

O LÚDICO PRESENTE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Elisangela Cristina Fabiano da Silva¹

Elivaine de Oliveira Guimarães Silva²

RESUMO:

No decorrer desse artigo será apresentado como o lúdico pode ser um exercício de preparação para a vida adulta, a criança aprende brincando e como isso desenvolve suas potencialidades. As atividades lúdicas na alfabetização como brincadeiras e jogos são experiências que devem ser colocadas para essas crianças na fase escolar. E com essa proposta de trabalho pedagógico se essas bem aplicadas certamente ajudarão no desenvolvimento dessas crianças que acabaram de ingressar no ambiente escolar.

Palavras chaves: ludicidade; brincar; jogos; educação; professor e aluno.

¹**Elisangela Cristina Fabiano da Silva:** Graduada desde 2013, em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT-UAB*campus* de Sorriso, e Psicopedagogia pelo Instituto Matgrosense de Pós-Graduação- IMP de Mato Grosso.

²**Elivaine de Oliveira Guimarães Silva :** Graduada desde 2013, em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT-UAB*campus* de Sorriso, e Psicopedagogia pelo Instituto Matgrosense de Pós-Graduação- IMP de Mato Grosso.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como relevância, a importância das atividades lúdicas em todo o processo de desenvolvimento da criança, respeitando as etapas de seu desenvolvimento, para que as atividades lúdicas e jogos desempenhem não apenas o prazer da criança em brincar, mas que possa desenvolver outras habilidades que são essenciais para o seu desenvolvimento cognitivo, motor, e afetivo.

Assim, as atividades lúdicas são primordiais em todo este processo, visto que, brincar é a essência da criança e através da brincadeira ela constrói e reconstrói sua personalidade e seu mundo. Portanto, o brincar é uma atividade que permite o ingresso no mundo da imaginação e no mundo das regras.

O ato de brincar contempla o mundo mágico infantil, pois é uma das principais formas de descobertas e vivências da criança, partindo da percepção de seus limites e de suas possibilidades, onde ela possa explorar seu ambiente através de suas brincadeiras de uma maneira saudável e produtiva, e assim contribuindo para suas primeiras experiências culturais.

O lúdico é uma das muitas atividades que vem tendo um avanço significativo e sendo adotados pelas instituições educacionais.

O brincar já vem sendo observado por muitos pesquisadores, pois beneficia a criança. Compreender o pensamento e a linguagem do outro permite também lidar com as emoções constrói sua individualidade sua marca pessoal e sua personalidade. Desta forma as escolas tem buscado facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer nos momentos de aprendizagem. Com a utilização desses recursos o professor poderá utilizar-se de diferentes meios, como por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de todas as matérias de forma divertida e com finalidade pedagógica.

O presente artigo foi elaborado com fontes em livros, revistas com o intuito de mostrar que a ludicidade é uma forma de obter resultados no processo de aprendizagem, e também apresentar suas diferentes formas

técnicas e meios para desenvolver atividades que visem autonomia, o desprendimento e a descontração.

LUDICIDADE E BRINCADEIRA

Compreende-se que, brincar é criar, imaginar, interagir com o outro, a brincadeira não só desenvolve o lado motor da criança, como promove processos de socialização e descoberta do mundo. Sabe-se que o brincar é um direito das crianças, através das atividades lúdicas elas exploram o seu mundo interior, imitam aspectos da vida adulta para compreendê-la.

Outra parte importante é o lúdico na escola onde os professores devem estar atentos aos jogos e regras que são executados no meio escolar, a brincadeira é entendida em seu aspecto livre ou sob a forma de jogo com regras, ela possui uma função simbólica e funcional. Pois as crianças vivenciam a ludicidade em suas brincadeiras, como faz de conta, assim elas se deixam levar para o mundo da imaginação. É na brincadeira que os sentimentos, emoções e atitudes irão se manifestar de forma natural, permitindo assim que a criança expresse suas emoções no meio social.

Segundo Kishimoto (2001, p. 52) *apud* SILVA (2010):

O brincar infantil não é apenas uma brincadeira superficial desprezível, pois no verdadeiro e profundo brincar, acordam e avivam forças da fantasia, que, por sua vez, chegam a ter uma ação plasmadora sobre o cérebro.

Andrade (2009 p. 44) diz que: “Brincamos para compreender a realidade e para nos posicionarmos diante dela. Para tanto, é preciso o desenvolvimento de uma atitude positiva perante o mundo”. Assim podemos dizer que a violência pode ser construída a partir da formação social e pessoal da criança e de suas convivências, ou seja, é uma questão cultural. Por que muitas das vezes são os adultos que provocam atos representativos nas crianças. Caillois (1967) *apud* Lara e Pimentel (2006), argumenta que "os jogos, como fatores e imagens da cultura, criam hábitos, provocam mudanças, oferecem indicações sobre preferências, debilidades, forças e caracterizações de uma civilização".

Andrade (2011, p. 1) nos relata que:

as representações sociais circulantes nas instituições e junto aos adultos que ordenam a atividade cotidiana da criança delineiam práticas e cuidados frente ao infante, permitindo ou limitando

determinadas ações infantis, e assim restringindo o que pode ser conhecido pelos pequenos. Tem-se então que a representação social da criança é um conhecimento que justifica e explica a ação dos pais, professores e outros adultos em relação à criança e seus comportamentos e a partir da sua compreensão torna-se possível entender melhor esses aspectos práticos.

Podemos dizer que não é o ato em si que afeta a formação da personalidade da criança, mas a parte representada pelo o adulto, onde a representação social aplicada pelo adulto identifica o sentimento interiorizado dos alunos, respeitando sua crença e valores.

PROFESSOR/ALUNO

A palavra jogo vem de “*Ludus*” a qual evoluiu e se tornou Lúdico, hoje é uma atividade humana que faz parte do cotidiano infantil e adulto. A Maior parte das escolas tem adotado as atividades lúdicas e com isso poder estar auxiliando e combatendo a discriminação de deficientes auditivos e físicos utilizando-se de métodos com uso de brinquedos e desenhos coloridos.

O lúdico aplicado a pratica pedagógica contribui para a aprendizagem da criança como também possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e atrativas, não basta adotar o lúdico se não for encarado de forma seria e usado de forma correta.

Segundo Vigotsky (1997) *apud* Silva (2012, p. 6), “a brincadeira possui três características, a imaginação, a imitação e a regra, elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras”. Diante disso a brincadeira não é mero passatempo ela ajuda no desenvolvimento, com isso melhora a socialização e a descoberta do mundo.

O lúdico apresenta valores específicos em todas as fases da vida humana, na educação infantil e na adolescência a finalidade está voltada a ação pedagógica. Que segundo Almeida (1994) “O sentido real verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantida se o educador estiver preparado para realizá-lo”.

Diante disso o papel do educador é de mediar para que o aluno adquira conhecimentos e habilidades então o profissional da educação deve estar em total sintonia bem preparado para poder atender as duvidas dos educando.

Compreende-se que um ambiente agradável, com objetos acessíveis promova o bem estar da criança, para que possam sentir-se como integrantes do meio o qual está sendo inserida. Entretanto o lúdico não pode ser adotado apenas como uma atividade de diversão e sim educativo para não tornar-se uma atividade sem fundamento. De acordo com Vygotsky (1987, p. 34), “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio social assim construindo um determinado conhecimento”. Todavia uma aula lúdica necessita de envolvimento, carinho e toda uma mudança interna e não apenas estrutural além de conhecimentos que poderão ser utilizados na hora de abordagem da criança.

Para Vygotsky (1994) *apud* OLIVEIRA; ROAZZI (2003, p. 5),

O prazer não pode ser considerado a característica definidora do brinquedo, como muitos pensam. O brinquedo na verdade preenche necessidades, entendendo-se essas necessidades como motivos que impelem a criança a ação. São exatamente essas necessidades que fazem a criança a avançar em seu desenvolvimento.

A brincadeira é de alguma forma divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança isso não se torna um compromisso, brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amigos, que de acordo com Oliveira (1990) “As atividades lúdicas são a essência da infância”, por isso acredita-se que o brincar torna-se uma necessidade básica assim como a nutrição, a saúde, a habitação e a educação esse tipo de atividade ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das brincadeiras a criança já começa a formar seus conceitos relacionar idéias e desenvolver a expressão oral e corporal com isso reduz a agressividade integra-se na sociedade e acaba construindo seu próprio conhecimento.

Após muitos anos com a adoção das técnicas didáticas dentre estas o lúdico um recurso que garante ótimos resultados apesar de exigir mais planejamento da parte do professor estimula várias competências e habilidades. Segundo Piaget (1977 p. 58) “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável á prática educativa”. Para ele, a brincadeira proporciona à criança inteligência e aprendizagem, tornando-a livre, espontânea, e, dessa

forma, ela expressa a sua vontade, o que lhe favorece o prazer de brincar e de construir conhecimentos. Em relação ao brinquedo, segundo Kishimoto (2011), ele apresenta duas principais funções:

Na função lúdica, o jogo pode propiciar a diversão, o prazer e até desprazer quando escolhido voluntariamente. Já na educativa, o jogo ensina e completa o indivíduo em seu saber e seus conhecimentos do mundo pela criança.

Percebe-se que o brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções a adquirir equilíbrio, as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Mas é Piaget que nos esclarece que o brincar, implica uma dimensão evolutiva com crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar. A escola desenvolve o papel de mediadora para facilitar a aprendizagem utilizando de atividades lúdicas que criem um ambiente prazeroso que favoreça o processo de aprendizagem.

Como benefício intelectual, o brinquedo contribui para a desinibição, ou seja, a criança mostra-se por inteira através das brincadeiras. Como benefício social, a criança, através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos se explicita o real e o eu. Por exemplo, brincar de boneca representa uma situação que ainda vai viver desenvolvendo um instinto natural.

Verifica-se que como benefício didático, as brincadeiras transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Outra questão importante e adisciplinar, quando a interesse pelo que esta sendo apresentado e faz com que automaticamente a disciplina aconteça que de acordo com Piaget o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Desta forma a ludicidade é importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois precisa da expressão do ser, é o lugar onde toda a criança tem direito para exercitar sua relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. O lúdico pode possibilitar o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância desde na formação da personalidade, através das múltiplas atividades a criança forma conceitos,

seleciona idéias, estabelece relações lógicas com o desenvolvimento e vai se socializando.

Através do brincar, as crianças são favorecidas em diversos aspectos, como: afetivos, cognitivos e sociais. Sendo assim, ao brincar a criança recria os acontecimentos ou uma história.

O brincar e a brincadeira ocorrem por meio da articulação entre a imaginação e imitação da realidade, assim a criança desenvolve o movimento e a mudança da percepção, resultantes da mobilidade física, a relação com os objetos e suas propriedades físicas, bem como a combinação e associação entre eles, os conteúdos sociais, os limites definidos pelas regras, entre outros.

A brincadeira deve ser uma atividade permanente no dia-a-dia na educação infantil, promovendo a sua personalidade, os seus desejos e sonhos e a reconstrução, numa pequena escala, da sua representatividade no mundo.

Segundo Bettelheim (1989), fala que a brincadeira é uma ponte para a realidade e que nós, adultos, através de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo, quais são as suas preocupações, que problemas ela sente, como ela gostaria que fosse a sua vida. Ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras, ou seja, brincar é a sua linguagem secreta que devemos respeitar mesmo que não a entendamos.

A psicopedagogia estuda o ato de aprender e ensinar, levando sempre em conta as realidades interna e externa da aprendizagem, tomadas em conjunto. Procurando estudar a construção do conhecimento em toda a sua complexidade, procurando colocar em pé de igualdade os aspectos cognitivos, afetivos e sociais que lhe estão incluídos. O uso do brinquedo, e os jogos educativos com fins pedagógicos para situações de ensino-aprendizagem, a qual envolve o ser humano em processos interativos, com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, sendo assim importante para seu desenvolvimento, utilizando o jogo como ensino-aprendizagem na construção de conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 2001, p 36-37). Diz que:

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor.

Consequentemente, as crianças aprendem através do brincar, admirável instrumento para promover a educação, o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolver a criança numa atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. "A criança que joga acaba desenvolvendo suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais" (PIAGET, 1972, p. 156).

Podemos dizer que os jogos simbólicos, jogos de regras, fazem parte da vida das crianças, onde o lúdico contribui na sua formação, além do prazer que as atividades lúdicas lhes proporcionam.

COSIRERAÇÕES FINAIS

Consideramos que a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento das habilidades motoras nas crianças, pois através dos jogos e brincadeiras a criança se sente estimulada. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se constituir um processo vivenciado prazerosamente. A escola ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito positivo de mundo, ajudando no seu crescimento e contribuindo para um bom desenvolvimento de suas habilidades motoras.

Ao contrário do que muitos pensam o brinquedo não é uma simples recreação ou passatempo, e sim a forma mais completa que a criança tem de se comunicar consigo mesma e com o mundo, é na magia do brinquedo que ela desenvolve a autoestima, imaginação, confiança, criatividade, a cooperação e o relacionamento interpessoal.

Foi possível constatar que o lúdico tem uma importante relevância no desenvolvimento da aprendizagem e facilita o aprendizado dos alunos, e o professor poderá utilizar-se de diversos meios como jogos e brincadeiras e estar aplicando em todas as disciplinas explorando novas temáticas e a

estratégia de ensino. Portanto o lúdico escolar deve ser valorizado e no processo de alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo para que alfabetização seja bem sucedida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andrade, Daniela Barros da Silva Freire. *Pedagogia da Infância VI: Educação e Ludicidade.*/ Daniela Barros da Silva Freire Andrade. Cuiabá: EdUFMT, 2009.

ANDRADE, Daniela Barros da Silva Freire. *As representações sociais acerca do brincar e bagunçar, segundo narrativas de licenciandos de pedagogia da ufmt.* Doutora em Educação: Psicologia da Educação. Professora e orientadora no PPGE/UFMT 2011.

ALMEIDA *Uma vida para seu filho: pais bons o bastante*, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos.* 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1994.

BETTELHEIM, Bruno. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 1989.

KISHIMOTO, M.T. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.* Cortez editora. 5ª ed São Paulo, 2001.

KHISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.* 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LARA, L. PIMENTEL, G. *Resenha do Livro Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*, de Roger Caillois. In: *Revista Brasileira de Ciências do Esporte.* Campinas, v.27, n.2, p.7-188, jan. 2006.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. *O que é brinquedo.* São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

PIAGET, J. *Psicologia e Pedagogia*. 2ªed. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

PIAGET, J. *O desenvolvimento do pensamento : equilíbrio das estruturas cognitivas*. Lisboa : Dom Quixote, 1977.

SILVA, Aline Fernandes Felix. *A Importância do Brincar na Educação Infantil*. Disponível em: http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_SILVA%20e%20SANTOS.pdf. Acesso em: 10/12/2012.

SILVA, Eduardo Alberto. *Lúdico e Aprendizagem*. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/semanadaeducacao/pages/arquivos/anais/2012/anais/ensinofundamental/ludicoeaprendizagem.pdf>. Acessado em: 18/12/2012.

VYGOTSKY, L.S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

