

A LUDICIDADE NO ENSINO MÉDIO: ASPIRAÇÕES DE PESQUISA NUMA PERSPECTIVA CONSTRUTIVISTA

THE PLAYFUL IN HIGH SCHOOL: ASPIRATIONS OF RESEARCH IN A CONSTRUCTIVISM PERSPECTIVE

Waldirléia Baragatti Cabrera

Rosana Salvi

Universidade Estadual de Londrina / UEL

Centro de Ciências Exatas / CCE

www.@uel.br

RESUMO

O trabalho apresentado tem como objetivo central investigar a ludicidade como uma estratégia de ensino e aprendizagem para o ensino médio. Aprender e ensinar brincando traz uma riqueza de possibilidades de relacionamento, de descoberta e apropriação do mundo dos saberes e dos fazeres. A pesquisa tem como finalidade classificar, informar e justificar a validade da proposta lúdica numa abordagem não tradicional. Apresentaremos como resultado, os fundamentos que possibilitam a aplicação de atividades lúdicas no conteúdo de biologia, compreendendo que tal metodologia, por sua característica dinâmica, requer trabalhos inesgotáveis dos professores, podendo promover o desenvolvimento de oportunidades construtivas no aprimoramento e aquisição de uma aprendizagem.

Palavras-chave: ludicidade, pedagogia, ensino médio, biologia.

ABSTRACT

This paper is an investigation of the playful as a strategy of education and learning in the high school. To learn and to teach playing is a good alternative of relationship possibilities, of discovery and appropriation of the knowledge. This research is a proposal to classify, to inform and to justify the validity of the playful activities in a not traditional perspective. We will present as resulted the beddings that make possible the application of playful activities in the biology content, understanding that the dynamic characteristic this methodology it needs inexhaustible works of the teachers, being able to promote the development of constructive chances in the improvement and acquisition of learning.

Keywords: playful, pedagogy, high school, biology.

1. CONSIDERAÇÕES SOBRE A LUDICIDADE

O lúdico faz parte da nossa base epistemológica desde a pré-história, pois já havia sinais de ludicidade, diretamente ligada à afetividade, a cultura e ao lazer. Atualmente esta prática é um dos temas que tem conquistado espaço nos diferentes segmentos da sociedade e uma necessidade para o contexto social, visto que, a falta de tempo tem gradativamente afastado o ser humano do convívio alegre e divertido, levando-o para um mundo individual e cheio de compromissos. Segundo Negrine (1998, p. 02), “é necessário que o adulto re-aprenda a brincar independente da idade”. Brincar não significa que o jovem ou o adulto volte a ser criança, mas é um meio pelo qual o ser humano tenha possibilidade de integração com os outros, consigo mesmo e com o seu meio social. Nas atividades lúdicas as condições de seriedade e responsabilidade não são perdidas, ao contrário, são sentidas, valorizadas e por consequência ativa o pensamento e a memória, além de gerar oportunidades de expandir as emoções, sensações de prazer e a criatividade. Para Negrine (1998, p. 03), “está comprovado que as atividades prazerosas atuam no organismo causando a sensação de liberdade e espontaneidade”. Portanto, a ludicidade pode ser encarada como um processo que possibilita a descoberta e a aprendizagem. Existem muitas conceituações para a ludicidade, dentre elas pode-se destacar:

a) A etimologia da palavra:

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus”, que do ponto de vista etimológico, quer dizer “jogo”.

b) A conceituação por profissionais que trabalham com a ludicidade:

Feijó (1992, p. 02), “afirma que o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”.

Para Luckesi (2000, p. 97) a ludicidade “é representada por atividades que propiciam experiência de plenitude e envolvimento por inteiro, dentro de padrões flexíveis e saudáveis”.

Santin (1994, p. 03), salienta que a ludicidade promove “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”.

Assim sendo, o lúdico não é encontrado nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois possui a marca da singularidade do sujeito que o vivencia. A ludicidade está associada com algo alegre e prazeroso, com características básicas que levam o aprendiz à plenitude da experiência, à valorização interpessoal, à liberdade de expressão, à flexibilidade e ao questionamento dos resultados, com abertura para a descoberta e a relevância do processo-produto das atividades. A ludicidade, com suas regras e valores, pode oportunizar o exercício da cidadania.

Por meio de práticas lúdicas o aprendiz exercita o autoconhecimento, aprende a respeitar a si mesmo e ao outro, a relacionar-se bem por meio da percepção do brincar consciente e da não violência. Ele amplia sua compreensão e sua prática sobre como o lúdico contribui para uma vivência integrada entre os colegas e o professor, motivando-os a aprender.

2. A ESTRATÉGIA LÚDICA E SUAS POSSIBILIDADES DE APLICAÇÃO NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM

A atividade lúdica, por ser dinâmica e vivencial, requer trabalhos inesgotáveis por parte dos professores, mas que por sua vez revelam pontos evidentes na educação infantil e no ensino fundamental. Sendo assim, é possível e justificável a sua inserção no ensino médio, que poderá

vir também a desenvolver oportunidades construtivas para a faixa etária correspondente, auxiliando no aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem, visto que a atividade lúdica relaxa os terminais nervosos, permite uma experiência integral, cria corporalmente um campo de reconhecimento e plenitude na experiência.

Holzmann (1998, p. 37), afirma que “os jogos pulsam as nuances da vida, quando os valores, idéias e sentimentos emergem da ação lúdica e simbólica”.

Brandes e Philips (1977, p. 96), “dizem que os jogos criam interesse quando postos em prática com finalidade e com eficiência, podendo tornar-se à moldura na qual se desenvolvem todas as outras atividades”.

Aprender e ensinar brincando traz uma riqueza de possibilidades de relacionamentos e companheirismo, de socialização e troca de experiências, de conhecimento do outro e respeito às diferenças, de desejos e visões do mundo, de reflexões sobre as ações, elementos essenciais para a construção de uma relação plural entre educadores e educandos, condições básicas para existência de uma prática educativa de qualidade e para a descoberta e apropriação do “mundo dos saberes e dos fazeres”, das palavras, dos números, das idéias, dos fatos, dos sentimentos, dos valores, da cidadania e dos sonhos.

Para Vygotsky (apud CARVALHO, 1996), o aluno possui um papel ativo no processo da aprendizagem. Pois ele apresenta condições de relacionar o novo conteúdo aos seus conhecimentos prévios, conseguem vivenciar, analisar, comparar e reconstruir seus esquemas de conhecimentos à sua estrutura cognitiva, e o professor se torna o responsável por criar zonas de desenvolvimento proximal, ou seja, proporciona condições e situações para que o aluno transforme e desenvolva em sua mente um processo cognitivo mais significativo. Dadas às considerações, é possível observar que há um encontro entre a perspectiva construtivista e as visões da ludicidade no processo ensino-aprendizagem.

A afirmação central da valorização do brincar encontra-se em Santo Tomás de Aquino: *Ludus est necessarius ad conversationem humanae vitae* – o brincar é necessário para a vida humana. Esta recreação pelo brincar – e a afirmação de Tomás pode parecer surpreendente à primeira vista – é tanto mais necessária para o intelectual, que é por assim dizer, quem mais desgasta as forças da alma, arrancando-a do sensível. E sendo os bens sensíveis naturais ao ser humano, “as atividades racionais são as que mais querem o brincar”. Daí decorrem importantes conseqüências para a filosofia da educação; o ensino não pode ser aborrecido e enfadonho: o fastidium é um grave obstáculo para a aprendizagem. (LUCCI, 1999, p. 3)

A introdução de atividades lúdicas no ensino, como norteadora de relações mais harmônicas entre educandos e educadores, pode alterar vários universos existentes dentro do espaço escolar, possibilitando maior desenvolvimento da criatividade, transformando a noção enfadonha de aprendizagem num procedimento dinâmico, multiplicando os valores e os conhecimentos, estimulando a apreensão no processo de ensino, fazendo dos professores adeptos dessa “metodologia”, pessoas mais interativas e inovadoras em suas práticas de ensino e dos alunos, pessoas pensantes e felizes.

SANTOS (1999), afirma:

Um novo paradigma é uma nova escala de valores, é uma nova cosmovisão que, por ser nova, é captada por poucos que, por serem mais criativos, são também mais corajosos e capazes de incentivar a busca por novos caminhos que possam levar à transformação. (SANTOS, 1999, p. 20)

De acordo com a autora, quando se quer promover transformações e mudanças na forma de pensar e agir, quando se tenta interferir na escala de valores inconscientes a insegurança ativa um mecanismo de defesa e os caminhos se tornam longo até que se possa assumir uma nova postura educacional. O paradigma no qual a comunidade escolar está inserida é mais

recentemente sentido do que conscientizado, pois um paradigma não pode ser visto somente como teoria, mas sim como uma forma de contemplar fenômenos, estruturas e outras teorias, produzindo pensamento e conhecimentos que representem um novo sistema de aprender numa concepção prazerosa, criativa e reflexiva. É importante a ludicidade no contexto escolar, visto que proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais agradáveis aos olhos dos alunos, os quais se tornam mais envolvidos e participativos na aula. A atividade lúdica para o adulto e para o adolescente, não significa brincar como criança, mas sim se entregar por inteiro em sua atividade, vivenciá-la com responsabilidade e prazer. O lúdico é um processo que tem valor educacional intrínseco, porém é geralmente empregado no ensino de matemática e de educação física, podendo ser inserido na prática de outras disciplinas, uma vez que propicia motivação para a aprendizagem tanto de crianças como de jovens e adultos, portanto, pode ser também aplicado como recurso pedagógico. Segundo Teixeira (1995), existem várias razões para a utilização de recursos lúdicos no processo pedagógico, dentre eles pode-se citar:

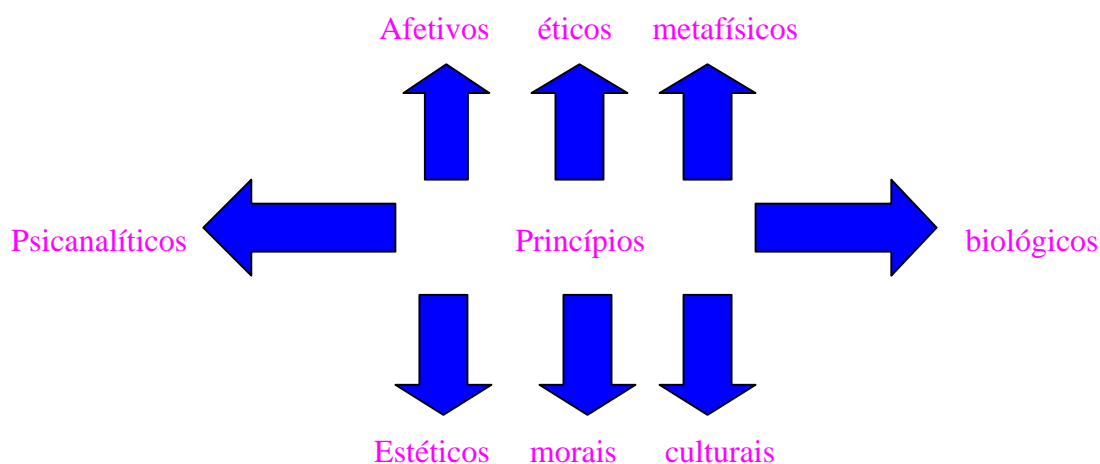
- a) os recursos lúdicos correspondem naturalmente a uma satisfação interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- b) o prazer e o esforço espontâneo são elementos fundamentais na constituição das atividades lúdicas;
- c) as atividades lúdicas mobilizam esquemas mentais, estimulando o pensamento e o senso crítico;
- d) as atividades lúdicas integram e acionam as esferas motoras, cognitivas e a afetiva dos seres humanos;

Por ser uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e os processos mentais. O ser que brinca e joga é também um ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve intelectual e socialmente.

4. FORMAS DE ABORDAR E DE TRABALHAR COM A LUDICIDADE

São amplos e abrangentes os domínios do lúdico na educação, porém pouco explorados. Quando abordado nos princípios éticos, culturais, morais, biológicos, estéticos, afetivos, psicanalíticos ou metafísicos, o lúdico ressalta três noções básicas de atuação: a ação, a liberdade e o prazer.

Representação Simbólica dos Princípios no Organograma Lúdico



Segundo Piaget (*apud* Rizzi,1998, p.12), a evolução do jogo na criança se caracteriza por três formas básicas de atividades lúdicas, podendo também coexistir de forma paralela no adulto. São elas:

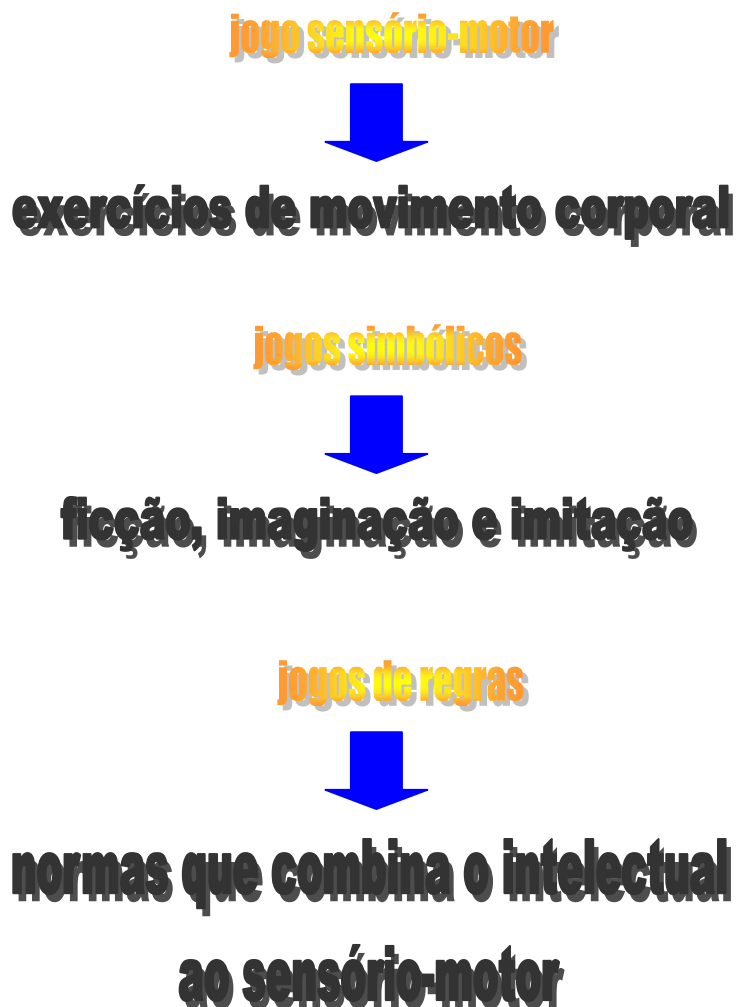
O **jogo de exercício sensório-motor**, onde a atividade lúdica surge sob forma simples de exercícios motores;

O **jogo simbólico**, onde a atividade lúdica se manifesta sob a forma de jogo de ficção, imaginação e imitação;

O **jogo de regras**, onde a atividade lúdica surge sob forma de normas que combina o intelectual ao sensório-motor.

Pode-se perceber que o jogo apresenta-se em um primeiro momento como egocêntrico e espontâneo até atingir um momento de relação interindividual e social.

Representação Simbólica das Formas de Jogos no Organograma Lúdico

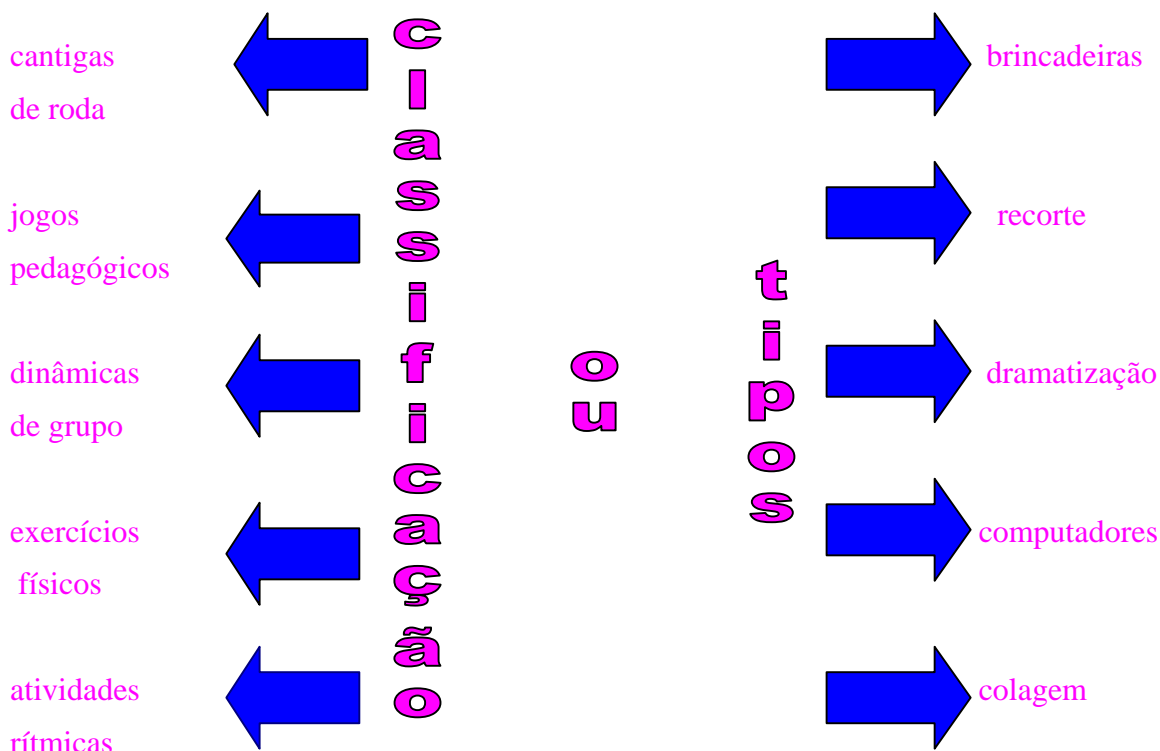


O lúdico quanto aos tipos podem ser classificados em:

- jogos pedagógicos;

- brincadeiras;
- dinâmicas de grupo;
- recorte e colagem;
- dramatizações;
- exercícios físicos;
- cantigas de roda;
- atividades rítmicas;
- atividades nos computadores.

Representação Simbólica da tipologia das Atividades Lúdicas no Organograma Lúdico



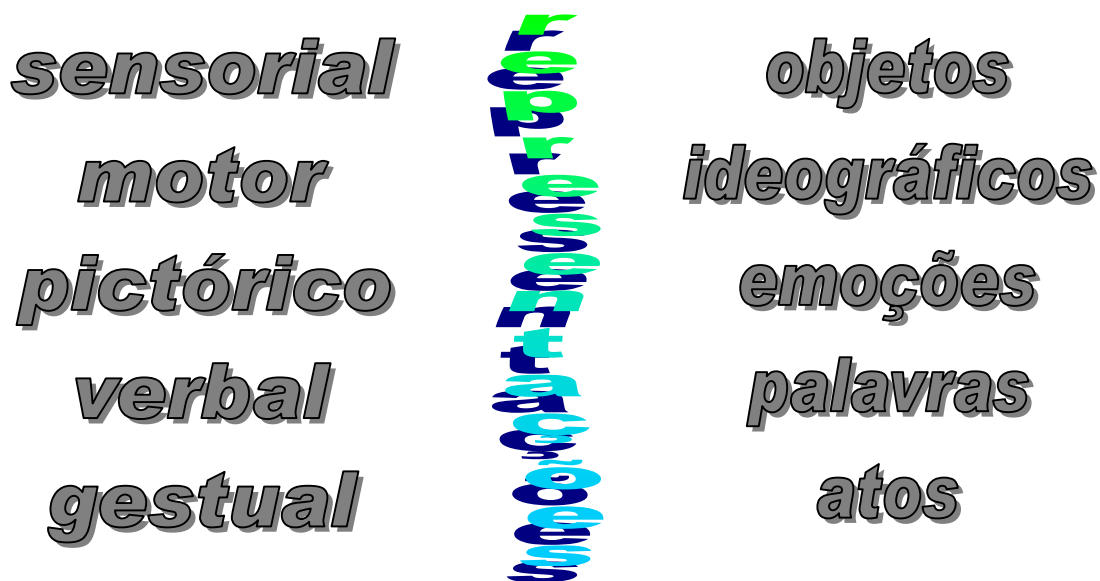
Os eixos de abordagem das atividades lúdicas podem variar de acordo com seus objetivos, faixa etária, grau de complexidade e grau de dificuldade. Quando utilizada na educação escolar, poderá a mesma ser aplicada para qualquer área de ensino, no entanto, é importante atentar para os períodos de desenvolvimento humano, conhecendo as características comuns de uma determinada faixa etária com a qual se pretende atuar, objetivando o desenvolvimento de um trabalho consciente, funcional e satisfatório, observando os aspectos físicos, intelectuais, afetivos e sociais de seus alunos, respeitando a individualidade e atentando para o fato de que a criança não é um adulto e vice-versa. Conseqüentemente, não deverá ser exigido um comportamento ou resolução de problemas além de sua capacidade.

Representação Simbólica dos Eixos de Abordagem no Organograma Lúdico



A representação do lúdico pode ser realizada nos planos: pictórico, ideográfico, verbal, gestual, sensorial, motor e também por meio de palavras, objetos, brinquedos, emoções ou atos.

Representação Simbólica dos Planos no Organograma Lúdico



De acordo com as diretrizes do Conselho de Defesa do Direito de Brincar (2004, p.2), as atividades lúdicas apresentam diferentes objetivos para cada área de ensino. São eles:

- a) Objetivos das atividades lúdicas na Educação Infantil: visam o desenvolvimento das áreas psicomotoras, perceptivas, de atenção, raciocínio e estimulação para o contato com os objetos;
- b) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Fundamental: visam desenvolver no aluno as suas potencialidades intelectuais, físicas e criativas, permeadas pelo desenvolvimento social e interpessoal;

- c) Objetivos das atividades lúdicas no Ensino Médio: visam a participação, a solidariedade, a cooperação, o respeito do aluno a si mesmo e ao outro, a análise crítica, a reflexão, a motivação e a participação em sala de aula e o prazer de aprender a aprender;
- d) Objetivos das atividades lúdicas na Educação de jovens e adultos (EJA): visam uma aprendizagem adequada à realidade do aluno e da sociedade em que está inserido;
- e) Objetivos das atividades lúdicas para a Terceira Idade: visam promover o conhecimento e a convivência com diferentes colegas de maneira natural, espontânea e responsável;

Representação Simbólica dos Objetivos no Organograma Lúdico



5. A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA MOTIVACIONAL NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM

Rizzo (1997, p. 21), afirma que “não há aprendizado sem atividade intelectual e sem prazer”. Aprendizagem e motivação são importantes para o desempenho de uma boa tarefa, pois uma sem torna o processo ensino/aprendizagem monótono. A compreensão e o uso adequado de atividades lúdicas no ensino podem resultar em interesse, concentração da atenção e em atividade produtiva, porém, sua falta poderá conduzir a um aumento de tensão emocional, problemas disciplinares, aborrecimentos, fadiga e aprendizagem insatisfatória. A importância da ludicidade como fator motivacional, justifica o seu uso como recurso de ensino, podendo proporcionar um desenvolvimento globalizado, além de formar o aluno um cidadão. Por ser considerado prazeroso, com capacidade de absorver o aluno de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo e envolvimento emocional, o lúdico se torna uma atividade com forte teor motivacional capaz de gerar um estado de vibração e euforia dentro de uma esfera de ordem e satisfação que torna a ludicidade portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para a execução de seu objetivo. Portanto as atividades lúdicas são excitantes, mas requerem esforços voluntários, reflexivos e responsáveis por parte dos elaboradores.

6. INSTITUIÇÕES E PROJETOS ENVOLVIDOS NESSA TEMÁTICA

Diante desses argumentos, algumas instituições desenvolveram projetos nos quais o objetivo central é o de “ensinar brincando”, como por exemplo, o parque temático Hopi Hari em Vinhedo (São Paulo) e o Centro Popular de Cultura e Desenvolvimento (CPCD) na cidade de Curvelo (Minas Gerais). Essas instituições trabalham com o “aprender brincando e brincando de aprender”, onde o conhecimento é ensinado com prazer, alegria e eficiência. Quando as crianças apresentam problemas na aprendizagem escolar, elas procuram essas instituições que tem a função de ensinar por meio de técnicas variadas e de interação social. A medida que os alunos vão se tornando mais ativos e críticos, passam a ampliar-se e a revestir-se de mais conhecimentos e conseqüentemente, aprimorando sua vida escolar e adequando-se ao novo, substituindo o velho processo cultural por idéias novas, pensamentos, conceitos, e o que era “velho” acaba por cair num esquecimento. Esses conhecimentos adquiridos não se explicam como dotados de valores em si mesmos, mas são considerados fundamentais para a realização de um processo de desenvolvimento do real, acumulados e constituídos como objetos de conhecimento na interação sujeito e realidade e nas dinâmicas mútuas entre o que se fazem conhecedor e o mundo que se vai conhecendo, transformando.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para que o processo ensino/aprendizagem tenha êxito, é necessária uma interação entre aluno-professor, de modo que o professor e sua prática pedagógica oportunize condições para que o aluno explore seu conhecimento e consiga reconstruí-los interagindo uns com os outros na busca de resoluções de situações problemas. Além disso, é importante resgatar o prazer de estudar pelos discentes por meio da valorização da criatividade e do pensamento, da inserção ao uso de novas metodologias na busca de motivação para uma aprendizagem mais significativa, procurando promover um ambiente construtivista com integração entre os professores e os seus conteúdos de ensino, na tentativa de evitar o enfadonho, o comodismo, o desinteresse e o desânimo. Também, dentro dessa perspectiva, é importante não uniformizar trajetórias educacionais ou adotar uma única linha de raciocínio e trabalho (*mass media*), pois se isso ocorrer à educação tende a caminhar para uma alienação e para um marasmo, onde o processo de mudança acaba por não existir. Decidir sobre o que, como, para quem e porque ensinar significa enfrentar um debate difícil a respeito do valor, da necessidade, da relevância, da objetividade, da universalidade dos conteúdos de ensino e da heterogeneidade da sala de aula. Por isso, a compreensão e um dinamismo competente, como por exemplo, as atividades lúdicas, podem conduzir o conhecimento escolar de forma positiva, auxiliando no re-direcionamento de uma metodologia pedagógica dentro de um processo contínuo, reflexivo e ativo tornando mais vivo o trabalho docente, permitindo críticas aos conteúdos no referencial dessa tarefa e em uma possível mudança conceitual. Além disso, a escola deve ser um lugar onde se proporcione alegria, estímulo, prazer, criatividade, senso crítico, reflexão e o aprender a aprender.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ABRAMOVAY, Miriam; CASTRO, Mary Garcia. **Ensino Médio: múltiplas vozes**. Brasília: Unesco Brasil, 2003.
- BORUCHOVITCH, Evely e BZUNECK, José Aloyseo,(Orgs.). **A motivação do aluno**. ALMEIDA, Áurea Maria O. **O lúdico e a construção do conhecimento: uma proposta pedagógica construtivista**. São Paulo, Ed. Loyola, 1990.
- BRANDES, Donna; PHILLIPS, Howard. **Manual de jogos educativos**. Lisboa: Moraes, ed.1028,1997.
- BOGDAN, R. C.; BIKLEN, SARI, K.. **Investigação qualitativa em educação**. Portugal: ed. Porto; cap.2; p. 47, 1994.
- FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.
- HOLZMANN, Maria Eneida Faria. **Jogar é preciso - jogos espontâneos e criativos para famílias e grupos**. Porto Alegre: artimed, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis – o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: ed. Vozes, 1993.
- LUCCI, Elian Alabi. **A escola pública e o Lúdico**. /disponível em: <<http://www.hot.Opôs.Com/videtur18/elian.htm>. Acesso em 12 outubro 2004.
- LUCKESI, Cipriano. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. In: Luckesi, Cipriano (org.). **Ensaio de ludopedagogia**. N.1,Salvador UFBA/FACED, 2000.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). **Ludopedagogia – ensaios 1; educação e ludicidade**. Salvador: ed. Gepel, 2000.
- NEGRINE, Airton. **Terapias corporais: a formação pessoal do adulto**. Porto Alegre: ed. Edita, 1998.
- NUNES, Paulo A. **Educação Lúdica**. São Paulo: ed. Loyola, 2000
- PEREIRA, Lucia Helena P. **Ludicidade: algumas reflexões**. In: PORTO<Bernadete de Souza (org.). **Ludicidade: o que é mesmo isso?**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação: ed. Gepel, p. 17, 2002.
- RAMOS, Rosemary Lacerda. **Por uma educação lúdica**. In: LUCKESI, Cipriano (org.). **Ensaio de Ludopedagogia**. N° 1, Salvador: ed. UFBA/FACED, 2000
- RIZZI, L. & HAYDT, C. R.; **Atividades lúdicas na Educação da Criança**; São Paulo: ed. Ática; 7ª edição, 1998.
- RIZZO, Pinto, Júnior. **Corpo Movimento e Educação – o desafio da criança e adolescente deficiente social**. Rio de Janeiro: ed.Sprint, 1997
- ROCHA, Tião. **Projeto Bernal de jogos - brincando também se ensina**. / disponível em: , <http://wwwwpcpd.org.Br/links/projetos/bernal%20-%mec.htm>. Acesso em 02 outubro 2004.
- SAMPAIO, Maria das Mercês F. Problemas da elaboração e realização do currículo. In: Devanil Tozzi. São Paulo, ed. 3, FDE, 1998.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico.** Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos;** São Paulo: ed. Vozes; 4ª edição, 1999.

SANTOS, Milton. **As cidadanias mutiladas. In: LERNER, Julio (org.). O preconceito.** São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São paulo, 1996

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola.** São Paulo: ed. Loyola, 1995.

TEIXEIRA, M. J. **Recreação para todos – Manual Teórico-prático.** São Paulo: ed. Obelisco, 1970.