

O LÚDICO COMO FERRAMENTA TRANSFORMADORA NA PRÁTICA DOCENTE NO ENSINO SUPERIOR

Eder Rogério Souza e Souza*

Marcus Vinícius Souza e Souza*

Sabrina Chryss Souza e Souza*

Orientador Prof Ms. Katsumi Letra Sanada**

RESUMO: No contexto atual da educação diversas mudanças têm sido aderidas com a finalidade de tornar a prática educativa mais eficaz, tendo como principal ponto de referencia o tradicionalismo que se perdura até os dias atuais. Sob esta tendência tradicionalista o grande impacto causado é a desmotivação dos acadêmicos como fator preponderante que em muitos casos tem resultado na falta de interesse em assistir as aulas ou abandono da mesma. O presente trabalho tem como objetivo mostrar a importância do lúdico enquanto proposta pedagógica na prática docente no ensino superior, buscando através da ludicidade tornar as aulas mais dinâmicas e apontar as melhorias que este método tem proporcionado à educação.

PALAVRAS CHAVE: Educação. Desmotivação. Docência e Ludicidade.

INTRODUÇÃO

A educação no contexto atual é revestida de indagações referentes aos métodos de ensino, por mostrarem-se ineficazes. Á cerca disso, sabe-se também que o tradicionalismo é uma forte tendência que tem se perdurado até os dias atuais.

Nesta perspectiva a proposta de inserção do lúdico é de resgatar o interesse dos acadêmicos, pois os mesmos mostram-se muitas vezes desmotivados pelas aulas, que geralmente são tradicionais, apenas dentro de sala de aula, resumindo-se somente á quadro e giz.

*Acadêmicos do Curso de Especialização em Gestão e Docência do ensino superior. E-mail: Ederrogerio@hotmail.com.br /Marcus-vinicius-s@hotmail.com /Sabrina_chryss@yahoo.com.br

**Professor Mestre Katsumi Letra Sanada. Bacharel em Letras (Instituto do Ensino Superior); Especialista Docência do Ensino Superior e Educação Profissional Mestrando em Ciência da Educação; (Instituto Integrado de Goias-FIG). Katsumiletra_ap@hotmail.com.

O lúdico como ferramenta na prática docente é um importante instrumento para resgatar o interesse dos alunos pelas aulas e assim promover o melhor rendimento dos mesmos através de metodologias diferenciadas que proporcionem aos alunos uma melhor maneira de aprender brincando ainda que seja no ensino superior.

Este método tem se mostrado de grande importância no que se refere ao dinamismo nas aulas, Pois, os acadêmicos se encontram desmotivados a participar das aulas, tendo como pressuposto inicial a perspectiva de saber o método tradicional muito utilizado por professores.

A problemática desenvolvida neste trabalho de cunho bibliográfico tem como cerne de investigação a seguinte questão: Quais as necessidades da utilização de novos métodos para a prática docente? A hipótese levantada é de que na prática docente, através do lúdico se pode sim resgatar o interesse dos alunos pelas aulas, tornando-as mais dinâmicas e atrativas.

Com este trabalho objetiva-se ainda apresentar novas propostas pedagógicas ao método de ensino, buscando por meio do lúdico o melhor rendimento nas aulas, e apontar as melhorias que este método pode proporcionar á educação.

Na pertinência desse estudo, foram consultadas fontes documentais como livros e artigos para a compreensão significativa da temática em questão e posteriormente formular hipóteses coesas e comprovar por meio dos estudos de teóricos às questões levantadas.

1. DA PERSPECTIVA TRADICIONAL Á ATUAL

Á cerca do ensino, vários estudiosos das questões epistemológicas tem tentado solucionar questões como a forma de se ensinar, verificando duas vertentes, sendo elas: A tradicional que em muitos casos preza pelas aulas tradicionais em que o aluno passe a decorar e ser restrito apenas ao ambiente de sala de aula. A atual mostra-se um pouco mais flexível, por nela haver novas propostas de ensino, as quais exploram outros ambientes nas situações de aprendizagem e estratégias metodológicas.

Nesta viabilidade as teorias de ensino cercam as tendências e o perfil da educação, mostrando maneiras de ensinar, no entanto esse processo não pode

ocorrer dissociado da realidade daquele ambiente escolar, para assim poder fazer junção entre teoria e prática.

Segundo Gadotti (2000, p. 15), “o educador tem o dever de mostrar como suas ideias podem ser postas em prática. Não pode satisfazer-se apenas com a teoria. Não pode apenas apontar perspectivas. ” Em outros termos, o educador não deve somente se mostrar a favor da teoria quando na verdade a prática não ocorre dessa maneira. Há ainda uma forte inferência dos que se mostram convictos de que o método de ensino está melhorando, no entanto passa a não ter visão da realidade.

Diante da acepção deste teórico, fica nítido o pensamento sobre não se atentar somente em perspectivas e teorias, mas também em por em prática suas idéias. Nesse sentido a modelagem quanto ao método de ensino ainda é recorrente, daí a proposta pedagógica de trazer novas metodologias para serem trabalhadas em sala de aula.

Outra questão é levantada, porque não fazer uma aula diferenciada daquelas que se teve durante o ensino médio ou fundamental, em que os professores apenas chegavam e queriam que o aluno tivesse decorado as lições? Conforme Perrenoud (2000), “os professores perderão a sensibilidade” e por parte esqueceram em sua trajetória do caminho de formação o pensar que se teve enquanto aluno.

Nessa conformidade do ensino tradicional, Souza (1995, p. 18), explica que “o interesse principal da educação foi tradicionalmente a transmissão de conhecimento de uma geração para outra”, fenômeno que Freire classificou como educação bancária, sendo o aluno apenas mero portador de informações.

Sobre o ponto em menção, Gadotti (2000, p. 11), associa a educação tradicional a nova, exemplificando-as da seguinte forma: “A educação tradicional e a educação nova têm em comum a concepção da educação como processo de desenvolvimento individual.”

Dentro deste embasamento, fica clara a visão deste estudioso em mostrar até onde abolir o tradicional, pois do ponto de vista do desenvolvimento intelectual não se pode na prática de ensino deixar de envolver os alunos em atividades que precisem decorar formulas, decorar regras, pois são conhecimentos que ele precisará ter consigo para avançar nas outras séries, mas deve assim buscar uma metodologia mais atrativa para tornar a aula diversificada e gerar rendimento.

2.1. A INSERÇÃO DO LÚDICO AO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Sabe-se do ofício do professor enquanto mediador em tornar às aulas mais dinâmicas e atrativas, possibilitando assim ao aluno novas experiências que o estimulem ao interesse pelo estudo de maneira descontraída e livre da pressão de sala de aula.

O lúdico foi criado desde a antiguidade tendo referencia com o brincar. Costa (Apud Rau 2007, p. 32), sobre a palavra lúdico, discorre que a mesma tem procedência do latim *ludus*, que significa brincar. Esse significado se reafirma na definição do dicionário Aurélio (2000), no qual a palavra lúdico é definida da seguinte maneira:

Adjetivo que faz referência a jogos e brinquedos, brincadeiras lúdicas que tem o divertimento a cima de qualquer outro propósito. Que faz alguma coisa simplesmente pelo prazer em fazê-la.

O lúdico tem sido uma importante ferramenta encontrada para suprir o desinteresse dos alunos, que em alguns casos passam até a abandonar a escola, fator que deve-se ao tradicionalismo. Sobre o lúdico, Rau (2007, p. 87), informa que

A concepção do lúdico como um recurso pedagógico direcionado à alfabetização e à aprendizagem das diferentes áreas do conhecimento destaca-se com a expressão entre as questões da prática pedagógica de professores por estar diretamente ligada às questões do conhecimento e da aprendizagem.

Dado este parecer de Rau, é norteador o lúdico enquanto recurso pedagógico em que posteriormente são atribuídas funções com intencionalidades, sendo a de ter a finalidade educativa.

Discorrendo a respeito do desinteresse por parte dos alunos sobre as disciplinas, Gadotti (2000, p. 106), comenta que diante do problema do desinteresse dos alunos pelos conteúdos curriculares do nosso ensino, costuma-se responder com métodos mais apropriados ou aumentando o tempo de freqüência á escola.

Partindo desses pressupostos de proximidade entre o aluno e os conteúdos, torna-se pertinente a utilização de instrumentos em prol de atingir essa meta, desse modo fazendo com que haja a interação dos alunos nas aulas, fator que ainda é a grande dificuldade dos profissionais da educação, pois esse indivíduo pode não estar familiarizado com aquele método do professor expor conteúdos, daí a necessidade de explorar outras formas de ensinar.

Como proposta lúdica, um instrumento fundamental para a realização do processo de construção do conhecimento, tem-se o jogo como ferramenta lúdica, pois a partir dele o aluno passa não mais a ter a pressão que teria em tentar em cima de pressão estar tentando decorar regras, o que ocorre de maneira diferenciada através do jogo, visto que as regras dos jogos são impostas com menos pressão, pelo fato de que nos jogos as regras explicam naturalmente a funcionalidade do mesmo.

Segundo Kishimoto (Apud Rau 2007, p. 36), “o jogo é um instrumento pedagógico muito significativo”, tornando-se de grande valor para o incentivo à inteligência. Desse modo o lúdico pode ser utilizado em diversas disciplinas como estratégia para desenvolver diversas habilidades conforme o jogo. Esse fator é exemplificado da seguinte forma::

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação de crianças ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO 1994 Apud RAU 2007, P. 115).

Na concepção da autora, esses atributos passam a ser contemplados e desenvolvidos a partir de jogos como formas de estímulo às inteligências de modo ordenado, passando a utilizar-se de determinados jogos para desenvolver habilidades específicas de acordo com a regra e objetivo de cada um.

2. PRESSUPOSTOS METODOLOGICOS DO LÚDICO EM SALA DE AULA

A visão que se tem de ensino enquanto práxis é de que está aos poucos ficando defasado e ineficiente; com perspectivas que apontam diretamente á ofícios e métodos para que as aulas tornem-se melhores.

De fato o que se concerne á metodologia de ensino, devem sim ser revistas as práticas das mesmas e também deve haver o compromisso do profissional da educação em diagnosticar o nível de compreensão de seus alunos em sala de aula, de modo que ele esteja aberto a propor métodos de tornar a complexidade dos conteúdos menor. Segundo Rau (2007, p. 150), “para trabalhar com jogos e brincadeiras carregados de significado, o educador deve observar e avaliar seus alunos em situações de aprendizagem para que tome decisões coerentes.”

Em detrimento a esse aspecto, o lúdico como ferramenta na prática docente é um proposta nova no âmbito educacional que ainda sofre resistência por parte de profissionais que optam pelo ensino de modo tradicional e desse modo causam o desestímulo nos alunos.

Os alunos quando perdem o interesse pelas aulas não tem rendimento por não se envolverem nas aulas de forma ativa. Em vista disso o lúdico é uma ferramenta que pode sim transformar metodologias ultrapassadas em métodos simples que funcionem, que priorizem o dinamismo no espaço escolar, dando assim ênfase ao motivo pelo qual se aprende e posteriormente como pode ser aplicado. Na visão de Rau (2007 p. 51),

O lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento.

Dado esse conceito da definição de Rau para o lúdico como recurso pedagógico, fica nítida a eficácia do método em questão para despertar o interesse dos alunos e a participação ativa nas aulas, que aos poucos tem conquistado espaço na educação. Prova disso é a criação do Pacto Nacional, sendo esse um pacto feito pelos estados e prefeituras, que atendem desde as series iniciais ao ensino médio, desse modo havendo a inclusão dessa proposta pedagógica como maneira de nortear a educação e despertar habilidades nos alunos sem a pressão de ter que decorar, assim podendo construir o real processo de aprendizagem.

Mas para que isso ocorra, também é necessário que haja a preparação do profissional para a execução dessa prática. Segundo Antunes (2003 Apud Rau 2007, p. 38), “o professor ao utilizar o lúdico, deve ter domínio sobre o assunto”, nesse sentido o professor deve ter conhecimento do conteúdo e disciplina a ser ministrada e posteriormente adaptando de forma lúdica, para assim tornar a prática sistematizada para desenvolver as habilidades necessárias no aluno.

Na especificidade de nível acadêmico, Rau (2007, p. 30), exemplifica a educação acadêmica mostrando a importância da formação lúdica; isso evidencia nas seguintes palavras:

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências

corporais que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

A visão dessa estudiosa explicita a formação de novos profissionais a trabalharem sob a vertente do lúdico no norteamento de educar, através da sensibilidade e da utilização de recursos para tornar essa prática mais dinâmica através de metodologias diferenciadas que proporcionem aos indivíduos em situação de aprendizagem uma real compreensão.

Na prática docente a inovação ainda é um paradigma a ser superado, e ainda assim tem se tentado por em prática desde a formação profissional de um professor á questões voltadas ao ambiente escolar, pois essas não devem estar dissociadas, visto que deve haver o aprimoramento no currículo de formação de profissionais para que não reflita fatores negativos como o tradicionalismo.

Para Santos (Apud RAU 2007, p. 30),

a formação acadêmica em nível universitário, na maioria das vezes, cinge-se a um grupo de disciplinas teóricas que não guardam relação com a prática em que aqueles profissionais irão atuar.

Nesse contexto a formação acadêmica, conforme Santos devem ir além da relação de por em prática, devem então conhecer mais as proporções do lúdico para a melhor realização de seu trabalho. Os próprios estudiosos Santos exemplifica isso na formação para series iniciais, mencionando que “quanto mais o adulto vivencia sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”.

Desse ponto de vista, o professor é visto como o mediador desse processo ensino-aprendizagem, em que a Paulo Freire muito bem explica que ocorre a partir do momento em que o professor ao ensinar seu aluno passa a aprender, havendo assim a aprendizagem de forma mutua.

Cabe ressaltar também o papel do aluno, que deve posicionar-se enquanto objeto de transmissão de conhecimento, não deposito de conhecimento, mas um ser que pode adquirir por livre arbitrariedade o conhecimento. Em muitos casos os alunos encontram-se ate desestimulados a ter participação ativa nas aulas porque as aulas não são atrativas, são vistas como a mesmice de sempre pelos alunos, motivo pelo qual esses indivíduos passam a assumir postura contrária a que

deveriam ter conforme o objetivo educacional, que se concerne a participação nas aulas.

CONCLUSÃO

Diante do que foi exposto nesse estudo á cerca do lúdico como ferramenta transformadora na prática docente foi possível analisar o contexto educacional traçando perfil histórico em diversas modalidades de ensino, desde o ensino infantil, médio e fundamental até o ensino superior, em especificidade ao tradicionalismo que perdura-se até os dias atuais. Em detrimento a isso, sabe-se da importância de trazer novas propostas ao âmbito educacional, para que desse modo se possa evitar a evasão escolar de alunos da educação básica que já é uma realidade no Brasil, visto também que o reflexo negativo é a própria reprodução em futuros profissionais de metodologias tradicionais; a estratégia de combate a esse índice crescente são propostas lúdicas e o dinamismo do professor para com os alunos.

Dentro dessa concepção de aprimoramento de metodologias de ensino é pertinente ao profissional da educação o compromisso com a prática docente, e ainda de observar seus alunos, averiguando se está realmente havendo a construção da aprendizagem, que pode não estar havendo e nessa conformidade esse profissional deve optar por outra estratégia para ensinar seu aluno.

Discussões sobre métodos de ensino estão longe de ter fim entre os estudiosos das teorias do saber, tendo em vista que estes não entram num consenso, e assim as divergentes estão sempre sobressaindo, mas sabe-se também que melhorias consideráveis foram provenientes dessas discussões metodologias sobre o método de ensino dentro do âmbito educacional.

A barreira maior aos poucos tem sido superada, sendo o tradicionalismo uma tendência que tem fluxo muito forte até os dias atuais, que tem sido combatido através do lúdico, do dinamismo e da interação entre professor e aluno que nos dias de hoje é uma realidade que aos poucos avançou e tem proporcionado uma educação de qualidade mesmo em meio a tantas falhas.

Falhas sempre serão encontradas, pois referem a conformidade que não deve haver, pois sempre haverá mudanças o tempo todo sob a perspectiva de trazer formas mais adequadas de se ensinar.

Nesse estudo também é possível comprovar como verdadeira a hipótese levantada inicialmente, a qual define que se pode sim com o lúdico recuperar o interesse dos alunos pelas aulas, tendo uma importância significativa para educação que se concerne aos aspectos positivos gerados por esse método.

Nos objetivos propostos, deram-se como ponto chave a finalidade do lúdico em buscar tornar as aulas mais atrativas e apontar as melhorias que esse método tem proporcionado a educação, cumprindo-os de acordo com a discussão dos teóricos, priorizando que o ensino ocorra com a naturalidade do brincar sem a preocupação de ser avaliado por não decorar, mas sim com a fluidez de brincar e ao mesmo tempo aprender, assim a estratégia de inserção do lúdico pode e deve ser inclusa desde o ensino infantil ao ensino superior.

Ao termino desse trabalho, a contribuição do mesmo para o cunho social volta-se principalmente á pratica docente em explorar novos métodos para ensinar, visando os métodos tradicionais que encontram impregnados na educação, que em passos lentos tem almejado por mudanças que contribuam para o nível de desenvolvimento dos sistemas de ensino.

REFERENCIAS

AURÉLIO, Buarque de Holanda Ferreira. Novo dicionário de língua portuguesa. 4. Ed Curitiba: Positivo, 2009.

GADOTTI, Moacir. Perspectivas atuais da educação. Porto Alegre: Artes médicas sul, 2000.

PERRENOUD, Philippe. Dez novas competências para ensinar- Porto alegre: Artes médicas sul, 2000.

RAU, MARIA Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na Educação: Uma atitude pedagógica. Curitiba; Ibex, 2007.

SOUZA, Sonia Ribeiro / Um Outro Olhar- são Paulo: FTD, 1995.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 14ª Ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1983.