**O lúdico como facilitador no ensino aprendizagem nas salas de aula**

Schwan Ademir[[1]](#footnote-1)

[ademirsch2011@hotmail.com](mailto:ademirsch2011@hotmail.com)

PIRES, Sonia Aparecida da Silva de Lara[[2]](#footnote-2)

[antonsilva40@hotmail.com](mailto:antonsilva40@hotmail.com)

**Resumo**

Este artigo visa compreender como a criança se desenvolve e fixa o conhecimento por meio da utilização de materiais lúdicos , visto que atualmente há uma forte disputa do conhecimento entre sala de aula e tecnologia posta aos alunos desde muito cedo. Com isso, sabe-se que os alunos necessitam de estímulos mais significativos para aprenderem o conhecimento mediado por seus educadores, ressaltando que, o método tradicional com uso do “quadro e giz” já não é suficiente para atender as demandas do ensino aprendizagem com qualidade. Muitos são os métodos utilizados em uma sala de aula, todos com o mesmo objetivo, facilitar o ensino-aprendizagem. Este artigo pretende então reforçar o quanto é importante o uso do lúdico nas aulas, principalmente na Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental, esta ferramenta é um meio facilitador no ensino e nas práticas pedagógicas escolares, tem como objetivo despertar interesse aos pedagogos que tenham como meta, promover um ensino de qualidade, de uma forma prazerosa e satisfatória. O lúdico é uma ferramenta pedagógica fundamental e já está incluída nos currículos escolares, pelos Parâmetros Curriculares nacionais. É através do lúdico que a criança demonstra aquilo que precisamos muitas vezes saber, vai demonstrar seus sentimentos, valores e sua vida cotidiana fora do ambiente escolar, e demonstrar muitas vezes de uma forma diferenciada o que consegui assimilar na sala de aula sobre o conhecimento que lhe foi transmitido.

**Palavras-chave:** Escola. Lúdico. Aluno. Professor.

**Abstract**

This article aims to understand how the child develops and establishes knowledge through the use of play materials in the classroom, since currently there is a strong dispute between the knowledge and technology class room put students from an early age. Thus, it is known that students require more significant stimulus to learn the knowledge mediated by their teachers, pointing out that the traditional method with use of the "blackboard and chalk" is no longer sufficient to meet the demands of teaching and learning quality . Many methods are used in a classroom, all with the same goal, to facilitate teaching and learning. This article aims then reinforce how important the use of playfulness in the classroom, especially in kindergarten and theearly grades of elementary school, this tool is a means facilitator in education or teaching practices, aims to arouse interest to educators who have as their goal to promote quality education in a pleasant and satisfactory. The ludic is an important educational tool and is already included in school curricula, the National Curriculum Standards. It is through play that the child demonstrates what we need often know, will show their feelings, values ​​and everyday life outside the school environment, and demonstrate often in a different way which could assimilate in the classroom on the knowledge He submitted to it.

**Keywords**: School; Playful. Student. Teacher

**Introdução**

A educação não é algo a parte ou isolado da sociedade, ela se reproduz e produz nas relações sociais que a engendram. Nesse sentido, cada época histórica possui um sistema próprio de educação, uma forma de transmitir as gerações futuras parte do legado do passado, necessário para viver em sociedade, ou seja, os conhecimentos, os valores, necessários para produzir minimamente sua existência em cada forma social.

Este artigo tem como objetivo analisar como a ludicidade tem se feito presente nas aulas atualmente e a importância da mesma como um dos métodos a ser utilizado no ensino-aprendizagem. O planejamento didático-pedagógico deve contemplar o lúdico e o respeito ao desenvolvimento da criança. E os profissionais devem estar preparados para trabalhar e compreender a dimensão pedagógica de suas ações no âmbito escolar.

O lúdico está ligado ao desenvolvimento da criança, onde a mesma através do ato de brincar, quer seja através de jogos, brinquedos ou brincadeiras dirigidas constroem visões de mundo, estabelecem relações com os objetos,pessoas e com o meio em que estão inseridos, transmitindo assim algo que precisamos saber naquele momento sobre esta criança.

O lúdico é importante na fase da criança, desde a educação Infantil até seus 10 anos pelo menos. Pois até esta faixa etária as crianças encontram-se na fase das operações concretas, no qual precisam interagir com objetos e demais matérias para uma melhor compreensão e repasse daquilo que aprendeu.

Trata-se de uma fase em que o movimento se faz presente, a criança não consegue ficar muito tempo concentrada em uma única atividade por muito tempo. O que faz com que o professor busque e elabore atividades dinâmicas para prender a atenção desta criança.

**A ludicidade no ensino aprendizagem**

Vygotsky (1998) afirma que o brincar é um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento humano. No brincar, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente, o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente expresse apenas o que mais gosta, a criança quando brinca, aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói.

Dessa forma, pode-se observar que o uso de materiais lúdicos é muito significativo para o processo de ensino aprendizagem dos educandos, como ressalta Vygotsky, a criança aprende quando brinca.

Ainda de acordo com Gomes (2004, p.47),

o lúdico é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo.

E também afirma: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145). Ou seja, o educando ao interagir com o conhecimento concreto e através da brincadeira ele constrói e reconstrói o seu próprio conhecimento, e dessa forma transforma o mundo ao seu redor.

Vygotsky (2007) diz que, no brincar, a criança projeta as atitudes adultas da sua cultura, que se pressupõem seus futuros papéis e valores. A ludicidade é um elemento fundamental para a socialização. O Aprendiz descobre princípios de conduta comportamental que estarão por toda a sua vida. Além disso, a construção das funções complexas do pensamento é efetivada nas trocas sociais.

Cunha (2014, p.35) ressalta que,

nas séries iniciais, é mais comum que os professores compreendam a ludicidade como um processo cotidiano de aprendizagem, pois é natural à criança aprender brincando. Dessa forma podemos dizer que o ensino por meio do lúdico é de suma importância para o aprendizado. E Cunha ainda ressalta que quando há prazer na aprendizagem, há ludicidade. Não importa a atividade que realizamos. O lúdico significa fazer por gosto, dar gosto para o que se faz por obrigação. Nele encontra-se um componente essencial na educação: o afeto.

Segundo kishimoto (2006) o brinquedo é à base da estrutura do aumento da brincadeira. A criança pode construir ações ou idéias que podem ter conseqüências puramente casuais.

A criança precisa saber sobre o jogo, onde existem as regras, e que existe o início, meio e fim. Para ser capaz de desenvolver o jogo a criança precisa trazer as agilidades das inteligências lógicas. É preciso que a criança desenvolva na parte emocional e na motricidade o que resulta no desenvolvimento psicomotor.

Para Brougére

é através das brincadeiras que as crianças se comunicam. Essa comunicação é constante entre elas e são capazes de um maior vínculo com os adultos. Nas atividades lúdicas, trocam informações importantes. (BROUGÉRE, 2006, p.99)

Segundo Cunha (2007) a criança busca sozinha a descoberta do brincar, descobre várias formas e possibilidades que sugerem interesse que realizam tanto os aspectos emocionais como sociais dentro da sala de aula.

Velasco dia que o brincar para a criança é algo importante para que a aprendizagem seja divertida e que aconteça uma expressão com a linguagem oral e escrita. (Velasco, 1996, p.21 )

Com frequência, ao ver a criança manipulando um objeto ou realizando uma ação que o adulto lhe ensinou, sobretudo quando esta ação não se realiza com um objeto de verdade, mas com um brinquedo, diz-se que a criança está brincando. Na verdade, a autêntica atividade lúdica só ocorre quando a criança realiza uma ação submetendo outra, e manuseia um objeto submetendo outro. (MUKHINA, 1996, p.156)

Aberastury (1992) afirma que a criança aprende através do jogo a competir e a compartilhar vários tipos de jogo com o grupo, é através do lúdico que ela interage com o mundo.

Vários foram os estudiosos que contribuíram para explicar a importância do lúdico, jogos, brincadeiras e recreações no desenvolvimento da criança, mas as contribuições primordiais para que outros estudiosos começassem a ver as crianças como seres em desenvolvimento foi através dos estudos de Vygotsky e Piaget .

Depois dos estudos de Piaget, ninguém que trate de crianças tem o direito de orientá-las, ou intervir em alguma situação, ou processo de crescimento sem antes verificar em que estágio de desenvolvimento esta criança se encontra.

Segundo Piaget as etapas de desenvolvimento da criança apresentam o que cada criança deve estar passando, o que devemos ajudá-la, quando e como devemos intervir. Em todas as fases da criança, o autor associou o jogo, do mais simples ao mais completo, como uma forma de desenvolvimento da criança.

Através destes estudos é que Piaget contribuiu para que as crianças fossem aceitas como um ser em desenvolvimento e que a recreação e jogos fizessem parte de sua formação.

Já Vygotsky se preocupou com o aspecto social da aquisição do conhecimento. Para o autor o brinquedo infantil não era instintivo, mas precisamente humano.

O lúdico, ou seja, o jogar, o brincar envolvem emoções, reações e aprendizagens e a esta capacidade de aprender através do lúdico que deve ser enfatizada e valorizada pelas pessoas envolvidas no processo de formação da criança, seja na escola ou em outro espaço em que a criança se encontre.

Ainda na visão de Vygotsky o jogo é essencialmente desejo satisfeito originado dos desejos insatisfeitos da criança. O que define o jogo, segundo ele, é a situação imaginária criada pela criança, é a imaginação em ação.

O desenvolvimento e a aprendizagem ocorrem na relação que as crianças estabelecem entre o significado, o meio e a ação. A criança expressa através do lúdico seus sentimentos, seus aprendizados e angustias, por isso devem ser valorizados e observados de forma diferenciada tanto pela escola como pela família, ou pelos que elas estão rodeadas no momento.

No contato com o outro é que a criança aprende a brincar, conhecer limites, aprende a conviver com as derrotas e vitórias, a lidar com as decepções, é através do brincar da criança que a aprendizagem se torna prática para o crescimento pessoal e interiorização das relações existentes no meio social em que esta convive.

A vida adulta é marcada por seriedade, dedicação das atividades que lhe são impostas ou necessárias, dedicação as atividades, pela valorização dos resultados. Já a vida da criança está entregue a imaginação. Para a criança o viver é brincar, a brincadeira para a criança é algo considerado sério, comparado ao trabalho do adulto. Quanto mais a criança brinca e interage com os outros, mais chance tem de aprender.

A vida infantil é constituída pelo mundo do brinquedo. E este caráter lúdico da vida infantil deve ser preservado. A brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade humana e social, as crianças recriam a realidade través da utilização deste sistema.

Os educadores cumprem um papel fundamental nas escolas quando interagem com as crianças através das ações, ou seja, das práticas pedagógicas lúdicas. Além das interações vividas no momento, o professor poderá através destas atividades saber como intervir em certas situações vivenciadas.

A utilização do lúdico na escola caracteriza-se como um recurso pedagógico riquíssimo , para o planejamento do professor. O lúdico é uma necessidade do ser humano, que proporciona a integração com o ambiente em que vive, sendo considerado assim um meio de expressão e aprendizado.

Através do lúdico, a criança demonstra e encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, oportuniza o desenvolvimento da aprendizagem de maneira prazerosa. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, assimilação de novos conhecimentos, desenvolve a parte social e criativa de cada ser humano. O brincar é um ato que deve ser mais aproveitado no ambiente escolar. Mas sabemos que muitas vezes não se é trabalhado mais o lúdico pelo corpo docente das instituições escolares devidos o trabalho, cansaço que dá, salas superlotadas, falta de condições e apoio necessário. Mas mesmo com tudo isto se percebe que atualmente o lúdico é muito utilizado na sala de aula.

Pois o lúdico estimula as varias inteligências, permitindo que o aluno se desenvolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que sobretudo ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de aproximar e propiciar uma interação maior entre o professor e o aluno, tirando a rotina do dia a dia da escola.

Os jogos que serão escolhidos para trabalhar em sala de aula precisam ser estudados e analisados rigorosamente pelo professor para de fato serem eficientes, porque os jogos que não são testados e pesquisados não terão seu exato valor, tornado-se incapazes, nunca se deve dar uma atividade lúdica sem planejamento, sem ter um objetivo específico, nunca deve ser aplicada sem que tenha um planejamento educativo, não pode-se dar u jogo, uma atividade lúdica, simplesmente para passar o tempo.

O educador precisará muito mais de força de vontade, criatividade, disponibilidade, seriedade e competência para desenvolver uma atividade lúdica em sala de aula do que outra atividade de rotina.

Quando as atividades lúdicas são elaboradas com uma intencionalidade, afim de estimular a aprendizagem,surge uma educação eficaz que desenvolve na criança o gosto em aprender novos conhecimentos. Por isso, toda a brincadeira vivenciada pela criança transforma e desenvolve emoções.

As experiências lúdicas enriquecem o universo da criança, que ao incorporar representações da realidade, da fantasia, experimentam novas habilidades, avançando para novas etapas na construção do conhecimento. A brincadeira, o lúdico é algo essencial na vida da criança, sem ela não teria alegria e o prazer de convivência. È a ação lúdica que concretiza o jeito de ser cada ser humano.

Apesar de toda a modernidade atual, deve-se afirmar que as brincadeiras do passado ainda são importantes para o dia a dia dos nossos alunos, porque além de resgatar a cultura, instiga a criatividade. É importantíssimo e riquíssimo associarmos as brincadeiras antigas e modernas no contexto de aprendizagem. Considerando que nos dias atuais dos brinquedos eletrônicos, com o manual acompanhado descrevendo como se usa para brincar, o comodismo acaba interferindo na criatividade. É importante que nós adultos então intervenhamos, incluindo outras diversas formas lúdicas na vida desta criança para que não caia na comodidade.

No contexto das ações pedagógicas, o lúdico possibilita desbloquear resistências e a desenvolver ações que provoquem reflexões nas crianças. Mas, para isso, é necessário que o professor tenha conhecimento e vivência com atividades lúdicas, instrumentalizando seu planejamento para aquela criança de forma adequada.

Considerando que não existe aprendizagem sem transformação, a educação através do lúdico, além de ajudar e influenciar na formação da criança, possibilita um crescimento sadio, levando para toda a vida um enriquecimento pessoal e intelectual. Na sala de aula o lúdico contribui com o educador, pois além de educar com criatividade e responsabilidade, trará para perto de si o educando, facilitando assim o seu trabalho diário.

Para que o objetivo final seja realmente alcançado através de qualquer atividade, o professor deve ter em mente os objetivos que quer atingir com aquela atividade lúdica, o tempo de duração e respeitando o nível em que aquela criança se encontra.

**Considerações finais**

Diante de tudo que fora mencionado, pode-se dizer sem sombra de dúvida que o lúdico é importante sim para uma melhoria na educação e no andamento das aulas, provocando uma aprendizagem significativa que ocorre gradativamente de forma natural, tornando-se um grande aliado aos educadores na caminhada para bons resultados.

O professor tem como dever mudar os padrões de conduta em relação aos alunos, deixando um pouco de lado os métodos e técnicas tradicionais, acreditando que o lúdico é eficaz como estratégia do bom desenvolvimento da sala de aula.

**Referências bibliográficas**

ABERASTURY, A. A Criança e seus jogos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

BROUGÉRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. São Paulo: Cortez, 2006

CUNHA, Eugênio. Práticas Pedagógicas Para Inclusão e Diversidade. 4ª Ed. Rio de Janeiro. Editora Wak, 2014

GOMES, C. L. Dicionário Crítico do Lazer. Belo Horizonte: Autêntica,2004

KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Leaning, 2006

MUKHINA, Valéria. Psicologia da idade pré- escolar. Martins Fontes. São Paulo, 1996

PIAGET, Jean. Psicologia e pedagogia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976

VELASCO, Cacilda Gonsalves. Brincar e o Despertar Psicomotor. Sprint Editora. Rio de Janeiro, 1996

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem. 2ª Ed. São Paulo: Ícone,1998

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007

1. Pós-graduando das Faculdades Integradas de Diamantino-MT [↑](#footnote-ref-1)
2. Mestre em Educação pela UFMT. [↑](#footnote-ref-2)