

## **LUDICIDADE, CORPOREIDADE E DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM: APRENDER ATRAVÉS DO LÚDICO, É PRECISO!**

Andresa Pires de Vargas  
Vanessa Batista de Freitas  
Julia Natiele de Souza Rodrigues  
Carlos Rafael da Silva Lucas  
Hítalo Gabriel Padilha de Lima Medeiros  
Christiane Martinatti Maia  
Universidade Luterana do Brasil - ULBRA  
[christianemmaia@gmail.com](mailto:christianemmaia@gmail.com)

### **RESUMO**

O presente trabalho, tem por finalidade, problematizar as relações entre Ludicidade, Corporeidade e dificuldades de aprendizagem, com base nas ideias da corrente Histórico-Cultural e de seus colaboradores. O estudo de caso, de natureza qualitativa, constituiu-se como pesquisa participativa, em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental Incompleto que abriga o PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. Desta forma, participaram da proposta investigativa, educandos que apresentavam diagnóstico de dificuldades de aprendizagem e que estão inseridos em turmas do primeiro ao quinto ano, nas quais haviam bolsistas participantes do projeto dos cursos de Pedagogia e Educação Física que atuam de forma interdisciplinar. As análises iniciais, apontam para a necessidade de (re)descoberta do corpo e do lúdico no espaço educativo, visto que conforme a seriação escolar avança, o brincar, o jogar desaparecem, progressivamente, das práticas educativas as quais alicerçam-se em metodologias tradicionais, colaborando com um fazer pedagógico padronizado que impossibilita a construção de conhecimentos através de atividades mediadas e compartilhadas. Assim, o grupo de licenciandos, através de distintas atividades lúdicas, buscou estruturar seu fazer didático-metodológico com vistas a prevenção das dificuldades de aprendizagem e ao desenvolvimento global do educando em seus aspectos afetivo, cognitivo e motor. Ou seja, propiciar o brincar, o jogar, atividades teatrais, musicais, entre outras, como atividades estruturantes do fazer educativo, não apenas com o objetivo de trabalhar com os conhecimentos e conceitos não construídos pelos educandos, mas ressignificar o conceito de aprender e dos múltiplos processos pelos quais se alicerçam as aprendizagens do sujeito e suas interfaces sociais, culturais, econômicas, entre outras questões. Aprender que entre risos, movimentos, sons e afetividade, a (re)construção de conhecimentos estará presente, pois como diria Vygotsky, é através de práticas lúdicas mediadas, do brincar que o sujeito desenvolve a zona de desenvolvimento proximal.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade; Dificuldades de Aprendizagem; Teoria Histórico-Cultural.

### **INTRODUÇÃO**

Oportunizar a articulação entre práticas metodológicas lúdicas, (re)construção de conhecimentos e prevenção das dificuldades de aprendizagem, é o que se buscou em nossa experiência, enquanto bolsistas do PIBID, em uma Instituição Municipal de Ensino Fundamental Incompleto no município de São Jerônimo/RS. Perceber de que forma, a

aprendizagem lúdica, cooperativa e mediada promove novas formas de aprender alicerçadas nas possibilidades e capacidades dos educandos.

Com base nestas premissas, participaram do trabalho, aproximadamente 40 educandos da instituição, com diagnóstico de dificuldades de aprendizagem, compreendida em suas interfaces educacionais, familiares, sociais, culturais, econômicas, orgânicas, entre outras. O trabalho desenvolvido, assim, centrou-se no oportunizar situações de aprendizagens concretas, reflexivas e mediadas com base em uma premissa lúdica, sustentada na Teoria Histórico-Cultural.

### **METODOLOGIA**

O estudo de caso, de natureza qualitativa, com bases nas ideias de Bogdan & Biklen, constituiu-se como pesquisa participativa, na escola Municipal de Ensino Fundamental Incompleto que abriga o PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência. Deste modo, participaram da proposta investigativa, educandos que apresentavam diagnóstico formal ou informal de dificuldades de aprendizagem que estão inseridos em turmas do primeiro ao quinto ano, nas quais haviam bolsistas participantes do projeto dos cursos de Pedagogia e Educação Física que atuam de forma interdisciplinar.

A estruturação dos dados e sua análise foram organizadas com base nos discursos dos educadores, da supervisora do projeto, bem como nos materiais produzidos pelos educandos e nas intervenções educativas realizadas, durante as reuniões quinzenais realizadas na Universidade e na participação e supervisão da coordenadora do projeto no espaço educativo, nos dois turnos (manhã e tarde) de funcionamento escolar, nos dias de reunião. O planejamento e o estudo teórico, orientados pela coordenadora, visa ao desenvolvimento teórico-prático dos bolsistas acerca do processo de (re)construção do conhecimento no espaço educativo bem como a estruturação de uma postura reflexiva sustentada pela pesquisa-ação.

### **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Para Vygotsky (2007) o brincar/jogar é responsável pela zona de desenvolvimento cultural do sujeito, ou seja, é através das distintas atividades lúdicas que a criança insere-se nos aspectos culturais e sociais de sua comunidade, ou seja, ao brincar confronta seus medos, seus anseios, ao que a sociedade lhe apresenta, bem como internaliza construções sociais para após problematizá-las e redimensioná-las. O teórico compreende, assim, que o brincar/jogar são construídos nas relações sociais, culturais sendo necessária sua

apresentação aos sujeitos – aprendemos a brincar! Este fator, deve-se, ao aspecto do sujeito ser, essencialmente, social para Vygotsky:

O homem é um ser essencialmente social, impossível, portanto, de ser pensado fora do contexto da sociedade em que nasce e vive. Em outras palavras, o homem não social, o homem considerado como uma molécula isolada do resto de seus semelhantes, o homem visto como independente das influências dos diversos grupos que frequenta, o homem visto como imune aos legados da história e da tradição, este homem simplesmente não existe (LA TAILLE, 2003, p. 11).

Desta forma, a interação social é primordial para que o sujeito desenvolva-se de forma global, nas instâncias afetiva, cognitiva e motora. E as atividades lúdicas, entre as quais, o brincar, o jogar, a brincadeira, para o teórico, oportunizam a construção de conhecimentos, pois estas estruturam a zona de desenvolvimento proximal, relacionada aos conhecimentos que o sujeito irá (re)construir através da problematização, dos processos de mediação de outro sujeito – no espaço educativo, os outros tornam-se o educador e seus pares:

[...] é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VYGOTSKY, 2007, p. 109).

Articular atividades lúdicas, com base na premissa Vygotskiana, para a compreensão das dificuldades de aprendizagem no espaço escolar, frente suas múltiplas interfaces, necessita da articulação de práticas pedagógicas lúdicas, calcadas em contação de histórias, jogos educativos, jogos corporais, atividades artísticas – massa de modelar, tinta tempera, utilização de materiais recicláveis, músicas, etc que propiciem não apenas o aspecto cognitivo, mas a construção da afetividade e da corporeidade:

Nas atividades escolares, não há lugar para a cultura corporal. Não há brincadeiras, jogos e outras atividades que ocorrem além dos muros da escola e que fazem parte do saber de crianças e jovens. A escola ao negar essas atividades, nega também o corpo e, ao fazê-lo nega, por consequência seus conhecimentos, movimentos, ritmos, percepções e linguagem. (ALTIERI, 2005, p.3).

Deste modo, percebe-se que as atividades desenvolvidas no espaço educativo, com vistas aos processos de alfabetização/letramento do sujeito nas instâncias linguística e lógico-matemática, do desenvolvimento corpóreo-cinestésico e afetivo deveriam calcar-se no lúdico, na (re)apresentação de jogos tradicionais, brincadeiras cantadas, trava-língua, parlendas, músicas infantis, atividades teatrais entre outras.

Oportunizar a construção da oralidade, da escrita através de jogos educativos, não necessariamente pedagógicos, visto que em uma brincadeira de Amarelinha/Sapata além do reconhecimento dos numerais, do desenvolvimento motor promove a problematização acerca da adição, da subtração e da multiplicação.

Com as brincadeiras de roda, músicas infantis e infanto-juvenis, propiciou-se a construção da organização de questões espaciais, temporais e de ritmo corporal o que contribui de forma significativa para a (re)construção das abstrações linguística e lógico-matemática. Assim, desenvolver, no espaço educativo, atividades teatrais, construções de jogos e brinquedos com materiais recicláveis, utilizar jogos educativos não é perder tempo, mas sim promover mediações estruturadas a partir de pesquisas, descobertas e redescobertas não apenas sobre essas atividades lúdicas, mas descobrir-se e descobrir os outros: brincar é coisa séria, pois associa-se a cooperação, a socialização e a mediação de diversos aspectos no cotidiano educativo.

E as práticas desenvolvidas contribuíram para a redescoberta do corpo em sua essência: a corporeidade, que muitas vezes encontra-se fora do espaço educativo – o corpo em movimento com sua singularidade, especificidade, potencialidade e necessidade. Ou seja, o corpo em seu desenvolvimento motor, em sua construção de relações interpessoais, o corpo que se mostra e o corpo que se esconde:

A partir do conceito de corporeidade é possível entender o corpo como possuidor de uma singularidade que somente se compreende na pluralidade da existência de outros corpos, e que é capaz de gerar conhecimento, autogerando-se, a cada momento, a partir da inevitabilidade da coexistência entre a sensibilidade e a razão. Assim, a corporeidade desvela o corpo em sua essência existencial complexa. Restitui a este a sua capacidade de gerar conhecimento, de reconhecer-se como sujeito da percepção, sendo ao mesmo tempo objeto percebido por outros corpos, numa época (século XX) em que a predominância do racionalismo ainda se faz presente (PORPINO, 2006, p. 63).

Desvelar o corpo que habita no corpo dos sujeitos, ou seja, este corpo me representa enquanto possibilidades lúdicas, afetiva e de pertencimento, é o que busca a Teoria Histórico-Cultural no espaço educativo e o que se buscou promover: redescobrir as possibilidades motoras através do pular corda, pular dentro e fora de círculos, dançar e encenar entre outras atividades – o corpo também vai à escola!?

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em uma visão Vygotskiana o não aprender, a dificuldade de aprendizagem frente suas múltiplas interfaces, manifesta-se com maior intensidade em espaços educativos desprovidos do lúdico, da imaginação, dos atos de criação – inclusive do sonhar! A instituição escolar deve se constituir com base em propostas metodológicas que articulem pesquisa, cooperação, problematização e diálogos constantes, onde a participação mediada desperta para a construção do conceito de pertencimento do grupo.

Ao se socializar, o sujeito se individualiza – seus medos, seus erros, suas dificuldades podem ser do outro, dos outros e não apenas dele. E o que não consegue realizar sozinho, poderá realizar através da cooperação do grupo – seus pares e educador.

Considera-se que a participação como bolsista no PIBID, na perspectiva Interdisciplinar, é de extrema importância para a formação de um(a) educador(a) que problematize e construa uma prática significativa calcada no lúdico, que articule a teoria na prática com vistas ao desenvolvimento global do educando. Que possibilite o riso, a alegria ao brincar, ao jogar e ao confrontar suas necessidades e potencialidades. Que compreenda que os conhecimentos e conceitos científicos podem e devem ser trabalhados a partir de descobertas e redescobertas e não a partir de livros didáticos, de cópias literais oriundas do quadro negro.

Que da pedra jogada no desenho da Amarelinha e dos pulos dados, incertos ou certos, os educandos despertem confiantes que é possível aprender e que sempre aprendemos algo ou alguma coisa – inclusive que acalenta a alma. Deixa-se, deste modo, o convite: vamos redescobrir a Ludicidade, a Corporeidade, nos espaços educativos, com vistas a prevenção das dificuldades de aprendizagem?

Brincar/jogar e aprender é possível e necessário!

#### **REFERÊNCIAS:**

- ALTIERI, A. **Um corpo que se move, um corpo que aprende:** a importância das atividades lúdicas e jogos no desenvolvimento infantil. Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina de Metodologia da Pesquisa no curso de Licenciatura em Educação Física da UFRGS. Porto Alegre, 2005.
- BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. *Investigação qualitativa em educação.* Porto: Porto Editora, 1994.
- LA TAILLE, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl; DANTAS, Heloysa. **Piaget, Vygotsky, Wallon:** teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.
- PINO, A. A Psicologia Concreta de Vygotsky: implicações para a educação. In: PLACCO, V. M. N. de S. **Psicologia & Educação:** revendo contribuições. São Paulo: EDUC, 2002.
- PORPINO, K. O. **Dança é educação:** interfaces entre corporeidade e estética. Natal/RN: EDUFRN – Editora da UFRN, 2006.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.