Jean Piaget (1896-1980) e do psicólogo Lev S. Vygotsky (1896-1934), onde para ensinar, o aluno precisa ser motivado, participar e interagir na aula. Nada melhor que motivar e alegrar o outro para que com os hormônios da alegria e



do prazer possam acelerar as sinapses cerebrais (Leibig, 2008). Almeida (1984) destaca a alegria proporcionada pelo lúdico e o benefício desta emoção para o processo de ensino e aprendizagem. Para o autor, se bem exercidas, as brincadeiras, poderão contribuir para o professor melhorar sua prática pedagógica e auxiliará na formação crítica do educando, redefinindo valores e relacionamentos das pessoas em sociedade.

O ato de brincar é inerente à espécie humana. Mesmo entre os egípcios e maias, os jogos serviam de meio para a geração jovem aprender com os mais experientes os valores éticos, morais e culturais (Almeida, 1984). O lúdico chama a atenção do aluno para o processo de aprendizagem, independente da idade/série e instiga-o a raciocinar, despertando-lhe a vontade de aprender para “jogar” bem e ganhar, além de proporcionar bem estar e alegria. Dessa forma, poderá ser usado como instrumento de compreensão dos conteúdos científicos e para formação desse futuro adulto intelectualizado. É uma metodologia alternativa à proposta de ensino “depositária” e “fracassada” com o qual nossos alunos convivem há algum tempo (Freire, 1980).

Entretanto, Almeida (1974) elucida que os jogos podem ser classificados em: *I - jogos de interiorização de conhecimento*: desenvolvem a inteligência, enriquecem linguagem oral e escrita, interioriza conhecimentos, tiram o estudante da passividade para participação ativa, criativa, crítica de aprendizagem e *II - jogos de expressão, interpretação e valores éticos*: envolvem solução de problemas, estimulam o estudante a flexibilizar os conhecimentos científicos com os empíricos, modificando-os.

Essa explanação de Almeida (1974) sobre os jogos auxilia muitos professores no planejamento de suas aulas com ludicidade. Com ela, é possível direcionar melhor a brincadeira ou jogo para o objetivo que se pretende alcançar.

Todavia, o desenvolvimento intelectual não consiste em acumular informações e decorar fatos, o cérebro não é um dispositivo eletrônico. Mas, sim, dar significado a novas informações interligando-as aos conhecimentos pré-estabelecidos. Cabe ao mediador auxiliar na reestruturação dos conhecimentos empíricos que os alunos trazem consigo. Para isso, é



necessário trabalhar com atividades espontâneas, ouvir dúvidas, formular desafios e através desses explicar seu conteúdo. Então, porque muitos educadores, na tentativa de alcançar os objetivos anteriormente descritos, trabalham de forma fragmentada: teoria em uma aula, e o lúdico (ou experimento prático) em outra separadamente?

Fazê-los simultaneamente é possível e surte melhores resultados na aprendizagem. Os jogos pedagógicos se propõem a isso. Oportunizam o desenvolvimento cognitivo, tornando os estudantes capazes de pensar e construir o conhecimento de forma participativa e significativa. Muitos professores abdicam de explorar a *Educação Lúdica* por não ter na escola brinquedos ou artefatos para fazê-lo. Todavia, Benjamin (1984) expõe que objetos simples do dia a dia, como “um simples pedacinho de madeira, uma pinha ou uma pedrinha” desperta na criança a vontade de soltar a imaginação e de brincar, criando seu próprio mundo. Afirma ainda que, quanto mais industrializado for o brinquedo, ou jogo pedagógico, mais distantes estar-se-á de seu valor como instrumentos de brincar. Basta ter o desejo de aproveitar objetos do cotidiano como matéria prima na construção de jogos e brincadeiras pedagógicas.

Educar através do lúdico tem um sentido muito profundo, e para isso, o regente de classe deve ter um bom relacionamento com seus colegas, para associar o conteúdo a ser estudado com o prazer proporcionado pelo jogo. O aluno não se sentirá confortável em uma atividade lúdica na aula do professor extremamente formal, que pretende apenas fornecer uma informação. Para a educação lúdica ocorrer favoravelmente, é preciso um ambiente descontraído e ao mesmo tempo de respeito mútuo aos participantes (Almeida, 1998).

## **CUIDADOS A SEREM ADOTADOS NA ESCOLHA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS**

Ao escolher um jogo, o professor deve verificar se ele propicia o aprendizado ou somente entretenimento e se estimula o raciocínio ou o vício. Um jogo só é pedagógico quando associa aprendizagem ao prazer. *O falso jogo* não visa a formação ou a educação, mas a doutrina consumista cuja meta



é a imposição do produto a qualquer preço e a neutralização das pessoas nos aspectos mais essenciais (Almeida, 1974).

O *falso jogo*, de modo geral, é aquele que descaracteriza o ato de brincar e estimula o consumismo. Exemplo típico é a televisão:

Não se questiona a televisão em si, mas o modo como é constituída, os conteúdos de sua programação, os domínios de suas concessões, a falsa alegria que passa para a criança, para os adolescentes, para jovens e a interiorização de valores culturalmente aceitos (Almeida, 1974, p.36).

111

Através de desenhos animados, seriados, novelas e outras programações, A televisão, que é o principal meio de comunicação de massa, convence crianças, jovens e adultos a consumirem desenfreadamente (usar roupas, maquiagem e acessórios das atrizes; comer os *fast foods* dos comerciais; comprar a boneca ou o carrinho de última geração) produtos que, na maioria das vezes, são fúteis às suas reais necessidades básicas. Nas 24 horas de programação dos canais abertos, a maior parte do tempo é destinada à exibição de conteúdos de incentivo ao consumismo, além dos obscenos e violentos, ao invés de programas educativos. Além disso, para o público infantil, grande parte dos desenhos não é educativa, pois há um discreto incentivo a trapacear para se dar bem no final ou ganhar vantagem a qualquer custo. Neste cenário, a criança, ao sorrir da “pernada que um personagem deu no outro”, acredita que isso é divertido, que pode e deve ser feito, e por conseguinte o faz na vida real.

De modo algum pretende-se denegrir o meio de comunicação televisivo, tão pouco os canais abertos. Há desenhos, filmes e reportagens educativas na programação dos canais abertos que favorecem um bom entretenimento e aprendizagem. Contudo, propõe-se nesse artigo alertar aos pais, professores e pedagogos quanto aos conteúdos não educativos que as crianças e os jovens ficam expostos e que vão interferir de forma direta ou indireta na vida escolar e na personalidade deles, como afirma Pacheco (1985). É preciso examinar com um “olhar” mais atento para a intencionalidade dessas programações que podem ser classificadas como um *falso jogo*.



Na cultura de massa (indústria cultural), os valores imbuídos pelo capitalismo estão representados no brinquedo e são transmitidos através deste. A maneira como as crianças brincam, reproduz a postura dos adultos aos quais ela convive. Por exemplo, as bonecas demonstram as vestimentas típicas de uma população, o corpo delas representa o corpo que a maioria das pessoas tem ou gostariam de ter, induzindo as meninas a imitá-la, nas roupas, maquiagem, calçados de saltos e postar-se como tal, seja no presente, seja no futuro.

[...] crianças não constituem nenhuma comunidade isolada, mas sim uma parte do povo e da classe de que provém. Da mesma forma seus brinquedos não dão testemunho de uma vida autônoma e especial; são sim, um mudo diálogo simbólico entre ela e o povo (Benjamin, 1984, p.70).

Através de um brinquedo, o adulto pode induzir a criança a adotar, mesmo que momentaneamente, uma postura ou personalidade. Quando uma menina brinca de boneca ela idealiza crescer e ter uma filha para substituir a boneca. O menino que brinca com um carrinho, sonha em ter um carro real no futuro. E aquelas que brincam com armas de brinquedo, qual é sua aspiração? Quais benefícios obtêm as crianças que jogam vídeos games que incitam a adotar um pseudônimo e a postura de assassinos cruéis, estripadores e ladrões?

Lamentavelmente, os *falsos jogos* têm camuflados em si o desejo de destruir e alienar os futuros adultos. Eles estão espalhados por toda parte, inclusive no interior da escola. Por isso, cabe aos pais, pedagogos e educadores analisá-los e excluí-los, pois, os mesmos estimulam a passividade, submissão, repetição, individualização.

Já os *verdadeiros jogos pedagógicos* aguçam o pensamento, socialização, crítica, discernimento, fatores importantes para desenvolver a inteligência e um bom caráter na criança.

A partir dos 11/12 anos os jogos caracterizam-se como atividades adaptativas ao equilíbrio físico, pois realizam o aperfeiçoamento dos músculos tão comuns e apreciados (ginástica, jogos olímpicos, prática esportiva) e engendram princípios de descobertas, de julgamento, de criatividade, de criticidade, caracterizando o pensamento formal e



possibilitando o surgimento de relações sociais amadurecidas, bem como o surgimento de lideranças participativas (Almeida, 1974, p.55).

Os jogos verdadeiramente pedagógicos não estimulam apenas o cognitivo, mas também a postura corporal e auxiliam na socialização dos alunos. Disciplinas que inserem o lúdico na prática pedagógica contam com a dedicação íntegra dos estudantes, que se dedicam com prazer e adquirem autonomia, conhecimento científico, ética, valores e respeito.

## **A EDUCAÇÃO LÚDICA COMO PROPOSTA DE MINIMIZAR O FRACASSO ESCOLAR NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

No Brasil, grande parte das escolas de Educação Básica enfrentam dificuldades de aprendizagem, evasão escolar e, por conseguinte, baixos rendimentos educacionais, refletidos nas provas específicas e governamentais que avaliam a qualidade do ensino nas escolas e as competências e habilidades obtidas pelos alunos.

Diante de tantos problemas educacionais surgem várias dúvidas: O que fazer para reduzir a evasão escolar e despertar no aluno o gosto de aprender? Como promover um aprendizado efetivo, durável e que provoque mudanças no senso comum de nossos alunos? Quais são os fatores que interferem negativamente no processo de ensino e aprendizagem? Escolher culpados ou determinar os fatores que interferem na aprendizagem, não é a solução para o déficit de conhecimento de nossos alunos, o que cada profissional de educação deve fazer para mudar esse quadro é dedicar-se a buscar novas metodologias de trabalho, projetos, novas práticas pedagógicas e um novo olhar sobre o colegial que esta na sala de aula, conversando com seus alunos, conhecendo-os, auxiliando-os a vencer todos os desafios descritos anteriormente. Como evidencia Benjamin (1984, p. 5),

É necessário nos instrumentarmos com os processos vividos pelos outros educadores como contraponto aos nossos, tomarmos contato com experiências mais antigas, mas que permanecem inquietantes, pesquisarmos o que vem se propondo em termos de educação (dentro e fora da escola) no Brasil e no mundo.



Kishimoto (1996) atribui os casos de “fracassos” escolares e a dificuldade de aprendizagem dos alunos de ensino fundamental e médio ao pouco incentivo que recebem para expandir o raciocínio, além disso, as iniciativas educacionais aplicadas a esses aprendizes são constituídas por métodos e técnicas de um conhecimento diretivo, verbalista, programado, controlado, no qual imitação é o procedimento fundamental para obter o aprendizado.

Os índices educacionais (avaliações, provas, testes) confirmam o baixo nível cognitivo desses colegiais, eles estão desanimados de estudar, ir à escola é um ato burocrático e obrigatório, não prazeroso como deveria ser.

Na tentativa de solucionar essa problemática, vários estudos foram desenvolvidos nos últimos anos. Dentre esses está a *Educação Lúdica*, que segundo Almeida (1974) não pode ser considerada como um passatempo, brincadeira vulgar ou diversão superficial, e, sim, como um meio de envolver crianças, adolescentes, jovens e adultos num processo de desenvolvimento de conhecimentos, redefinindo a elaboração do pensamento individual e coletivo.

O jogo pode ser um valioso aliado na conquista do prazer em estudar. Muitas crianças da educação infantil querem ir à escola pelo prazer de estar com amigos e brinquedos e pela oportunidade de brincar, extravasar suas energias, manifestando sua criatividade e pensamento. No final das primeiras séries do ensino fundamental, abruptamente, esses momentos são retirados, e as crianças iniciam uma nova e rígida metodologia de ensino. Por quê? Que benefícios trazem essas mudanças?

Para a criança transformar-se em jovem, não é necessário retirar as brincadeiras do ensino fundamental, e sim, aprimorar as técnicas lúdicas, para que elas continuem sendo instrumentos de aprendizagem, de prazer, diversão e principalmente de motivação para estudar. A *educação lúdica* proporciona um aprendizado mais construtivo, comunicativo, interacionista e humanístico. Rompe com o tradicional processo de ensino aprendizagem, em que a transmissão e acomodação de informações são as bases da “aquisição de conhecimentos”.



## O PERFIL DOS PROFESSORES E NOVAS PROPOSTAS DE ENSINO

Para trabalhar ludicamente, o professor precisa se capacitar, conhecer como funciona essa metodologia de ensino, saber avaliar se um brinquedo/brincadeira/jogo propicia aprendizagem ou não ou se pode ser considerado como *verdadeiro jogo pedagógico* que incentiva ao raciocínio ou como *falso jogo* que incute ideologias e alienação.

Além de conhecer os jogos, o professor necessita ler, conversar, pesquisar, trocar experiência, recriar seu modo de trabalhar. Adquirir conhecimento para que o objetivo não se perca nas etapas, evitar que o lúdico dê lugar a bagunça, desordem, e brigas entre os alunos, dentre outros fatores que descaracterizam o aprendizado. No desenvolvimento do *jogo*, o professor deve direcionar a brincadeira sempre para a estruturação do conhecimento.

Dessa forma, de acordo com Kishimoto (1996), para trabalhar o jogo como instrumento de aprendizagem, o professor torna-se um mediador, faz intermédio entre o jogo, o brinquedo e o educando, propiciando situações estimulantes ao desenvolvimento intelectual, instigando a participação de todos os alunos, conduzindo-os a construir o conhecimento, bem como, para selecionar os melhores recursos, instrumentos pedagógicos ou brinquedos adequados adaptando-os ao entendimento do aluno.

Segundo Leite (2012), desde a década de 1960, faz-se a prática de atividades experimentais. Contudo, ainda hoje observa-se com muita frequência que o objetivo é verificação/comprovação de conceitos apresentados em aulas teóricas, seguindo esse modelo de ensino focado nos conteúdos conceituais.

Os professores costumam relatar que a experimentação é uma atividade fundamental no ensino, pois pode despertar interesse entre os alunos de diversos níveis de escolarização devido ao seu caráter motivador e lúdico. Então, por que fazê-la em momentos pontuais ao longo do ano letivo? Por que não usar com mais frequência experimento e o lúdico para ensinar as teorias?

Através da *ludicidade* o professor consegue trabalhar os conteúdos, por uma forma investigativa. O ensino por investigação caracteriza-se como um ensino “interativo e dialógico, baseado em atividades capazes de persuadir os

alunos e admitirem as explicações científicas” resignificando o senso comum que trazem consigo herdado de seus pais de sua cultura (Leite, 2012).

Trabalhar com problema lúdico ou desafio, e motivar o aluno a resolvê-lo é promover aprendizagem por técnicas investigativas. Os alunos, auxiliados pelo professor, elaboram respostas/soluções para a problemática inicial e dessa forma, desenvolvem habilidades de interação, socialização, inovação, diálogo, discussão e conclusão a respeito do fenômeno em estudo, interpretando as teorias e apreendendo-as. Diante de uma problemática o aluno elabora hipóteses e as coloca em prática, faz testes, experimentos para comprovar suas ideias refutando-as caso deem errado, ou considerando-as como verdadeiras diante do sucesso de suas deduções.

O professor nesse processo tem a importante incumbência de direcionar essas etapas, de auxiliar aqueles alunos mais tímidos a conseguir se relacionarem com os demais e momentos de aprendizagem significativa, além de cativar ainda mais àqueles que já estão entusiasmados, desenvolvendo o método investigativo. Após a elucidação do problema ou resolução do desafio, o aluno sente-se feliz e realizado, pois percebe que é capaz de solucionar problemas, nessa perspectiva, o professor dá o mérito a ele, auxiliando-o na reelaboração de seu senso comum diante do conhecimento científico obtido.

Nesse momento, o aluno juntamente com o professor, discute o que aconteceu, percebe o mecanismo de ação/solução do problema, desenvolve explicações, faz conclusões, reconhece a teoria científica, interpretando-a, entendendo como ela acontece na prática. Obtém um conhecimento efetivo, durável, que utilizará em situações futuras, similares a que ele conviveu.

Contudo, é preciso ter cautela, pois estudos por investigação, problemas ou desafios podem ser lúdicos, prazerosos e instigantes à participação dos alunos, como também ser mera exposição, comprovação de uma teoria ou enfeites de uma aula tradicional. Para se tornar *lúdico* dependerá das atitudes do educador, como conduzirá a aula, a participação dos estudantes e a forma de envolvê-los no processo, até mesmo a forma de falar e agir pode interferir no ambiente educacional lúdico.



A investigação através do lúdico oportuniza ao educando relacionar seus conhecimentos empíricos com os científicos, reestruturando suas ideias iniciais, desenvolvendo seus próprios conceitos acerca dos fenômenos estudados.

Para minimizar os problemas educacionais, é preciso que aconteçam alterações na prática pedagógica e no planejamento do professor. As aulas devem despertar no educando a vontade de estudar. Benjamin (1984) expõe claramente a necessidade de repensarmos a metodologia educacional: o ato de ensinar deve preparar a pessoa para a vida e não para mero acúmulo de informações. Lamentável é constatar que, após algumas décadas, o caos na educação continua o mesmo.

A postura acadêmica do professor não está garantindo maior mobilidade à agilidade do aluno (tenha ele a idade que tiver). Assim, é preciso trabalhar o aluno como uma pessoa inteira, com sua afetividade, suas percepções, sua expressão, seus sentidos, sua crítica, sua criatividade... (Benjamin, 1984. p.5).

A postura “acadêmica” que Benjamin (1984) descreve ainda prevalece em algumas escolas brasileiras. Poucos professores se importam com a percepção do aluno, seus sentimentos, suas críticas, ideias ou criatividade. A educação está cada vez mais direta e impessoal. “O único compromisso do educador é com a dinâmica e com uma postura estática é a garantia do não crescimento daquele a quem se propõe educar” (Benjamin, 1984, p.5).

A postura de muitos professores não favorece a comunicação aluno-professor e o estudante sente-se alheio quando percebe que o profissional da educação não lhe dá oportunidade de expressar suas ideias, seus conhecimentos empíricos, planos e sonhos. O sentimento de repressão faz o educando calar, o torna agente passivo no processo de ensino aprendizagem, torna-o mero espectador da sala de aula. Ao final da Educação Básica, ele está cheio de dúvidas. Isto, se ele já não desanimou de continuar os estudos.

Os estudantes são *ensinados*, desde a educação infantil, a aceitar e submeter-se aos interesses da escola, dos professores e do sistema. Ele foi convencido a aceitar a educação que os “outros” pensam que lhe é *necessária*. “Os estudantes não puderam dar forma à sua necessidade espiritual e, por



isso, nunca puderam fundar uma comunidade verdadeiramente séria, apenas uma comunidade interessada e ansiosa pelo dever” (Benjamin, 1984 p.34).

Diante dessas palavras, surgem várias dúvidas: Que tipo de educação está sendo ofertada aos alunos? Que futuro os professores desejam que eles obtenham? Como o trabalho docente contribui para a formação crítica e reflexiva desses estudantes?

Essas perguntas provocam muitas inquietações nos profissionais de educação. Todos sabem que a educação no Brasil sofre descaso governamental histórico e poucos optam por mudá-la. Não é interessante para o governo que pessoas de classe sociais baixas tenham ensino de qualidade, afinal, através da educação adquirem consciência da real situação em que vivem e com isso revoltam-se e mudam sua forma de votar, não aceitando mais os “velhos políticos” relapsos e descomprometidos com suas atribuições, que dessa forma poderão perder o “poder” sobre o povo (Freire, 1980).

A metodologia educacional controladora, alienante e moldada para a mão de obra barata, está presente em muitas escolas brasileiras, cuja função é depositar conteúdos desarticulados com o real significado das informações, as quais são memorizadas na mente dos jovens apenas para uma prova e depois irá para o inconsciente deles.

As instituições escolares estão *aburguesadas*, oferecendo uma educação destinada a manter a liderança burguesa, o poder sobre os humildes e a proporcionar oportunidades de desenvolvimento intelectual somente aos abastados. Já para os filhos dos operários, trabalhadores rurais, a massa pobre e trabalhadora, a educação básica os prepara para serem bons trabalhadores, assim como seus pais (Freire, 1980).

Embora Paulo Freire discutisse isso em 1980, hoje, passados quase 40 anos, pouca coisa mudou, basta examinar o currículo de uma escola pública e de uma escola particular. A primeira sofre com frequentes greves, materiais didáticos escassos e com considerável número de professores que tem formação acadêmica insuficiente para atuar na série em que lecionam. A segunda tem os melhores e mais atualizados materiais didáticos, os alunos estudam regularmente, fazem atividades extraclasse, têm professores



capacitados que fazem com frequência formação continuada, desse modo, estes educandos aprendem muito mais conteúdos e informações que os estudantes de escola pública. Para constatar isso basta examinar os exames governamentais.

Essas fragilidades da escola pública pode ser alguns dos motivos do crescimento dos “analfabetos funcionais”, alunos que leem, mas não entendem a essência do que está escrito; resolvem cálculos matemáticos, mas não conseguem resolver o mesmo cálculo se ele estiver em forma de texto e que seja necessário usar uma simples interpretação do problema.

Vários são os fatores que dificultam o progresso da educação, não só a falta de profissionais preparados, mas principalmente falta de iniciativas governamentais. Várias propostas estão sendo implementadas para minimizar os problemas da educação pública, no entanto, demoram surtir efeito.

A melhor iniciativa que os profissionais da educação podem fazer é a de refletir sobre o ensino e sua formação continuada, para que possam recriar sua didática e a metodologia de ensino que desenvolve para enfrentar as dificuldades das escolas públicas de nosso país.

O aluno só aprende a se expressar, falando, aprende a criticar criticando, nunca desenvolverá essas habilidades, sentado, calado ouvindo a transmissão de conteúdos dos seus professores, nas tradicionais aulas expositivas. É preciso incluir na práxis pedagógica novas metodologias de ensino, inserir nas aulas expositivas o diálogo, a discussão, por aluno para pensar, comparar, refutar ou até mesmo defender sua ideia, pois segundo Vygotsky (1984) é por meio da interação com o outro que o ser humana aprende.

A ludicidade pode ser um excelente instrumento para fazer dos alunos da educação básica, estudantes mais astutos e perspicazes na resolução de problemas e desafios educacionais e assim, contrapor o *Ensino Depositário* que Paulo Freire tanto criticou e que ainda é muito presente em nossas escolas. Instigar o raciocínio é a melhor maneira de evitar que os estudantes sejam meros expectadores do saber.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A *Educação Lúdica* e seus instrumentos - jogo, brinquedo e brincadeira - são excelentes métodos para executar um ensino por investigação, pois proporciona ao aluno um desafio, instigando-o a participar, dialogar sobre o assunto, expor suas ideias para elaborar hipóteses elucidativas para o problema em questão.

O lúdico põe o aluno em movimento, coloca o aluno em ação. Retira-o da posição de ouvinte, receptor de informações, pacífico, e vazio, para um momento de trocas de experiências, criatividade, raciocínio lógico diante do que lhe está sendo proposto.

Ao trabalhar com o lúdico é essencial que o regente de classe estude o assunto, desenvolvendo-o corretamente, para obter resultados significativos no processo de ensino e aprendizagem nos diversos conteúdos e disciplinas da Educação Básica.

Contudo, as atividades lúdicas devem ser escolhidas ou criadas com cautela para que não se tornem *falsos jogos*, que ao invés de educar, reproduz no aluno alienação, vício e individualização, defeitos tão propagados pela indústria cultural e que tanto empestiam nossa sociedade.

Contudo, antes de inserir a ludicidade na práxis pedagógica, é preciso que o profissional da educação estude a temática e descubra como se tornar um professor lúdico, para desenvolver a capacidade de reconhecer quais práticas pedagógicas são lúdicas e favoráveis ao aprendizado das que não são. Caso contrário, o professor poderá ter dificuldade para orientar os alunos, e com isso, perder parte do tempo de suas aulas com indisciplina e desinteresse dos educandos, e, ao invés de melhorar o processo de ensino aprendizagem pode acarretar maiores problemas. Sendo assim, a capacitação nessa temática torna-se indispensável.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Teodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.



ALMEIDA, Paulo .Nunes. **Educação Lúdica: prazer de Estudar Técnicas e jogos pedagógicos.** 9ª ed. São Paulo: Loyola, 1998.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a Educação.** São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **PCN Ensino Médio: Orientações Educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais - Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias.** Brasília: Ministério da Educação, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CEGALLA, Domingos.Paschoal. **Dicionário Escolar da língua portuguesa.** São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

COSENZA, Moreira.Ramon.; GUERRA, Leonor .Bezerra. **Neurociência e Educação: como o cérebro aprende.** Porto Alegre: Artmed, 2011.

FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática da libertação - Uma introdução ao pensamento de Paulo Freire.** 3ª.ed. São Paulo: Moraes, 1980.

FREUD, Sigmund. Conferência XVIII: **Fixação em traumas - o inconsciente,** 1917. In: \_\_\_\_\_. Conferências introdutórias sobre psicanálise (continuação). Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 281-292.

KISHIMOTO, Tizuko .Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

LEIBIG, Susan. **O cérebro que aprende.** São Paulo: All Print Editora, 2008.

LEITE, Sidney Quezada Meireles (Org.). **Práticas experimentais investigativas em ensino de Ciências: Caderno de experimentos de física, química e biologia – Espaços de educação não formal- reflexões sobre o ensino de ciências.** Vitória: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, 2012.

MIZUKAMI, Maria das Graças Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo.** São Paulo: EPU, 1986.

OLIVEIRA, Marcelo. **Sinapse elétrica.** Disponível em: <http://www.infoescola.com/sistema-nervoso/sinapse-eletrica/>

PACHECO, Elza Dias. **O Pica-pau: Herói ou vilão? Representação social da criança e Reprodução da Ideologia Dominante.** São Paulo: Loyola, 1985

VYGOTSKY, Lev Simyonovich. **A Formação Social da Mente.** Martins Fontes: São Paulo, 1984.



## **Joana Lúcia Alexandre Freitas**

joana.freitas@hotmail.com

Possui graduação em Química pela Universidade Metropolitana de Santos(2012), graduação em Ciências Biológicas pela Universidade de Cuiabá(2006), especialização em ARTE NA EDUCAÇÃO pela Faculdade Capixaba de Nova Venécia(2009), especialização em Pós - graduação lato sensu em Anos Iniciais do Ens pela Universidade de Cuiabá(2007), mestrado em Ensino na Educação Básica pela Universidade Federal do Espírito Santo(2015) e aperfeiçoamento em ENSINANDO E APRENDENDO COM AS TIC- TECNOLOGIAS DE pela Secretaria de Estado da Educação - Espírito Santo(2010). Atualmente é PROFESSOR da Prefeitura Municipal de Linhares e Regente de classe Efetivo, curso de Pedagogia da Faculdade de Ensino Superior de Linhares. Tem experiência na área de Biologia Geral. Atuando principalmente nos seguintes temas:Tecnologia, Neurociências, Histologia, Ludicidade, Andragogia, Práticas de Ensino, Educação Ambiental e Cultura Afrobrasileira.

122

## **Karina Carvvalho Mancini**

karinamancini@ceunes.ufes.br

Doutorado em Biologia Celular e Estrutural pela Universidade Estadual de Campinas, Brasil (2003). Professor Associado II da Universidade Federal do Espírito Santo , Brasil.

**Recebido em: 03/09/2019**

**Aprovado em: 25/10/2019**

