



EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO MULTIDIMENSIONAL

Clara Eduarda Duarte de Souza

Iasminy Botelho de Almeida

Luzia Ferreira da Silva

Matilde Guida Da Costa

RESUMO

A pesquisa objetiva confrontar opiniões de diferentes autores sobre a importância da ludicidade na educação dos campos multidimensionais (crianças, adolescentes, jovens e adultos). Através da análise realizada, pode-se destacar que todos os autores chegaram a mesma conclusão; o uso da ludicidade em sala de aula aprimora a assimilação dos conteúdos pelos alunos uma vez que faz com que os mesmos tenham uma visão diferente sobre as atividades realizadas em sala de aula, olhando as aulas como algo prazeroso e não mais como algo chato e maçante.

Palavras-chave: Ludicidade, Educação e aula.

1. INTRODUÇÃO

No presente artigo abordaremos como a temática Educação e Ludicidade vem sendo pesquisada e abordada visando sempre destacar sua importância para o campo da educação de crianças e adolescentes em sala de aula. O termo Ludicidade quando se fala de forma superficial é relacionado apenas a algo divertido, a brincadeiras e jogos como



um meio de distração. No entanto olhando pela perspectiva educacional, a ludicidade pode ter outro conceito. A mesma vem sendo bastante utilizada por muitos educadores como ferramenta para chamar atenção dos alunos em sala de aula, fazendo com que o educando veja as aulas não só como algo maçante, mas também como algo que queira participar e que ache divertido e interessante.

Em sua fala Miranda¹ afirma que o uso de meios lúdicos em sala de aula vem sendo uma das formas mais eficazes de estímulo do desenvolvimento intelectual e cognitivo de crianças em sala de aula, devido seu potencial de estímulo das capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e entre outros aspectos da aprendizagem. O educador faz uso desta quando se preocupa em chamar a atenção dos discentes para o assunto abordado dentro da disciplina. Este assunto está sendo amplamente abordado por pesquisadores, uma vez que, torna-se mais necessário do que nunca despertar o interesse e a curiosidade do educando para o conteúdo estudado.

Neste estudo realizou-se a leitura de cinco artigos os quais todos giram em torno da temática educação e ludicidade, com o objetivo de evidenciar a importância da ludicidade na educação e como a mesma vem sendo pesquisada. Abordaremos a relação entre ludicidade e Educação de maneira a confrontar opiniões de autores que trabalham com esta temática. Buscaremos compreender de que forma a ludicidade está associada com educação e como pode contribuir para o desenvolvimento escolar do educando.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para tratarmos sobre ludicidade na educação, é necessário que primeiramente tenhamos uma breve concepção sobre o que é o Lúdico: o lúdico refere-se a atividades criativas e divertidas como, por exemplo, jogos, rodas de conversas, aulas práticas, entre outras atividades que envolvam o aluno, que o permitam libertar sua imaginação, que tenham por objetivo tornar as aulas mais interessantes de forma que também torne o aprendizado menos maçante e mais prazeroso. É clara a eficácia desta ferramenta para educação desde o ensino infantil até mesmo ao superior, uma vez que, esta tem ter por finalidade dar aos aprendizes aplicações práticas e cotidianas fazendo associação das informações com aspectos cognitivos.



Segundo AZEVEDO Nair e BETTI Mauro (2014, p. 06):

Pode-se valorizá-lo como método instrumentalizado para apoiar processos de aprendizagem sobre conteúdos escolares tradicionais ou como forma de compreensão da falta de espaços/tempo como jogos e brincadeiras gerenciados livremente pelas crianças ou mediante intervenção e direcionamento pedagógico dos professores ou gestores de recreação para as crianças na vida urbana. Pode também ser concretizada.

Na necessidade de um conceito mais técnico temos que de acordo com o dicionário eletrônico Houaiss da Língua portuguesa (2001), a palavra lúdico vem de “ludus” quer dizer jogo, recreação, divertimento, de modo que o primeiro sentido da palavra é “divertimento especialmente para crianças; passatempo, distração”.

Quando a educação se mostra um tanto quanto maçante a necessidade do professor de tornar sua aula mais interessante ao aluno aumenta, uma vez que o nível de assimilação do conteúdo pelo estudante diz muito sobre o método educativo utilizado em sala de aula. A ludicidade é um trunfo que se tornou a chave para o entendimento de diversos conteúdos, é capaz de tornar a aprendizagem muito mais prazerosa ao mesmo tempo em que transforma a rotina do educador.

Brincadeiras são atemporais e cada uma possui carga histórica e social relacionada à vida e experiências de cada criança. Mesmo com o passar do tempo permanecem nítidas em suas memórias e podem ser recriadas a partir da imaginação de acordo com o momento vivido (MIRANDA, 2013).

Bacelar (2009), diz que a ludicidade é de alta relevância para o desenvolvimento da criança. Em seu livro trata a ludicidade como uma experiência interna e que reflete na lingual corporal.



Apesar de sua grande importância e utilidades no ensino, não podemos deixar que se confundisse a educação lúdica, com uma simples brincadeira sem fundamentos, olhando para este ponto Bougere(2003) há muitas tensões sobre a relação entre o jogo e a educação, e a primeira pergunta que devemos, será que quando falamos de educação e de jogo estamos falando da mesma coisa.

3. PERCUSO METODOLÓGICO

Realizou-se uma pesquisa descritiva, a fim de familiarizar-se com a temática Educação e Ludicidade. De acordo com Chizztti (2010, p.42), desse modo na pesquisa descritiva as situações precisam ser observadas para que sejam feitas relações entre os elementos e seus componentes. Nesse sentido cervo (2007, P.63)

Estudos exploratórios, quando não se tem informação sobre determinado tema e se deseja conhecer o fenômeno. Visa proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses. Envolve levantamento bibliográfico; entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; análise de exemplos que estimulem a compreensão. Assume, em geral, as formas de Pesquisas Bibliográficas e Estudos de Caso.

Para o desenvolvimento dessa pesquisa foi realizado um levantamento em algumas plataformas acadêmicas, utilizando-se os seguintes descritores: ludicidade, educação, escolar. Destaca-se que foram escolhidos os artigos com marco temporal de 2010 a 2019, excluindo aqueles que não tinham associação com o estudo em andamento. Durante o levantamento bibliográfico nas plataformas supracitadas foram encontrados quinze artigos, após comparação com critério de inclusão (ano de publicação) foram descartados oito artigos. Conforme quadro abaixo



Nome do Artigo	Autor	Ano	Breve Resumo
O Lúdico na Educação Infantil.	Alex Barbosa Sobreira de Miranda.	2013	O presente artigo, visa compreender a inserção da criança e das atividades lúdicas no contexto da Educação infantil por meio de uma pesquisa bibliográfica.
A Relação dos Alunos com os Saberes nas Aulas de Educação Física.	Wagner dos Santos, Sayonara Cunha de Paula (et.al)	2016	A pesquisa visa compreender a relação dos alunos com os saberes aprendidos na Educação física escolar frisando a relação que os mesmos fazem entre aprendizado e ludicidade. Atraves de questionários feitos com alunos de 6º e 9º ano.
Escola de tempo integral e ludicidade: os pontos de vista de	Nair Correia Salgado Azevedo, Mauro Betti	2014	O artigo objetiva compreender o programa Cidade escola e investigar

I Congresso de Estudantes de Pós-graduação a distância do Instituto Federal do Maranhão

Ferramentas digitais e aulas remotas: aproximações necessárias no enfrentamento da pandemia Covid-19 no Estado do Maranhão

16 A 18 DE SETEMBRO DE 2021

ORGANIZAÇÃO:
 INSTITUTO FEDERAL DO MARANHÃO
 Campus São Raimundo das Mangabeiras




alunos de 1º ano de ensino fundamental.			os pontos de vista das crianças sobre as atividades desenvolvidas neste contexto, dando um maior enfoque ao tema da “ludicidade”
Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação.	Márcia Mineiro, Cristina D’Ávila	2019	O artigo fala sobre ludicidade. Tendo enfoque teórico em Luckesi (2014), Lopes (2014) e Moraes (2014). E tem como objetivo geral analisar as compreensões conceituais sobre a ludicidade pelo prisma dos discentes pós-graduandos em educação.
Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf	Dulciene Anjos de Andrade e Silva	2015	Este artigo tem por objetivo relacionar os princípios e fundamentos e da Pedagogia Waldorf que trata de um conceito de ludicidade desenvolvido por



			Cipriano Luckesi
--	--	--	------------------

Diante do quadro, supracitado podemos evidenciar que os diferentes autores que buscam pesquisar sobre a importância da ludicidade para a educação de crianças e adolescentes dividem a mesma opinião: A ludicidade é essencial para uma melhor assimilação dos conteúdos empregados em sala de aula, já que torna este processo muito mais prazeroso. Os pesquisadores da área, tomando como amostra os autores dos cinco artigos estudados, usaram de meios consideráveis para realizar suas pesquisas, já que buscaram ouvir a opinião dos próprios alunos sobre o tema.

A temática Ludicidade já vinha sendo bastante estudada, mas sempre olhando o ponto de vista dos educadores. Agora ouvindo o ponto de vista dos educandos pode-se ter um conhecimento mais profundo de como os alunos fazem assimilação dos conteúdos expostos em sala de aula quando usando meios lúdicos e não lúdicos.

O artigo de Mineiro e D'Ávila (2019), trata as concepções de Ludicidade do ponto de vista de três autores, Luckesi (2014), Lopes (2014) e Moraes (2014). Os autores tratam de ludicidade como forma de melhoramento das atividades em sala de aula, relacionando as informações sobre o tema ao dia a dia, dando enfoque ao divertimento e a facilidade que os conceitos de ludicidade trazem aos discentes.

Silva (2015), em seu artigo, cita Luckesi (2000, p.21) que diz que a ludicidade é uma experiência na qual o ser humano deve entregar-se de forma plena, ou seja, de corpo e mente ao mesmo tempo. Para ele a ludicidade não está relacionada apenas com jogos e brincadeiras e sim com a atitude interna do indivíduo com enfoque de interagir entre seu sentir, seu pensar e seu fazer.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabe-se que a ludicidade devido sua importância constatada nesta pesquisa faz-se necessária já que o seu uso potencializa o aprendizado, fazendo com que os alunos sintam prazer e vontade de assistir as aulas. No entanto é importante que o



professor consiga fazer a diferenciação de aulas lúdicas com apenas brincadeiras sem o objetivo de ensinar. Apesar de já haver muitas pesquisas, é importante que se atenha a descobrir sempre novas formas de pôr em prática os conhecimentos sobre o tema ludicidade.

Quando se trata de educação, o educando tem uma grande responsabilidade em suas mãos: Fazer com que pessoas de diferentes pensamentos e níveis intelectuais compreendam determinado conteúdo. Para garantirem sucesso e o máximo de assimilação pelos alunos os mesmos necessitam de ferramentas para auxiliá-los e a ludicidade quando associada a educação é uma ferramenta fundamental e bastante eficaz, o que a torna bastante importante neste campo.

REFERÊNCIAS

- 1 MIRANDA, Alex Barbosa Sobreira de. O Lúdico na Educação Infantil: 2003:1 Disponível em: <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-escolar/o-ludico-na-educacao-infantil>, acessado em outubro de 2019.
- 2 MINEIRO, Márcia; D'ÁVILA, Cristina. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação: 2019. Disponível em: <https://search.scielo.org> acessado em outubro de 2019.
- 3 SILVA, Dulciene Anjos de Andrade e. Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf: 2015. Disponível em: <https://search.scielo.org>, acessado em outubro de 2019.
- 4 AZEVEDO, Nair Correia Salgado and BETTI, Mauro. Escola de tempo integral e ludicidade: os pontos de vista de alunos do 1º ano do ensino fundamental: 2014. Disponível em: <https://search.scielo.org>, acessado em outubro de 2019.
- 5 SANTOS, Wagner dos et al. A relação dos alunos com os saberes nas aulas de educação física. : 2016. Disponível em: <https://search.scielo.org>, acessado em outubro de 2019.