

Lúdico: um Elo Articulador de Práticas Inovadoras *Playful an Articulating Link of Innovative Practices*

GABRIEL JERONIMO SILVA SANTOS¹
PLAUTO SIMÃO DE CARVALHO²
SABRINA DO COUTO DE MIRANDA³

Resumo

O referido estudo teve a finalidade de investigar como a ludicidade pode se tornar um elo didático essencial para a aprendizagem com a inserção de diferentes metodologias tendo em vista a melhoria da prática docente. Para tanto, foi realizado um levantamento bibliográfico. Os resultados demonstram a necessidade de investir em capacitações pedagógicas voltadas ao lúdico capazes de fomentar a troca de experiências, a ampliação do repertório didático e o desenvolvimento de diferentes estratégias de ensino com a finalidade de aperfeiçoar a prática docente em sala de aula. As considerações encaminham-se no sentido de oferecer novos direcionamentos didáticos no sentido de amenizar as dificuldades pedagógicas enfrentadas pelos docentes em encontrar estratégias eficazes da aplicação do lúdico uma vez que tais propostas instigam a imaginação, a curiosidade e a capacidade perceptiva elementos essenciais na implementação de novas situações de aprendizagem ao longo da educação básica

Palavras Chave: Aprendizagem. Capacitações Pedagógicas. Ludicidade. Prática Docente.

Abstract

The purpose of this study was to investigate how playfulness can become an essential didactic link for learning with the insertion of different methodologies. To this end, a bibliographic survey was carried out. The results show the need to invest in pedagogical training focused on playfulness that can foster the exchange of experiences, the expansion of the didactic repertoire, and the development of different teaching strategies. The considerations are directed towards offering new didactic directions to mitigate the pedagogical difficulties faced by teachers in finding effective strategies for the application of play throughout basic education.

Keywords: Learning. Pedagogical Training. Ludicity. Teaching Practice.

Ludicidade e Formação de Professores

¹ Mestre em Ensino de Ciências PPEC UEG (2020) Graduado em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (2013) e em Biologia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (2008) Professor efetivo da Prefeitura Municipal de Anápolis. Tem experiência na área de Biologia Geral, com ênfase na Formação de professores, atuando principalmente nas linhas temáticas: Ludicidade, Metodologias ativas e Oficinas Didáticas. ORCID 0000-0002-4580-5254. E-mail. ludicidadeciencias@gmail.com.

² Doutor em Ecologia (2013) pela Universidade de Brasília (UnB) e Doutorado Sanduíche pela University of Oxford e Royal Botanic Gardens, Kew (2012) com enfoque em ecologia de populações, sistemática filogenética e biogeografia de plantas, especialmente da família Myrtaceae. Professor titular da Universidade Estadual de Goiás (UEG), Coordenador do Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Ensino de Ciências, (PPEC/UEG). Desenvolve pesquisas com enfoque na Formação de Professores, Metodologias Ativas de Ensino e Aprendizagem Significativa. ORCID 0000-0002-5467-5754 E-mail plauto.carvalho@ueg.br.

³ Doutora em Ecologia pela UnB (2013) Tem experiência em estudos florísticos, fitossociológicos e ecológicos com enfoque na análise de biomassa e estoque de carbono nas formações savânicas e florestais do Cerrado. Também se dedica à pesquisa na área de Ensino voltada à formação de professores vinculada ao Mestrado Profissional em Ensino de Ciências da UEG-Anápolis (<http://www.ppec.ueg.br>). É professora associada no LAPIG-UFG (Laboratório de Processamento de Imagens e Geoprocessamento) onde desenvolve projetos de pesquisa e coorienta alunos de doutorado. Para saber mais acesse o LovePlantsCerrado (<https://sabinacmiranda.wixsite.com/loveplantscerrado>). ORCID 0000-0002-3861-6674. E-mail sabinac.miranda@gmail.com.

Práticas lúdicas ganham cada vez mais expressividade no campo da formação docente. Atrair ao ato de ensinar diferentes metodologias podem trazer inúmeros benefícios didáticos, que inferem na qualidade da aprendizagem ao longo da educação básica.

A implementação de atividades lúdicas exige do docente uma predisposição a mudanças tanto de natureza intrínseca e cognitiva quanto como tentativa de romper com paradigmas educacionais preexistentes na busca por novas estratégias de ensino instigantes, prazerosas e envolventes (D'AVILA, 2010).

Em boa medida, a escola precisa acompanhar tais inovações didáticas, e assegurar a inserção gradativa em seu rol curricular elementos dessa nova abordagem com intencionalidade para que os professores ressignifiquem sua prática. Kraemer (2007, p.31), complementa tal raciocínio ao salientar que “estratégias didáticas sem foco e planejamento, faz com que a ludicidade perca seu sentido pedagógico,” fator que pode impactar a qualidade de ensino.

O lúdico enquanto elo formativo é algo novo e emerge com o propósito de que as intervenções pedagógicas realizadas pelos professores possam potencializar a aprendizagem, desenvolver habilidades e outras competências. Em suma, docentes precisam adquirir novas habilidades pedagógicas na tentativa de potencializar a capacidade crítico reflexiva. Delinear novas estratégias didáticas no intuito de melhorar o arcabouço metodológico epistêmico desses profissionais é escopo investigativo do referente estudo⁴

A Didatização Lúdica e a Ressignificação do Fazer Docente

As capacitações pedagógicas não devem ser encaradas como meras justaposições de conteúdos teóricos com propósitos tecnicistas. Conforme sinalizam Carvalho e Gil Pérez (2011), momentos formativos devem oferecer aos professores condições de integrar teoria e prática para que sejam realizadas intervenções pedagógicas eficazes. Espera-se que os resultados se configurem em mudanças atitudinais na tentativa de alavancar o processo de ensino adotado pelas escolas e, principalmente, agreguem ou potencializem diferentes saberes.

⁴ Comunicação oral apresentada no IX ENELUD - GEPEL: “A LIRA DO BRINCAR: Educação, didática e ludicidade”. Salvador - 15 a 17 de setembro de 2021.

Percebe-se que ensinar não é uma tarefa simples, essa ação exige do docente a junção de habilidades didáticas necessárias à construção de saberes que possibilitem uma amplitude epistemológica que perpassa a mera reprodução de conceitos ou técnicas, mas dote o professor de aparatos metodológicos mais elaborados e sistematizados na tentativa de ressignificação das práticas (MOYSÉS, 2009).

Desse modo, questões relativas à formação docente nos convida a reviver inquietudes e perplexidades referentes a atividade docente na busca por respostas que auxiliem na melhoria do trabalho desenvolvido em sala de aula. Feldmann (2009) ressalta ainda que “formar professores com qualidade social e compromisso político tem sido um grande desafio às pessoas que compreendem a educação como um bem universal.” Considerado ainda um direito humano e social para o exercício da cidadania.

Ao estabelecer elos entre saberes pedagógicos e novas propostas metodológicas o teor tecnicista ainda difundido em grande parte das formações vem perdendo espaço. “Não basta ao professor contemporâneo a utilização de técnicas de ensino, ele precisa incrementar seu repertório didático por meio da reflexão permanente” (TARDIF, 2010).

Nessa linha de raciocínio (SAVIANI, 1996), mostra ainda que “o professor precisa utilizar de diversos artefatos pedagógicos para permear com maior facilidade sobre as diversas áreas do conhecimento e agregar diversos saberes à práxis desenvolvida em sala de aula. O lúdico é essencial nessa tarefa uma vez que, promove a criatividade e potencializa o senso crítico.

CAMINHOS METODOLÓGICOS

A pesquisa está fundamentada em um estudo bibliográfico de caráter qualitativo descritivo que envolveu buscas na base de dados da Capes e do Google Scholar por artigos que verssem sobre a temática abordada. Nesse caso, ainda embasado nas assertivas de Lakatos e Marconi (2010, p 66), a pesquisa bibliográfica “oferece meios adequados para definir, resolver não somente problemas já conhecidos, como também explorar novas áreas onde os problemas não se cristalizaram suficientemente”. Fator considerado ideal para sinalizar novos direcionamentos relativos à investigação proposta.

O aporte teórico da pesquisa está embasado em Cleophas; Soares (2018) D’Avila (2010) Huizinga (2014) dentre outros autores que discutem a temática.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O estudo possibilitou uma maior compreensão gnóstica referente a ludicidade e suas nuances em uma vertente didático formativa posto que a difusão epistemológica facilita a inserção de novas estratégias de ensino e efetivam sua aplicabilidade em sala de aula.

Ao que parece, Salles e Kovaliczn, (2007, p.108) ao investigarem aspectos ligados a temática da ludicidade com enfoque formativo apontaram que: “ela tem conquistado espaço em vários setores da sociedade e deixou de ter uma conotação pejorativa, ao assumir uma visão mais científica em todos os setores da sociedade, inclusive nos espaços escolares”.

É perceptível que o lúdico emerge com o propósito de que as intervenções pedagógicas realizadas pelos professores possam potencializar a aprendizagem, outras habilidades e competências múltiplas. Além disto, trata-se de uma maneira possivelmente mais prazerosa e divertida de aprender e de perceber que está aprendendo.

Diante disso, Fortuna (2001, p.83) ressalta que “aprender de forma prazerosa culmina na ludicidade questionando os padrões de funcionamento da escola ao redimensionar a aprendizagem, e resgatando o prazer de aprender”. O uso de atividades lúdicas já dimensionadas para o que se quer atingir pedagogicamente, torna-se uma importante estratégia para ensinar favorecendo a recepção, a aquisição e a reutilização dos conteúdos de forma ativa e integrada. Este é o verdadeiro sentido do lúdico (MAIA, 2014, p.109).

É possível afirmar inclusive que a ludicidade em um tempo não muito distante já foi considerada desnecessária e irrelevante. Entretanto ao considerar abordagens recentes, é visível que muitos estudiosos se dedicam a essa área de estudo trazendo à tona aspectos de suma importância que merecem ser mais bem desvelados resignificando os métodos de ensino utilizados pelos professores.

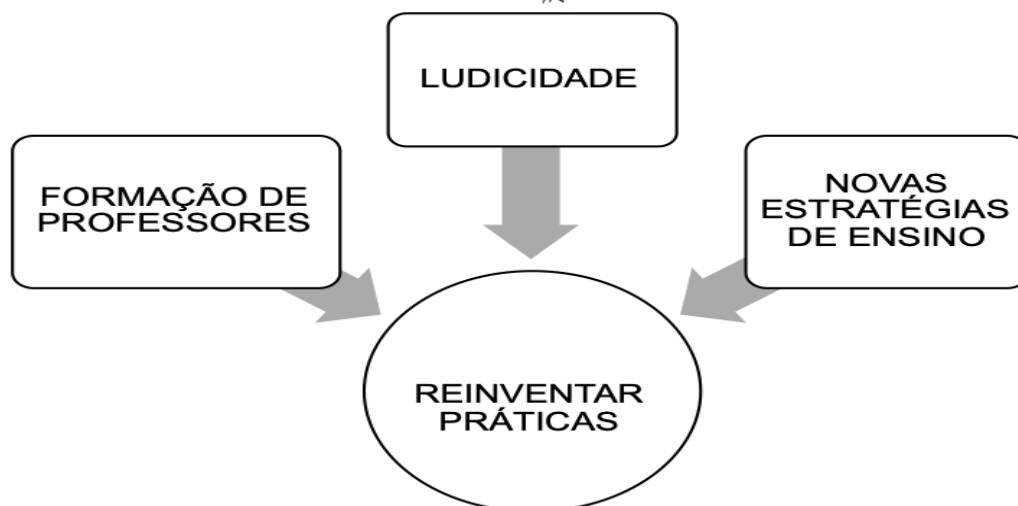


Figura 1: Pilares Pedagógicos necessários para implementação de práticas pedagógicas
Fonte: Os autores (2021)

A utilização de oficinas, jogos e/ou brincadeiras, ou outros recursos pedagógicos que demandem a solução de problemas, criatividade, a descoberta e a conquista de um objetivo, pode facilitar a aprendizagem porque tudo isso faz parte do ato de ensinar (PEREIRA, 2005).

Obviamente o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino-aprendizagem, mas pode ser uma ponte que influencia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em reinventar seu modo de atuação visto que:

Atividades dentro de um viés lúdico tornam-se um importante aliado pedagógico do professor para conseguir alcançar os objetivos de uma aprendizagem significativa que produza conhecimentos profícuos e significativos na arte de fazer ciência selecionando informações e transformando saberes locais (ANTUNES, 2014 p.18).

Em razão disso, Negrine (2000) complementa ainda que a ludicidade é uma criação humana ela não é o fim, mas um meio para alcançar objetivos pedagógicos de forma diversificada na tentativa de resgatar a criatividade como instrumento propulsor de mudanças significativas na escola.

Este processo mesmo que gradativo muitas vezes, possibilita conduzir o cotidiano escolar para uma ambiência cada vez mais lúdica na qual percebe-se a relevância da aplicação de diferentes metodologias. A formação continuada nesse caso, torna-se ideal uma vez que possibilita ao professor o desenvolvimento de múltiplas habilidades didático pedagógicas (SANTOS; De- CARVALHO; MIRANDA, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável que ao ampliar o contato com as diversas nuances epistêmicas que envolvem o lúdico e formação continuada o docente aperfeiçoa sua capacidade crítico reflexiva e compreende a relevância dessa temática quando vinculada ao fazer pedagógico.

Entender a Ludicidade como um fio condutor formativo docente é imprescindível para que possamos alargar suas fronteiras de “atuação” e possibilidades formativas, pois o “lúdico traz, muitas vezes, em si uma relação dialética entre prazer e dor, alienação e emancipação, liberdade e opressão.” (PEREIRA, 2005, p. 18)

Essa Didatização lúdica possibilita o desenvolvimento de mecanismos que asseguram à ressignificação de práticas desenvolvidas em sala de aula. A integração de elementos ludo formativos à atividade docente seria em boa medida, crucial na implementação de novas situações de aprendizagem, condizentes com os desafios e anseios iminentes do fazer pedagógico escolar contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para Estimulação das Múltiplas Inteligências** 20 ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

CARVALHO, CARVALHO, A. M. GIL PÉREZ D. **Formação de Professores de Ciências: Tendências e Inovações** 10 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

CLEOPHAS, M. G; SOARES, M. H. F. B. (Orgs). **Didatização Lúdica no ensino de Química/Ciências: teorias de aprendizagem e outras interfaces**. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2018.

D’AVILA, C. M. Eclipse do Lúdico. **Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**. Salvador, v. 19, n. 25, jan./jun., 2010.

FORTUNA, T. R. Formando professores na Universidade para brincar. **In: SANTOS, S.M.P. (Coord.) A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001. p.115 –119.

FELDMANN, M. G. **Formação de Professores e Escola na Contemporaneidade**. São Paulo: Senac, 2009.

- GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 9.ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- HUIZUNGA, J. **Homo Ludens**: São Paulo, 8 ed. Perspectiva, 2014.
- KRAEMER, M. L. **Lendo, Brincando e Aprendendo**. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.
- LAKATOS, E. M; MARCONI, M. A. **Metodologia do Trabalho Científico**. 4. ed. São Paulo, Atlas S. A, 2010 p.214.
- MAIA, M. V. C. M. (org.). **Criar e Brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.
- MOYSÉS, L. **O Desafio de Saber Ensinar**. São Paulo: Paparius 14 ed. 2009.
- NEGRINE, A. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. IN: S, S. M. P. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000.
- PEREIRA, J. 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.
- SALLES, G. D; KOVALICZN, R. A. O Mundo das Ciências no Espaço da Sala de Aula: O ensino como um processo de aproximação. In: NADAL, B. G. (Org). **Práticas pedagógicas nos anos iniciais**. Ponta Grossa, PR: UEPG, 2007
- SANTOS, G. J. S; DE-CARVALHO, P. S; MIRANDA, S. DO C. DE. A Ludicidade em Ciências: Implicações Didático Pedagógicas no Fazer Docente. In: **FERREIRA, G. R. (Ed.). Educação: Políticas, Estrutura e Organização 8**. Ponta Grossa: Atena Editora, 2019. p. 197–204.
- SAVIANI, D. Os Saberes Implicados na Formação do Educador. Trabalho apresentado na mesa redonda “A formação do educador e seus saberes que a determinam”. **IV Congresso Estadual Paulista sobre Formação de Educadores**. Águas de São Pedro – SP, 30.5. 1996.

TARDIF, M. **Saberes Docentes e Formação Profissional**.11 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.