

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA

Eleana Margarete Roloff¹

A palavra Lúdico vem do latim *Ludus*, que significa jogo, divertimento, gracejo, escola. Este brincar também se relaciona à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo: seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Na história de nosso desenvolvimento, sabemos que o ser humano tem recebido inúmeras designações: *Homo Sapiens*, porque possui como função o raciocínio para aprender e conhecer o mundo; *Homo Faber*, porque fabrica objetos e utensílios; e, *Homo Ludens* porque é capaz de dedicar-se às atividades lúdicas, ou seja, ao jogo. Pode-se dizer que o ato de jogar é tão antigo quanto à própria humanidade. Jogar é uma atividade natural do ser humano. Através do jogo e do brinquedo, o mesmo reproduz e recria o mundo a sua volta.

O homem, muitas vezes, nasce de uma brincadeira. Começa um jogo de sedução e logo a gravidez aparece. Quando nasce, o bebê faz um jogo de lágrimas e sorrisos para demonstrar seu desconforto ou felicidade, induzindo a mãe a satisfazer seus instintos primários, como fome e sede. Durante todas as fases a vida, a brincadeira está presente. O indivíduo está sujeito às influências do meio no qual ele vive e na relação de causas e efeitos desenvolve, não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser. A escola, a aula, o professor possuem caráter de imensa importância na formação deste novo mundo e, ainda, na recuperação de universos perdidos entre drogas e violências. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para socialização, observação de comportamentos e valores.

A aprendizagem, na perspectiva humanista de Carl R. Rogers (1983. p. 149-167), diz que para realização de valor próprio é preciso estima e consideração positiva em si mesmo. Estes sentimentos podem e devem ser desenvolvidos e estimulados em aula. A ludicidade entra neste espaço como integrador e facilitador da aprendizagem,

¹ Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil.

como um reforço positivo, que desenvolve processos sociais de comunicação, expressão e construção de conhecimento; melhora a conduta e a auto-estima; explora a criatividade e, ainda, permite extravasar angústias e paixões, alegrias e tristezas, agressividade e passividade, capaz de aumentar a frequência de algo bom. Com a passagem do tempo, percebemos que as pessoas deixam de brincar, ou brincam apenas de vez em quando, como se a diversão espontânea não fizesse mais parte de seu mundo. Mas quem trabalha com educação sabe: seja na educação infantil, no ensino fundamental (séries iniciais ou finais), no ensino de jovens e adultos, ou na universidade, em qualquer espaço, sempre cabe uma brincadeira lúdica, um intervalo, para esquecer a seriedade e aliviar a tensão, antes de começar uma nova jornada. Não é apenas na infância que podemos brincar de ser feliz.

O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa.

Na educação infantil, é importante que o professor possua o perfil para a prática de uma pedagogia relacional, servindo como mediador ao conhecimento, fazendo a interação do aluno com o meio, servindo de base para a aprendizagem. Acredita-se que aprender é construção, ação e tomada de consciência.

A epistemologia do professor (BECKER, 2001. p. 15-32) é quase totalmente inconsciente, é subjacente ao trabalho docente e pode manifestar-se predominantemente apriorista em alguns casos, predominantemente empirista em outros, ou ainda, como uma mistura mais ou menos equilibrada destas duas posições.

Assim, este profissional não apenas ensina, mas aprende com seus alunos. As aulas lúdicas devem transmitir os conteúdos, combiná-los, possibilitando que o aprendente perceba que não está apenas brincando em aula, mas que está armazenando conhecimentos. Não podemos optar pelo esvaziamento do conteúdo: aulas gostosas, descontraídas, onde não se aprende nada. Durante estas atividades, o professor pode ter mais detalhadamente informações sobre cada aluno e redirecionar, se necessário, sua prática. Através de trabalhos lúdicos em grupo, no jardim de infância ou na pré-escola, ensinamos os alunos a compartilhar, dividir, interagir, respeitar os limites colocados para aquela atividade. O professor deve orientar as aulas para que todos se manifestem e

produzam independente de suas capacidades. Nos primeiros anos escolares é muito importante deixar claro que cada sujeito é único, com diferentes construções lógicas e significações. Neste momento, em que o aluno entra no estágio das operações concretas, o lúdico aliado ao conhecimento é de fundamental importância.

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (Baquero, 2000. p. 27)

E por que o professor deve proceder assim? Porque ele compreende que o aluno construirá algum conhecimento novo a partir da problematização de suas ações. O aluno precisa agir cognitivamente, assimilar o que lhe for interessante, significativo; para que o aluno responda as questões provocadas pela acomodação deste material e, por fim, se realize a reflexão, a partir de perguntas levantadas pelos alunos e pelo professor.

pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo o lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações antes tidas como maçantes. (WADSWORTH, 1977. p. 14-31)

Para que a aula se torne significativa, o lúdico é de extrema importância, pois o professor além de ensinar, aprende o que o seu aluno construiu até o momento, condição necessária para as próximas aprendizagens. A tendência é de superação, desde que o ambiente seja fecundo à aprendizagem e que o mestre tenha noção da responsabilidade que esta busca exige. Estuda-se o passado, vive-se o presente, busca-se o futuro. Através da ludicidade podemos fazer novas perguntas para velhas respostas.

Vygotsky (BAQUERO.2000.p. 27) indica a relevância de brinquedos para a criação da situação imaginária. As experiências são extremamente importantes em nossas vidas. Todo o acervo de brincadeiras constituirá o banco de dados de imagens utilizados em nossas interações. Dispor de tais imagens é fundamental importância para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se

em busca de parceria e na exploração de objetos comunica-se com seus pares; se expressa através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

Os anos passam e os alunos crescem. Quando chegam ao quinto ano, por volta dos dez ou onze anos, em plena fase da pré-adolescência, a ludicidade também deve passar por uma transformação. Não basta mais cantar, dançar, jogar apenas. As aulas lúdicas devem ser direcionadas para as necessidades dos alunos, buscando a proximidade entre a escola e o meio em que o aprendente vive. Neste período de descobertas múltiplas, é importante que o professor esteja atento ao que acontece em sala de aula e busque interagir de forma positiva e conciliadora, através de atividades que transmitam o conteúdo e promovam a socialização. Principalmente porque o lúdico, o brincar, fica mais perigoso nesta idade, já que os jovens passam a ter habilidades motoras mais desenvolvidas e o “brincar impetuoso” passa a fazer parte das aulas, dos recreios, dos pátios... Eles buscam testar o corpo muitas vezes, o tempo todo.

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende.

As aulas lúdicas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos. Se o professor apenas “brincar” com estes alunos, não transmitirá conteúdo e possivelmente perderá o rumo da aula. A atividade intelectual não pode ser separada do funcionamento total do organismo. O corpo e o aprendizado intelectual fazem parte de um todo, através do qual o aluno irá compreender o meio, trocar informações e adquirir experiências. As brincadeiras em sala de aula devem servir como orientação para posturas comportamentais, por exemplo. Brinca-se ensinando valores e, após, usa-se este momento mais tranquilo para explicar o conteúdo que estudaremos nesta aula e a relação disto com a brincadeira anterior. O aluno vai relacionando, montando esquemas, formando seus próprios arquivos, que à medida que se desenvolvem, tornam-se mais generalizados e mais maduros.

Ao alcançarem o oitavo ou nono ano do ensino fundamental (antes sétima e oitava série), os alunos mudam continuamente, física e emocionalmente, e o professor em contato com eles, também deve mudar. As aulas lúdicas na adolescência podem

ajudar a trabalhar questões como depressão, agressão, frustração, aceitação e aprovação pelo grupo. As brincadeiras passam a ser consideradas “idiotas, coisa de criança” e trabalhar com ludicidade na adolescência é bastante crítico. Como convencê-los de que determinada brincadeira vai se encaixar como estímulo para um novo aprendizado? Na medida em que o tempo passa, o aluno torna-se incrivelmente mais complexo, mais desafiador, com um grande número de questões a serem respondidas. Podemos até pensar que eles não gostam mais de atividades lúdicas, mas basta ter persistência em alguma dinâmica desafiadora, para que eles primeiro reclamem, depois observem, reclamem novamente, alguns começam a participar reclamando, e depois de um tempo a atividade acontece. Não com todos é claro! Reclamar o tempo todo faz parte e adolescente que não reclama na aula está doente... A reclamação constante e a inquietação fazem parte da construção e do amadurecimento dos novos conceitos que este aluno está formando. Nesta fase, pode-se trabalhar a ludicidade em aulas de teatro, por exemplo, pesquisando peças, autores, trabalhando aspectos corporais, timidez, oralidade, literatura, etc. O lúdico deve ser um componente importante na interdisciplinaridade, principalmente quando ativa a motivação do aluno.

Segundo Piaget (WADSWORTH, 1977, p. 14-31), a maior fonte de motivação, no que se refere ao desenvolvimento intelectual, é o desequilíbrio. Este momento de conflito cognitivo, que ocorre entre as predições e o instante do aprendizado, é importante para o desenvolvimento do aluno. Quando o professor consegue, através de uma aula lúdica, desestabilizar um aprendente, estará oportunizando a ele a chance de buscar o equilíbrio. E o equilíbrio é uma condição pela qual lutamos sempre.

Nos últimos anos do ensino fundamental e médio, entre quatorze e dezoito anos, os interesses destes alunos já mudaram bastante, mas a ludicidade ainda é importante fator de construção de conhecimento. O aluno necessita de mediação e instrumentos. Tudo o que vem sendo construído por este indivíduo passa por um processo quantitativo e qualificativo. Assim, podemos buscar na infância alguma brincadeira, ou uma queda, para explicar o MRU (movimento retilíneo uniforme), ou quem sabe ainda, relacionar a matéria de química com a cozinha de casa, a comida favorita... Continua sendo de extrema importância que a atividade lúdica seja significativa.

O aluno tem que associar experiência e conhecimento. Esse conhecimento tem que ser tal a ponto de que o sujeito se transforme e seja capaz de transformar sua

realidade, contribuir para as conquistas da cidadania, a continuidade dos estudos e a preparação para o trabalho, tão importante nessa fase de sua vida. Do mesmo modo que o corpo deste adolescente adapta-se biologicamente ao mundo, devemos conduzir seu desenvolvimento intelectual para a globalização, que está dando novo significado as coisas tradicionais. O desenvolvimento dos meios de comunicação, as informações oferecidas a este aluno, devem oportunizar um conhecimento lógico-temático, construído a partir do pensar sobre as experiências. As aulas lúdicas podem ajudar a construir saberes a partir de ações e interações com os colegas, porque corresponderão sempre a novas descobertas, novas noções. Nas aulas lúdicas, o professor deve ressaltar que brincadeira não é aspecto predominante da infância, mas sim que é um fator importante do desenvolvimento humano.

A ludicidade pode ser usada para deixar este aluno adolescente “em estado de alerta”, pronto para receber informações, e o professor deve dispor da convicção de que isso é possível. Um professor que não acredite na ludicidade como método de trabalho pode se perder no discurso, dificultando o acesso ao conhecimento ao invés de facilitá-lo. Ao mestre não cabe apenas despertar o aprendente através de brincadeiras, mas ajudá-lo a construir efetivamente seus conhecimentos. O professor deve usar a ludicidade como importante fator de mediação e integração do aluno com a realidade; o aluno não aprende somente na escola. Se o conteúdo não for assimilado, pelo menos em parte, e não for ligado a nenhuma estrutura cognitiva, cairá no esquecimento, não terá nenhuma relevância. Ou, segundo Cardoso (1977, p. 27): “O conhecimento não é imediato. A certeza é a conquista contra a dúvida, a certeza é o resultado do erro retificado”.

O professor deve provocar o aluno a pensar, criar situações para interação, solicitar que ele acompanhe a construção do conhecimento com uma aula lúdica, porém o mais próxima possível da sua realidade, porque assim ficará mais fácil para este estudante identificar, investigar e resolver o problema. Pode parecer contraditório, mas é através do lúdico (brincar) e da realidade (razão) que o professor pode construir situações de problematização que serão desencadeadoras de conhecimentos. Ele não pode elaborar respostas para o aluno, mas deve colaborar para que isto aconteça dentro do sujeito aprendente, criando um ambiente interativo, de respeito mútuo e confiança, onde toda dúvida é importante e nenhuma pergunta é idiota. Em aulas lúdicas podemos

trabalhar questões graves, como o *bullying* (palavra do inglês que pode ser traduzida por “intimidar” ou “amedrontar”), em qualquer série. No meio da aula, um fala mal, o outro chora e o resto cai na risada. Mesmo quando parece brincadeira, a agressão é séria (SANTOMAURO. 2010. p. 66-73). Esta é uma grande oportunidade para inventar uma brincadeira para tratar desta questão. Uma brincadeira que ensine a olhar para o outro, que deixe o outro falar, que mostre os limites e os riscos. Quando o professor é capaz de reconhecer os sinais do *bullying*, pode sondar e fazer um diagnóstico através destas brincadeiras, propor leituras, falar com os envolvidos. Mas, talvez nem toda ludicidade do mundo seja suficiente e o professor terá que encaminhar o caso a outras instâncias.

As instituições de ensino ainda têm explorado pouquíssimo o jogo, considerando que já faz algum tempo que as investigações relacionadas ao tema vêm atribuindo valor destacado ao lúdico como alavanca de aprendizagem. Temos que acabar com esse conceito inútil, de que depois que crescemos não podemos mais brincar, e aproveitar cada nova situação para aprendermos algo. E, se isso puder ser feito através da ludicidade, melhor ainda. O que todo profissional de educação deve saber é que os Parâmetros Curriculares Nacionais, que orientam a prática pedagógica, também apontam a formação de um novo profissional:

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas na lingüística e na educação em geral. (Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa. p.66)

Todos nos lembramos de algum (a) professor (a) que, em determinado momento de nossas vidas foi muito importante. Talvez porque tenha nos chamado a atenção de forma mais austera, tenha nos feito repensar atitudes, tenha nos orientado em trabalhos muito legais, como aqueles das feiras de ciências, dos concursos de poesias ou dos testes de matemática.

Mas o mestre que ninguém esqueceu é aquele que sabia falar sério, ensinava de forma responsável mas que, nas situações certas fazia brincadeiras com a turma. Aquele que pegava a caneta e pintava rostinhos na ponta dos dedos das duas mãos e ensinava a contar até dez. Aquele que numerava as folhas do caderno e fazia estrelinhas nas linhas para que pudéssemos escrever no lugar certo: uma linha sim, outra não... uma sim, outra não... Aquele que usava material comprado, caro, de boa qualidade nas aulas de artes. Mas que, usando a ludicidade, utilizava material reciclável para montar jogos para a turma e falar sobre a importância da preservação do planeta em que vivemos. Que, na festa da primavera, utilizou jornais e confeccionou com seus alunos, no meio do campo de futebol do bairro, um lindo desfile de moda, permitindo que todos independente de qualquer situação, brincassem de felicidade.

“Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”. (Carlos Drummond de Andrade).

Se já fomos capazes de entender o quanto o lúdico é importante em nossas vidas, porque continuamos resistindo, nos tornando tão sérios, fechados, não permitindo que a brincadeira torne tudo tão mais fácil, acessível e significativo? Veja-se o que um aluno espera do mestre atual e do professor do futuro: “Gostaria de ter em minha sala de aula, professores que ensinassem todos os conteúdos da forma como a educação deve ser, mas que jamais esquecessem que sou um ser em formação e que brincar faz parte da minha vida”.

Referências

BAQUERO, Ricardo. *Vygotsky e a aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

BECKER, Fernando. *Educação e construção do conhecimento*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

CARDOSO, Miriam Limoeiro. *Ideologia do desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

BRASIL. MEC. SEF. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental*. Língua portuguesa. Brasília:MEC/SEF, 1988. p.66.

PERRENOUD, Philippe. *Agir na urgência, decidir na incerteza*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

PIAGET, Jean. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand, 1988.

ROGERS, Carl Ransom. et al. *Em busca da vida*. São Paulo: Summus, 1983.

SANTOMAURO, Beatriz. Cyber bullying. *Revista Nova Escola*, São Paulo, ano 25, n. 233. p. 66-73, abril, junho/julho 2010.

VASCONCELOS, Celso dos Santos. *Construção do conhecimento em sala de aula*. São Paulo: Libertad, 2002.

WADSWORTH, Barry. *Inteligência e afetividade na teoria de Piaget*. São Paulo: Pioneira, 1977.