**A importância em utilizar o Lúdico**

**como Prática Pedagógica**

Cinara L. Z. Gozzi

Eliane M. Chemello

Vanessa C. Maurina

**RESUMO:** Este artigo aborda principalmente a questão do lúdico na sala de aula, os benefícios e dificuldades existentes ao propor tal metodologia. O jogo e a brincadeira aparecem como formas de se trabalhar o lúdico. A formação do professor e sua disponibilidade em utilizar tais métodos são consideradas como essenciais para o desenvolvimento de atividades de qualidade com as crianças. A importância da ludicidade para a aquisição do conhecimento, assim como analisar o processo da criança é fundamental para que não se desista da busca por uma escola mais prazerosa.

**INTRODUÇÃO**

A importância do lúdico como instrumento metodológico é abordada na utilização dos mesmos na busca de um melhor aprendizado dos alunos, em relação aos conhecimentos, partindo da escolha da melhor atividade lúdica a ser utilizada para cada conteúdo programático, dos objetivos a serem alcançados com o uso dessas atividades que favoreçam a exploração do potencial e o desenvolvimento das habilidades que eles proporcionam. Diversos autores defendem a utilização do lúdico em sala de aula como um instrumento metodológico para o ensino. Propomos neste artigo apresentar a ludicidade como uma atitude pedagógica na prática do professor na sala de aula, trazendo concepções teóricas dentro da área em questão, mostrar como o lúdico pode fazer parte do currículo de formação e que o brincar é uma atividade prazerosa e está inserida no dia a dia da criança.

O tema abordado busca chamar a atenção de professores e todos os responsáveis pela aprendizagem de crianças para que a ludicidade seja percebida como instrumento importante no processo de aprendizagem, propor um novo olhar para suas práticas pedagógicas e que se torne presença constante no cotidiano escolar.

**DESENVOLVIMENTO**

A ludicidade faz parte do cotidiano de qualquer criança desde pequena. Portanto, é necessário saber que podemos trazer este recurso para a sala de aula de forma criativa, e assim proporcionar uma aprendizagem fácil e prazerosa. Também poderá nos dar subsídios que nos aproximam das crianças que a cada dia ficam mais distantes da escola. Através de atividades lúdicas inúmeras competências e habilidades são estimuladas, mas para que ocorra esta prática é necessário que o professor reveja alguns aspectos do seu planejamento.

O lúdico se apresenta na vida de todas as pessoas, motivando a criatividade e o relacionamento entre elas. É uma palavra de origem latina: “ludus”, que significa “jogo”. Poderia significar somente jogar, mas com a sua evolução tornou-se o que hoje podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas (ALMEIDA, 2009, p. 1).

Conforme os autores abaixo:

O jogo e a brincadeira são formas de a criança criar situações para dominar a realidade e experimentá-la. Brincando ela explora o mundo, constrói seu saber, aprende a respeitar o próximo, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto realiza. (MORAES; PULUCENA; SANTOS, s.d., p . 5)

Através dos jogos lúdicos e das brincadeiras, desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança. O lúdico torna a aula mais atraente e proporciona ao professor a possibilidade de desenvolver os conteúdos com mais efeito, realizando uma aprendizagem de qualidade.

No entanto, muitos educadores buscam um caminho diferente da relação brincar e estudar. Percebe-se que a grande maioria gostaria de encontrar metodologias que fossem especificas, com indicações e contraindicações. Acredita-se que para ser um bom professor é preciso atrair a atenção do educando durante a sua fala, motivar o estudante, proporcionar uma interação entre o seu pensamento e o dele. Assim, a aula torna-se mais desafiadora, e não a tradicional, onde o educando é apenas um espectador, pois são estimulados a acompanhar o pensamento do professor, se surpreendem com suas ideias e questionam. Todo este procedimento engloba o processo educativo, onde se aprende e ensina simultaneamente (FREIRE, 1996). Entende-se que a relação professor-aluno é essencial no processo de ensino aprendizagem, onde proporciona ao educando a aquisição de novos valores, conhecimentos, atitudes, melhorias no convívio social, etc.

Nessa perspectiva, os estudos de Santos (1997, pag.14) definem bem esta questão: “A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora”.

A ludicidade tem como característica lidar com as emoções e por isso traz sentimentos de alegria, companheirismo e cooperação. Por isso é uma possibilidade pedagógica que fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem (musica, arte, desenho, dramatização, dança, outros) tornam ainda mais significativos o trabalho do professor em sala de aula. Possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdos do cotidiano, como regras, interações com objetos e o meio e a diversidade de linguagens envolvidas em sua prática.

De acordo com Piaget (1984, p. 44),

*“O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico* que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade”.

As aulas lúdicas devem transmitir os conteúdos e combiná-los para que o aluno perceba que não está apenas brincando em aula, mas que está armazenando conhecimentos. Durante as atividades, o professor pode obter mais informações detalhadas sobre as dificuldades que cada aluno apresenta e redirecionar, se necessário, sua prática. Estas, não podem ser consideradas ações prontas e acabadas que ocorrem a partir da escolha de um desenvolvimento de jogo, mas requerem atitudes pedagógicas por parte do professor, necessitando de envolvimento, definição de objetos, organização de espaços, seleção e escolha de brinquedos adequados e o olhar constante dos interesses e das necessidades dos alunos.

Buscar metodologias criativas para desenvolver o trabalho na educação mostra que as crianças aprendem mais quando brincam, pois a ludicidade envolve habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer de participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida. O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja em qualquer nível de aprendizagem em que se encontra, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa.

As crianças apresentam maior facilidade no raciocínio lógico quando lhe são apresentados os conteúdos de forma mais concreta, com o manuseio de recursos materiais que possibilitem interagir com os mesmos. Brougeré (2001) e Fortuna (2002) consideram que ludicidade contribui de forma positiva para a aprendizagem e pode ser uma aliada da prática docente em sala de aula.

A matemática, por exemplo, é temida pela maioria dos alunos e considerada de difícil aprendizado, assim a inserção de jogos e atividades lúdicas podem tornar as aulas menos cansativas e mais atrativas, afastando a ideia que a matemática é um “bicho de sete cabeças” e impossível de aprendê-la. A atividade lúdica aproxima mais o professor do aluno, proporcionando excelentes resultados, acabando com bloqueios e medos que os alunos apresentem com relação à matemática. No momento do jogo as crianças não se sentem intimidadas e sentem maior desejo de participar da brincadeira, deixando transparecer a vontade de brincar, e acabam por aprender de forma que nem imaginavam.

Segundo BORIN (1996)

“Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemática é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é impossível uma atitude passiva, e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que esses alunos falam matemática, apresentam também um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem”.

Para que a aula se torne significativa, o lúdico é de extrema importância, pois o professor além de ensinar, aprende o que o seu aluno construiu até o momento, condição necessária para as próximas aprendizagens. Vygotsky (BAQUERO.2000.p. 27) indica a relevância de brinquedos para a criação da situação imaginária. As experiências são extremamente importantes em nossas vidas. Todo o acervo de brincadeiras constituirá o banco de dados de imagens utilizados em nossas interações. Tais imagens são de fundamental importância para a construção do conhecimento e sua socialização.

A ludicidade apresenta grandes benefícios na educação e as atividades pedagógicas, pautadas em brincadeiras que incentivam a aprendizagem e possibilitam o desenvolvimento da espontaneidade, aliviam a tensão, ensinam a lidar com situações diversas, sendo estas imprescindíveis para a aprendizagem. Entretanto, ainda observa-se muito a falta de importância dada ao planejamento em colocar em prática o lúdico, a falta de integração entre os grupos de professores, o desconhecimento ou conhecimento incorreto a respeito do que é a ludicidade e seus benefícios, assim como a falta de tempo para o professor preparar, adequar e organizar seu material de trabalho.

**O LÚDICO NO PROCESSO DE INCLUSÃO**

O brinquedo e os jogos infantis ocupam uma função importante no desenvolvimento, pois são as principais atividades da criança durante a infância. Com a criança que apresenta alguma deficiência não é diferente. Embora apresente atrasos em seu desenvolvimento cognitivo e motor, também necessita de atividades lúdicas no seu dia a dia. Talvez até mais do que as outras crianças, por necessitar de muito mais estímulos para desenvolver suas habilidades. De acordo com VYGOTSKY(1998), a arte de brincar pode ajudar a criança com necessidades educativas especiais a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma.

Atividades lúdicas proporcionam o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade. A criança aprende brincando e assim desenvolve suas potencialidades, pois é um ser em desenvolvimento. Ensinar através do lúdico contribui e influencia na formação da criança e do adolescente com deficiência, favorecendo a integração e a inclusão social.

Portanto é através da brincadeira que a criança (re)significa seu mundo, se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer. É brincando que a criança vai interagindo com o mundo que a cerca, na troca com o outro, vai se constituindo sujeito.

Alunos com NEE (Necessidades Educativas Especiais) apresentam dificuldades em assimilar conteúdos abstratos. Assim, faz-se necessário a utilização de material pedagógico concreto, e de estratégias metodológicas práticas para que esse aluno desenvolva suas habilidades cognitivas na construção do conhecimento. Portanto, o uso de jogos e brincadeiras são instrumentos que podem estimular seu desenvolvimento cognitivo, afeito, social, moral, linguístico e físico-motor, como também propiciar aprendizagens curriculares específicas.

Segundo Nhary (2006), as atividades lúdicas são importantes no desenvolvimento do sujeito que tenha ou não alguma limitação, durante as atividades lúdicas todos são vistos como  capazes de realizar a atividade coletivamente, dentro das suas capacidades físicas,  intelectuais, sociais. Desta  maneira o educando especial é incluído através  da ação lúdica. Isso porque o mais importante nestas atividades é o desejo de estar junto com o outro, mesmo que seja para competir, e poder usufruir do movimento de prazer.

Quando apresentamos atividades lúdicas como recurso didático, percebemos que é indispensável que haja riqueza e diversidade nas experiências ofertadas. É através destes recursos que a criança poderá vivencia situações de ensino aprendizagem, exercendo sua criatividade, expressividade e interagindo com outras crianças.

O professor poderá possibilitar à criança com deficiência uma educação mais lúdica e significativa. Porém, as atividades lúdicas devem ser orientadas de acordo com os objetivos que se quer alcançar. O lúdico possibilita que a criança com deficiência se torne cada vez mais autônoma, melhorando a autoestima e a consciência corporal. Pelo jogo, a criança aprende, verbaliza, comunica-se com as pessoas, internaliza novos comportamentos e, consequentemente, se desenvolve.

.

**CONCLUSÃO**

Atualmente as escolas brasileiras apresentam muitas salas heterogêneas, superlotadas, crianças portadoras de necessidades especiais e com dificuldades de aprendizagem. Portanto, surge o questionamento de como tornar a aprendizagem significativa frente a tantos desafios.

O aprender necessita ser repassado de maneira que venha despertar o interesse e o prazer de quem esta assimilando um aprendizado**.** Pensar em novas formas de auxiliar esse aprendizado precisa ser tarefa constante no trabalho de educadores realmente comprometidos com a qualidade do ensino e, que estratégias estão a disposição, basta querer para o trabalho acontecer.

Portanto, o lúdico é qualquer atividade que nos dá prazer ao executá-la. Através da ludicidade a criança aprende a conviver, a ganhar e perder, a esperar sua vez, lidar com as frustrações, conhecer e explorar o mundo.

As atividades lúdicas têm importância fundamental para o desenvolvimento social, emocional e intelectual do ser humano. As situações problemas na qual os jogos e brincadeiras apresentam faz a criança crescer através da procura de soluções e de alternativas. Favorece a concentração, a atenção, o engajamento, a imaginação, o raciocínio lógico, a aceitação de regras e a socialização.

O professor através de seu conhecimento e sensibilidade deve dosar teoria e prática, combinando estímulos adequados para o aluno aprender. Educar não é só ensinar a ler, a resolver um problema, a dar forma a um pensamento; e sim, atender as necessidades de seu desenvolvimento.

Ter consciência de que qualquer criança é um todo integrado, é condição básica para o êxito do seu desenvolvimento. E o professor que assume uma postura metodológica pautada no lúdico deverá organizar o seu trabalho de forma a estimular ao máximo o desenvolvimento das habilidades do seu aluno, estando sempre ao seu lado, participando, mediando e orientando-o nas atividades realizadas com o brinquedo.

**REFERÊNCIAS:**

ALMEIDA, A. **Recreação: ludicidade como instrumento pedagógico.** Disponível em: . Acesso em: 03 de jun. de 2014.

BORIN,J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: IME-USP;1996.

CHRISTMANN, Mara. **Lúdico e Sala de Aula: um relacionamento em construção.** Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/ludico-e-sala-de-aula-um-relacionamento-em-construcao/41620/>. Acesso em: 07 de novembro de 2017.

MAFRA, Sônia R. C. **O Lúdico e o Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual**. Disponível em: <https://especialdeadamantina.files.wordpress.com/2014/09/o-lc3badico-e-o-desenvolvimento-da-crianc3a7a-deficiente-intelectual.pdf>. Acesso no dia 03 de novembro de 2017.

MEDEIROS, Claudineide do S. da S.; PINHEIRO, Eliza dos Santos; SOUZA, Giovana C. P. de; CAPISTRANO, Ruth D. **A Importância da Ludicidade no Processo de Inclusão de Alunos com Necessidades Especiais no Ambiente Escolar.** Disponível em:<http://www.pedagogia.com.br/artigos/a_importncia_da_ludicidade1/index.php?pagina=0>. Acesso em: 03 de novembro de 2017.

NHARY, Tania Marta da Costa.  **O que está em jogo no jogo . Cultura, imagens e simbolismos  na formação de professores.** Dissertação de Mestrado em Educação. UFF. Niterói: RJ, 2006. RIBAS, RJ

PIAGET, Jean. **Sobre a pedagogia**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998

RAU, Maria Cristina T.D. A Ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica. Ed. Intersaberes. 1º edição, 2012.Curitiba-PR.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>. Acesso em: 07 de novembro de 2017.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

Revista dos alunos de Pedagogia, Faculdade de Network-Ano 3 Número 1, 2014. **Ludicidade na aprendizagem: os jogos e brincadeiras como metodologia auxiliar na alfabetização**. Disponível em: <http://www.nwk.edu.br/intro/wp-content/uploads/2014/05/Pedagogia-2014-Atualizada-em-26.08.2015.pdf>. Acesso em: 03 de novembro de 2017.

TRISTÃO, Marly Bernardino. **O lúdico na prática docente.** Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39549/000825104.pdf>. Acesso em: 07 de novembro de 2017.