



Este artigo está licenciado sob uma licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Você tem direito de:

Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.

De acordo com os termos seguintes:

Atribuição — Você deve dar o **crédito apropriado**, prover um link para a licença e **indicar se mudanças foram feitas**. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de maneira alguma que sugira ao licenciante a apoiar você ou o seu uso.

Não Comercial — Você não pode usar o material para **fins comerciais**.

Sem Derivações — Se você **remixar, transformar ou criar a partir** do material, você não pode distribuir o material modificado.

Sem restrições adicionais — Você não pode aplicar termos jurídicos ou **medidas de caráter tecnológico** que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Under the following terms:

Attribution — You must give **appropriate credit**, provide a link to the license, and **indicate if changes were made**. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

NonCommercial — You may not use the material for **commercial purposes**.

NoDerivatives — If you **remix, transform, or build upon** the material, you may not distribute the modified material.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or **technological measures** that legally restrict others from doing anything the license permits.

II Encontro de Aprendizagem Lúdica



ANAIS - 18 e 19 de novembro de 2016

REALIZAÇÃO



GEPAL
Grupo de Estudos e Pesquisas
Sobre Aprendizagem Lúdica

APOIO





II Encontro de Aprendizagem Lúdica

Anais

18 e 19 de novembro de 2016

ORGANIZAÇÃO

Antônio Villar Marques de Sá

Cleia Alves Nogueira

Bárbara Ghesti de Jesus

Brasília – DF

Faculdade de Educação

2017

Projeto gráfico e diagramação: Walner Pessoa
Ilustração da capa: Keila Cristina Araújo Reis
Revisão: Antônio Villar Marques de Sá e Danuzia Queiroz
Financiamento: Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal

COMISSÃO ORGANIZADORA DO II EAL

Antônio Villar Marques de Sá - Presidente
Alessandra Lisboa da Silva
Américo Junior Nunes da Silva
Ana Brauna Souza Barroso
Bárbara Ghesti de Jesus
Cleia Alves Nogueira
Dayse do Prado Barros
Eurípedes Rodrigues Neves
Josinalva Estacio Menezes
Keila Cristina Araújo Reis
Luiz Nolasco de Rezende Júnior
Marcos Paulo Barbosa
Maria Auristela Barbosa Alves de Miranda
Maria Dalvirene Braga
Mônica Regina Colaço dos Santos
Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas
Simão de Miranda
Virgínia Perpetuo Guimarães Pin
Wesley Pereira da Silva

COMISSÃO CIENTÍFICA DO II EAL

Antônio Villar Marques de Sá - Coordenador
Alessandra Lisboa da Silva
Américo Junior Nunes da Silva
Josinalva Estacio Menezes
Luiz Nolasco de Rezende Júnior
Marcos Paulo Barbosa
Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas
Simão de Miranda

ISBN versão impressa: 978-85-5983-001-9
ISBN versão eletrônica: 978-85-5983-002-6

Ficha catalográfica

S456e Encontro de Aprendizagem Lúdica (2. : 2016 : Brasília).
II Encontro de Aprendizagem Lúdica : anais, 18 e 19 de
novembro de 2016 [recurso eletrônico] / organização Antônio Villar
Marques de Sá, Cleia Alves Nogueira, Bárbara Ghesti de Jesus. -
Brasília : Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2017.

Documento em PDF.
ISBN 978-85-5983-002-6 (E-book).
Inclui bibliografia.

1. Aprendizagem. 2. Jogos educativos. 3. Brincadeiras -
Educação. I. Sá, Antônio Villar Marques de (org.). II. Nogueira,
Cleia Alves (org.). III. Jesus, Bárbara Ghesti de (org.). IV. Título.
V. Título: Anais do II Encontro de Aprendizagem Lúdica.

CDU 371.382

Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE)
Faculdade de Educação - Campus Darcy Ribeiro
Universidade de Brasília
70910-900 - Brasília -DF - Brasil

41 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE PEDAGOGIA – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

- Viviany Lucas Pinheiro, (vivianyucas74@gmail.com)
- Dayse do Prado Barros, Universidade de Brasília (dayse.prado@gmail.com)

1 RESUMO

Este trabalho apresenta um relato da experiência como docente do curso de Pedagogia em faculdades privadas do Distrito Federal, entre 2015 e 2016. Partindo de exemplos da prática em sala de aula, procurei demonstrar: a importância da formação lúdica no cenário do ensino superior, na relação pesquisa e prática da ludicidade como ferramenta de construção de aprendizagens significativas; as dificuldades encontradas na formação do profissional; e a inovação pedagógica no ensino lúdico.

Palavras-chave: Ludicidade. Formação. Educação superior.

2 INTRODUÇÃO

A ludicidade na formação de professores está cada vez ganhando mais espaço e estudos, uma vez que, também, é reconhecida por muitos estudiosos como uma dimensão fundamental na formação pessoal e profissional dos educadores. Considerando que esse objeto de conhecimento, hoje, é admitido como uma ciência (NEGRINE, 2001) e apresenta concepções teóricas em seus aspectos históricos, filosóficos, sociológicos, culturais, psicanalíticos, psicológicos e pedagógicos nas perspectivas pluridisciplinar e interdisciplinar (NEGRINE, 2001). Em busca

desse novo campo do conhecimento, muitos estudiosos, que investigam a ludicidade em vários contextos (BROUGÈRE, CASTRO, FERNÁNDEZ, HUIZINGA, KISHIMOTO, LUCKESI, NEGRINE, PIAGET, SANTOS, VIGOTSKI), têm apontado que o lúdico deixa de ser uma especificidade da infância e passa a envolver todas as fases do desenvolvimento humano, confirmando assim a necessidade de os professores passarem por experiências lúdicas em suas formações: inicial e/ou continuada. Propor discussões sobre a relação entre teoria e prática, a importância da autonomia do sujeito e a relevância da ludicidade para constituição do indivíduo, bem como sobre a efetivação de um trabalho significativo em sala de aula, tanto na educação infantil, quanto no ensino fundamental, se faz necessário.

3 COMO ALINHAR TEORIA VERSUS PRÁTICA NA FORMAÇÃO PROFISSIONAL E NA INOVAÇÃO PEDAGÓGICA NO ENSINO LÚDICO?

Percebemos que a inserção da ludicidade no processo de formação dos pedagogos não é recente. A pesquisa mostra que, historicamente, o lúdico na formação de professores assumiu aspectos distintos, seguindo modelos pedagógicos com

concepções diferentes, centrados na racionalização e fragmentação entre brincar, recreação, artifício pedagógico e descoberta. Uma questão que merece destaque é que o curso de graduação de Pedagogia possibilita discussões teóricas sobre a ludicidade como metodologia mas poucos usam criatividade no preparo de aulas lúdicas e acabam utilizando recursos tradicionais, como aulas expositivas e exercícios repetitivos.

Diante da vivência diária com alunos, percebemos a importância do lúdico na formação profissional para que o lúdico se efetive em suas práticas futuras. Para alcançar esse objetivo, escutamos as principais preocupações dos graduandos de Pedagogia em relação à ludicidade, à observação de como os docentes da faculdade utilizam o lúdico em sua prática em sala de aula e à verificação dos espaços da instituição que proporcionam aos alunos vivenciar a ludicidade.

Nos estudos de Oliveira (1985), a ludicidade é definida como um recurso para a construção de aprendizagens espontâneas. De acordo com Oliveira (1985 apud SALOMÃO; MARTINI; MARTINEZ, 2007, p. 2), o lúdico é um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização, sendo, portanto, reconhecidos como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social.

O que nos leva a afirmar que o lúdico é um recurso pedagógico e social, uma ferramenta que o educador pode utilizar em sua prática pedagógica, de forma a auxiliar na dinâmica da sala de aula. A ludicidade possibilita ao educando estimular/revelar aspectos interiores, espontâneos e naturais, fundamentais ao desenvolvimento de sua aprendizagem. As atividades lúdicas não podem ser reduzidas a jogos ou brincadeiras. A ludicidade está para além. Ela constitui qualquer atividade que propicie um momento de integração e de prazer. Sendo assim, as atividades lúdicas englobam muitos outros conceitos, que vão além de jogos e brincadeiras.

Sobre o ato de brincar, considerado por Froebel como a representação do interno e por Winnicott como a única forma de o indivíduo se demonstrar criativo e descobrir o seu eu interno. Admite-se o brincar como uma linguagem que possibilita que seja dito o que se esconde nas vivências da realidade. É na brincadeira que se extravasa a realidade, que se demonstra a verdadeira personalidade e que se é proposta uma aprendizagem.

Segundo concepções de Cipriano Luckesi no que diz respeito à importância da ludicidade na formação do pedagogo, fundamentando-se no artigo *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*, no qual ele conceitua e defende a ludicidade numa abordagem de experiência interna, “[...] Ludicidade, a meu ver, é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior. Assim, ludicidade foi e está sendo entendida por mim a partir do lugar interno do sujeito” (LUCKESI, 2005, p. 3).

No que diz respeito à relevância do conhecimento na formação do professor, Isabel Alarcão (2003, p. 15) afirmou que “o conhecimento tornou-se e tem de ser um bem comum. A aprendizagem ao longo da vida, um direito e uma necessidade.” Tendo o conhecimento a necessidade de atualizar-se, admitindo a ludicidade como uma das ferramentas para que se alcance a criança em sua plenitude, cabe ao educador fazer uso desse instrumento para potencializar sua prática pedagógica.

De acordo com as afirmativas de Cardoso, a utilização da ludicidade no processo formativo dos professores surgiu lenta e muito desvalorizadamente nas instituições de ensino superior. Por esse motivo, é tão importante urgência na implementação de programas eficientes e eficazes, voltados à formação dos professores nas práticas lúdicas. Sem formação lúdica, professores sentem-se inseguros, pois não possuem embasamento teórico para a prática lúdica e acabam utilizando recursos tradicionais.

A formação lúdica deve proporcionar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brincar para a vida da criança, do jovem e do adulto, como colocou Santos (1997, p. 14). Dessa forma, pretende-se, por meio deste trabalho, descrever o relato de experiência de práticas de ensino que propiciem condições favoráveis ao uso de recursos lúdicos como ferramenta de construção de aprendizagens significativas, mediada por meio de jogos e brincadeiras entre estudantes de Pedagogia.

4 METODOLOGIA

Este é um relato de experiência que descreve aspectos vivenciados pelas autoras, em suas aulas de didática para estudantes de Pedagogia, em duas faculdades particulares do Distrito Federal. Os estudantes são, em sua maioria, trabalhadores de diversas áreas. Eles somente tiveram acesso à graduação na maturidade e com suporte das políticas públicas de universalização do ensino superior.

Diante da situação apresentada, pensou-se em uma mediação possível, uma vez que acreditamos que a formação na perspectiva lúdica muito contribui para os futuros professores, como processo desencadeador da aprendizagem de seus alunos com jogos e brincadeiras corporais orientados e planejados. Estas ações devem ser vistas como elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais nos espaços mediadores do conhecimento. Uma vez que as práticas pedagógicas tenham, de fato, características lúdicas, elas podem estar presentes em qualquer disciplina ou área de conhecimento. A primeira ação foi mostrar aos estudantes que existe uma associação entre o brincar e a educação. Atividades educativas consideradas informais são capazes de promover tanto socialização quanto aprendizagens linguísticas, cognitivas e afetivas. A presença do lúdico em sala de

aula como estratégia é capaz de incentivar a aprendizagem nas mais diversas dimensões. Para tanto, buscamos como referencial teórico a abordagem sócio-histórico cultural, e tomamos como referência os trabalhos de Fortuna (2001), Luckesi (2000), Nóvoa (2002) e Vigotski (1998) cujas abordagens melhor elucidam as concepções do trabalho com ludicidade na formação pessoal, os quais poderiam promover uma formação de docentes que favoreçam possibilidades à (re) construção de esquemas e à integração de novos conhecimentos.

O segundo momento foi pensar em uma estratégia que pudesse propor aos estudantes que realizassem oficinas lúdicas e pedagógicas entre si, com o objetivo de associar a teoria à prática, enriquecendo e aplicando o aprendizado em sua caminhada acadêmica. As autoras ressaltam a importância desse tipo de ação em prol do crescimento profissional. Para o aluno adulto, participar e experimentar de jogos e brincadeiras durante as aulas proporciona vivenciar emoções e desafios que são postos por estas atividades, possibilitando despertar/libertar a criança que existe em cada educador. A ação tomada nesse sentido foi tornar possível a inserção de práticas pedagógicas que tenham, de fato, características lúdicas com o objetivo de diminuir as dificuldades de aprendizagem e práticas docentes desinteressantes e pouco criativas.

Para isso, as autoras sugeriram aos alunos que criassem uma brincadeira/jogo (estratégia) que envolvesse conceitos matemáticos, destreza corporal, raciocínio, concentração, atenção e memória. O jogo deveria ser para a faixa etária entre 5 a 10 anos de idade. Os alunos sugeriram, para as crianças menores, a brincadeira *Amarelinha*. Nesse jogo, as seguintes habilidades/ competências podem ser trabalhadas: sequência numérica, coordenação e destreza corporal. A diversão e o envolvimento com a brincadeira foram perceptíveis.

A segunda sugestão foi o jogo *Ladrão*, que tem como objetivo estimular a memória, a atenção, a concentração e a observação. Será

designado, por sorteio ou por escolha, um aluno para iniciar a brincadeira. Os outros ficarão observando. O aluno que irá brincar deve tentar memorizar todos os objetos que se encontram sobre a mesa. Ao comando do professor, após a observação, deverá virar-se de costas. Nesse momento, um ou mais objetos são retirados da mesa. A um novo comando do professor, o aluno deverá voltar e, ao observar os objetos, terá que nomear os objetos que estão faltando. A brincadeira é envolvente e diverte ensinando.

5 O LÚDICO COMO FACILITADOR DA CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS

Aprendizagem é entendida como um sistema dinâmico de interação, um processo biológico, intelectual, emocional e social. Um processo integrado que instiga uma alteração qualitativa na estrutura mental daquele que aprende. Na intenção de facilitar e tornar esse processo mais tranquilo e prazeroso, deve-se pensar na importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento global do aluno. Essas atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras pedagógicas, tornam-se cada vez mais significativos à medida que os alunos vão se desenvolvendo, porque favorecem a interação social, proporcionam o avanço cognitivo e reavaliam e estabelecem conceitos, ou seja, constroem conceitos.

O lúdico oportuniza a construção de conhecimento de forma plausível e prazerosa, assegurando aos alunos a motivação necessária para uma aprendizagem eficiente, mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade ou limitação de aprendizagem ou na aquisição do conhecimento. Dar ênfase às metodologias e estratégias que se baseiam no **brincar**, no facilitar as coisas do aprender por meio de brincadeira, do jogo, da fantasia, do encantamento, permite que, enquanto brinca, a criança está pensando, criando e desenvolvendo o pensamento crítico.

Ao fazer o uso do lúdico em sala de aula, o professor busca novas maneiras de envolver seus alunos em atividades que permitam a reflexão e a descoberta sobre tudo que o cercam. Pela ação lúdica e da comunicação, a criança compreende o pensamento próprio e do outro. O jogo, segundo Antunes (1999), é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, impõe desafios e gera tensões necessárias à construção do aprendizado que se propõe obter com tais atividades. Segundo Friedmann (1996), ao aluno, deve ser dado o direito de aprender. Não um “aprender” mecânico, repetitivo, de fazer sem saber o que faz e por que faz. Muito menos um “aprender” que se esvazia em brincadeiras, mas um aprender significativo do qual o aluno participe raciocinando, compreendendo, reelaborando o saber historicamente produzido e superando, assim sua visão ingênua, fragmentada e parcial da realidade.

297

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente relato de experiência destaca a importância da formação lúdica no cenário do ensino superior, a relação pesquisa e prática da ludicidade como ferramenta de construção de aprendizagens significativas, as dificuldades encontradas na formação do profissional e a inovação pedagógica no ensino lúdico.

As observações realizadas durante o semestre indicaram a necessidade de discutir e promover uma educação lúdica na formação profissional, tomando por base uma graduação que fundamenta a constituição da identidade lúdica do futuro pedagogo. Não apenas para atender às demandas pedagógicas dos professores das séries iniciais, mas, igualmente, para estabelecer, entre seus futuros alunos, aprendizagens significativas.

Educar não é só ensinar a ler, a resolver um problema, a dar forma a um pensamento. É, principalmente, atender às necessidades do desenvolvimento da criança, a fim de prover

a plena realização de sua personalidade. Por meio do lúdico, o professor mostrará que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua.

Por fim, percebe-se que ensinar requer compromisso, criatividade e dedicação. Exige, principalmente, uma postura crítica por parte dos professores e, para isso, deve-se estar acessível às propostas inovadoras e lúdicas, a fim de desenvolver um trabalho eficaz, prazeroso, o qual possibilite o desenvolvimento dos alunos.

7 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 1995.

ANTUNES, C. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

BENJAMIN, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília: MEC/SEB, 2007.

BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 1995.

CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Trad.: J. G. Palha. Lisboa: Cotovia, 1994.

CARDOSO, M. C. *Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de educação infantil*. 170 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia (UFBA), Bahia, 2008.

CHÂTEAU, J. *A criança e jogo*. São Paulo: Summus, 1987.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. *Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG*. v. 1, n. 4, jan./mar. 2004.

FORTUNA, T.; OLIVEIRA, V. B. de; SOLÉ, M. B. *Brincar com o outro: caminho de saúde e bem-estar*. Petrópolis: Vozes, 2010.

FRIEDMANN, A. *Jogos tradicionais*. Campinas: Papyrus, 1995.

_____. *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

KAMII, C. J. *A criança e o número*. Campinas: Papyrus, 1990.

_____. *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget*. São Paulo: Artemed, 1991.

KISHIMOTO, T. M. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. São Paulo: Vozes, 1993.

LUCKESI, C. C. *Educação, ludicidade e prevenção*. Salvador: Gepel, 2000. (Ensaio 1: Educação e Ludicidade.)

NEGRINE, A. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre: Propil, 1994.