

## **Introdução**

**O presente artigo tem por finalidade, demonstrar a importância do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental. Utiliza como suporte prático os três estágios obrigatórios que cada uma de nós realizou no decorrer do curso de Pedagogia Educação Infantil e Séries Iniciais da Universidade Luterana do Brasil, e o teórico foram realizados com pesquisa em livros, internet e apostilas do curso de pedagogia. Os estágios foram realizados em uma escola particular de educação infantil e duas escolas públicas de educação infantil e ensino fundamental.**

**A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, o jogo, a brincadeira e o brinquedo são a essência da infância, e utilizá-los permite um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.**

**Cabe ao educador criar um ambiente que reúna elementos motivacionais e que a criança sinta prazer na realização das atividades. Uma das formas mais expressivas de socialização e aprendizagem da criança no meio escolar são as atividades lúdicas.**

## **A importância do lúdico na aprendizagem**

**O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Caso achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica.**

**A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.**

**O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.**

**Várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:**

- **As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;**
- **O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário;**
- **As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.**

**Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.**

### **O aprender através do brincar**

**O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.**

**O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Ela reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, que através do “faz-de-conta” são reelaboradas criativamente, vislumbrando novas possibilidades e interpretações do real.**

**Segundo Redin (2000):**

**A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestado do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma (p.64).**

O mundo da fantasia, da imaginação, do jogo, do brinquedo e da brincadeira, além de prazeroso também é um mundo onde a criança está em exercício constante, não apenas nos aspectos físicos ou emocionais, mas, sobretudo no aspecto intelectual.

Mas o que pudemos observar nas realizações dos estágios, é que o lúdico e o brincar estão mais presentes na educação infantil do que nas séries iniciais. Nesta, a sala de aula é apresentada como coisa séria, não permitindo espaço para o divertimento; o rigor e a disciplina são mantidos em nome dos padrões institucionais, o que torna o ambiente infantil artificial, longe dos gostos das crianças. O brincar se resume em ouvir histórias ou cantar algumas músicas. A hora do recreio e a hora da saída se tornam os únicos momentos em que as crianças desnudam da responsabilidade da escola para permitir-se brincar e ser criança.

Os professores estão mais preocupados com o conteúdo, com o silêncio e a organização na sala de aula. Eles devem ter em mente que o jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004).

Segundo Santos (2000):

Educadores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras e/ou jogos que são necessários para as crianças, sabendo que eles trazem enormes contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. No jogo, ela está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para autocontrolar suas atividades, muitas vezes é reforçada com respostas imediatas de sucesso ou encorajada tentar novamente, se da primeira alternativa não obteve o resultado esperado (p166).

Os educadores e pais devem estar cientes que brincar só faz bem para a criança, e que ela desenvolve, amadurece e aprende ao mesmo tempo, pois ao brincar se sente livre para criar e recriar o mundo ao seu modo.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são atividades fundamentais nas áreas de estimulação da educação infantil e nas séries iniciais, e é uma das formas mais natural e prazerosa no processo de aprendizagem.

Através das observações e da prática em sala de aula, constatamos que os jogos e brincadeiras mais frequentes na educação infantil são: massinha de modelar, pintura, rodas e cantigas, contar histórias, brincadeiras livres com brinquedos e atividades no parquinho da escola. Já nas séries iniciais geralmente são utilizados os jogos educativos, tais como, quebra-cabeça, jogos matemáticos, jogo de memória e a educação física.

A impressão que tivemos, foi que os professores das séries iniciais afastam o lúdico da vivência dos alunos em sala de aula, ao invés de aproveitarem como instrumento

facilitador da aprendizagem. Pois trabalhar de forma lúdica exige mais tempo, envolvimento e dedicação e muitos não estão dispostos a sair de suas posições cômodas.

Quanto mais rica for a experiência pela criança, maior será o material disponível e acessível a sua imaginação, daí a necessidade do professor ampliar, cada vez mais, as vivências da criança com os jogos, brinquedos e brincadeiras. A ludicidade deve permear o espaço escolar a fim de transformá-lo num espaço de descobertas, de imaginação, de criatividade, enfim, num lugar onde as crianças sintam prazer pelo ato de aprender.

As crianças estão sempre dispostas a jogar e brincar. Cabe ao educador propor atividades que promovam essa motivação, que envolvam os alunos e o conhecimento, proporcionando uma aprendizagem de qualidade.

### **O jogo no processo educacional**

O jogo promove a aprendizagem, seja ela informal ou formal e pode acontecer dentro e fora da escola. Nas suas diversas formas, ele auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

Dentre outras características os jogos aplicados em sala de aula devem:

- estimular a imaginação infantil;
- possuir força socializadora, ajudando no processo de interação social;
- auxiliar na aquisição da auto-estima;
- liberar a emoção infantil;
- facilitador de aprendizagem.

Jogar em sala de aula proporciona momentos ricos em interação e aprendizagem, auxiliando educadores e educandos no processo de ensino e aprendizagem. Pois, há sempre o caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança. Os jogos são um dos meios mais propícios à construção do conhecimento. Neles, a criança utiliza o seu equipamento sensório-motor, pois o corpo é acionado e o pensamento também. Conforme a atividade, ela passa a desenvolver as suas habilidades, vai conhecendo a sua capacidade e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança.

### **Considerações Finais**

Diante disto, a escola precisa se dar conta que através do lúdico as crianças têm chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto de divertimento, mas também no aspecto de adquirir conhecimento. A escola deve ser séria, mas o fato de apresentar-se séria não quer dizer que ela deva ser rigorosa e castradora, mas que ela consiga penetrar no mundo infantil para a partir daí, poder desempenhar a sua real função de formadora afetivo-intelectual. Para tanto, é necessário que a mesma busque valorizar a seriedade na busca do conhecimento, resgatando o lúdico, o prazer do estudo, sem, contudo reduzir a aprendizagem ao que é apenas prazeroso em si mesmo.

Os jogos, brincadeiras e brinquedos permitem à criança a inserção nos códigos sociais, a apropriação cultural e a socialização, bem como a transformação da conduta. Nas variações das atividades lúdicas, a criança ao pensar sobre o que faz, confrontará ações em tempos distintos e dará nova significação às situações vividas. Sendo assim, a escola deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

## Bibliografia

- 1 ABERASTURY, Arminda, A criança e seus jogos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- 2 REDIN, Euclides, O espaço e o tempo da criança. 3ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.
- 3 SANTOS, Santa Marli Pires dos (org), Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.
- 4 ALMEIDA, Anne, Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 10 de março de 2009.
- 5 HAETINGER, Daniela; HAETINGER, Max Gunther, Jogos, Recreação e Lazer. 2ª ed. Curitiba: IESDE Brasil, 2006
- 6 TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso no dia 10 de março de 2009.