Este trabalho teve como objetivo investigar a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem. As atividades lúdicas são importantes na vida da criança até sua adolescência, porque pode oferecer várias contribuições para sua aprendizagem cognitiva, como também, para seu desenvolvimento físico, emocional e intelectual. Além disso, as atividades lúdicas possibilitam a construção de habilidades mentais por meio do aprender fazendo, visto que quando se brinca, trabalha-se com regras, com equipes e com objetos que devem ser manipulados. Com isso, essas atividades possibilitam a formação do pensamento e proporciona meios de socialização. Entre as atividades lúdicas que podem ser utilizadas pela escola, deu-se preferência para os jogos competitivos, por possibilitarem a socialização, o respeito pelo companheiro e pelo adversário; e, pelos jogos cooperativos, que possibilitam a socialização dos alunos a fim de atingir um objetivo. Todos esses jogos ensinam os alunos a seguirem regras e a se esforçarem para alcançar a vitória.

Palavras-chave: atividades lúdicas, aprendizagem, socialização, desenvolvimento cognitivo.

**1. A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA APRENDIZAGEM**

**1.1 – O lúdico na aprendizagem**

O termo jogo se origina do vocábulo latino “iocus”, que significa diversão, brincadeira, conforme definição de Ferreira (2000, p. 408). O uso desse tipo de atividade na educação não é algo novo, segundo Elian Alabi Lucci[[1]](#footnote-1), a introdução das atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem acompanha o progresso da humanidade há muito tempo e cita o seguinte:

As atividades lúdicas não são uma novidade no processo educacional. Carlos Magno (cerca de 742 - 814) criou um centro de ensino em seu palácio, entregando sua direção ao filósofo e pedagogo Alcuíno, o homem mais erudito de seu tempo. Em Alcuíno encontramos diálogos repletos de enigmas, brincadeiras e piadas, pois sua norma pedagógica era: deve-se ensinar divertindo.

Essa concepção de que a aprendizagem deve incluir o divertimento, vem da teoria de que o ensino não acontece em ambiente enfadonho e com atmosfera carregada, pois isso causa a falta de interesse, que constitui uma barreira para que a aprendizagem aconteça.

A partir dos séculos XIX e XX começam a surgir teorias que dão destaque a esta atividade com enfoques variados e em certos casos, bem divergentes. Essas teorias vão provocar a realização de vários estudos relacionados com o jogo e com as brincadeiras, criando muitas controvérsias, ao relacionar seu valor no desenvolvimento global do ser humano. Isso se deve ao fato de que, a observação de crianças e jovens indica que as brincadeiras, o jogo e o lúdico estão presentes em seu comportamento de forma natural e permanente.

O lúdico, quanto a sua utilização na educação, apresenta significados distintos, pois representa desde brincadeiras simples até atividades mais ou menos complexas, como o respeito às regras, o raciocínio rápido, o respeito ao outro e a socialização dos ambientes e dos amigos. Sobre isso, Rocha & Rocha[[2]](#footnote-2) colocam:

Brincar é um ato de estar descobrindo, escolhendo, recriando. A criança sendo um ser ativo possui a necessidade de se movimentar, de se comunicar, através da linguagem e da expressão em todos os momentos de sua vida, e principalmente no seu convívio com outras crianças. E isto ocorre com mais facilidade nos jogos e brincadeiras populares, considerando que o brincar para criança, ocorre em todas as horas e momentos da infância, baseados nos fatores que a rodeiam.

A brincadeira, por fazer parte da vida da criança[[3]](#footnote-3), principalmente as de faz-de-conta, que a levam a agir em um mundo imaginário, desenvolvendo sua capacidade de fantasiar. O objeto concreto utilizado para representar o imaginário serve como representação de uma realidade e ajuda a criança a separar objeto e significado. Isso constitui um passo importante no percurso que a levará a ser capaz de desvincular-se totalmente das situações concretas.

O brincar possibilita, assim, uma situação de transição entre a ação da criança com objetos concretos e suas ações com significados. Para Rosemeire Alves Lourenço[[4]](#footnote-4):

As crianças fazem das brincadeiras uma ponte para o imaginário, a partir dele muito pode ser trabalhado. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regra, desenhar, entre outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem. Através delas as crianças expressam suas criações e emoções, refletem medos e alegrias, desenvolvem características importantes para a vida adulta. O raciocínio lógico, a aceitação de regras, socialização, desenvolvimento da linguagem entre as crianças são algumas importantes habilidades desenvolvidas durantes as brincadeiras.

Além de ser uma situação imaginária, há atividades lúdicas que também são regidas por regras. Não é, portanto, qualquer comportamento que é aceitável no âmbito de uma determinada brincadeira. São justamente as regras da brincadeira que fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada do que aquela habitual para sua idade. Tanto pela criação da situação imaginária, como pela definição de regras específicas, o brincar possibilita o desenvolvimento intelectual. Assim, a promoção de atividades que favoreçam o envolvimento em brincadeiras tem nítida função pedagógica.

O brincar é, portanto, tão importante para o desenvolvimento da criança quanto qualquer outro aprendizado, porque é no brincar que se aprende a socializar, a trocar idéias, a dialogar, a respeitar a opinião do outro, a experimentar emoções positivas e negativas e a lidar com essas emoções. Smole, Diniz e Cândido (2000, p. 14) esclarecem sobre a contribuição do brincar para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil, dizendo que é por meio da brincadeira que se adquire:

...uma certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar. Ao brincar se adquire hábitos e atitudes importantes para o convívio social e para o crescimento intelectual e aprende a ser persistente, pois percebe que não precisa desanimar ou desistir diante da primeira dificuldade.

Dessa forma, pode-se perceber que o brincar não é uma atividade desligada do processo de educação. O brincar favorece o desenvolvimento das atividades intelectuais e também o desenvolvimento físico e o aprendizado de valores que acompanharão a criança durante toda sua vida.

1. Disponível em <http://www.hottopos.com/videtur18/elian.htm>. (Vide bibliografia) [↑](#footnote-ref-1)
2. Disponível em <http://www.gerseni.ubbi.com.br/projetos.html>. (Vide bibliografia) [↑](#footnote-ref-2)
3. Quando citamos o termo “criança”, estamos nos referindo a pessoas até 12 anos de idade. [↑](#footnote-ref-3)
4. Disponível em http://www. psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao. asp?entrID=246. (Vide bibliogtrafia) [↑](#footnote-ref-4)