

A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Profa. Msnda. Ênia Ramalho dos Santos

*Universidade do Estado do Rio Grande do Norte
enia.ramalho@hotmail.com*

Profa. Msnda. Patrícia Ferreira dos Santos

*Universidade do Estado do Rio Grande do Norte
wanessa.lyns@hotmail.com*

Resumo: O ato de brincar estar presente na vida de todo ser humano e ele não precisa ser desvinculado do processo de ensino–aprendizado, pois as brincadeiras, na infância, auxiliam na construção cognitiva e no desenvolvimento de nossas personalidades. Embasadas por essa reflexão, construímos este trabalho buscando relacionar teoria e prática mostrando a relevância da inserção de atividades lúdicas na instituição escolar. Em um primeiro momento apresentaremos a diferenciação entre a brincadeira que auxilia na construção cognitiva do educando e os considerados passatempos diários; no tópico posterior, ampliaremos a importância da criança e seu contato com o mundo por meio das situações facilitadoras criadas pelo professor. Dentro dessa perspectiva discorreremos também acerca do papel fundamental do pedagogo ou psicopedagogo como mediador responsável pela construção significativa e motivacional do desenvolvimento cognitivo da criança. Essa pesquisa nos possibilitará debater sobre a importância das atividades lúdicas inseridas na prática de ensino, como agentes transformadores e fomentadores da descoberta e socialização do aluno. Como proposta final, apresentaremos sugestões de atividades lúdicas a serem desenvolvidas na sala de aula. Nosso aporte teórico teve, entre outros, os seguintes autores: Vygotsky (2007), Barros (2008), Antunes (2008) e Santos (2008).

Palavras-chave: Lúdico; ensino- aprendizagem; Criança; Professor.

Introdução

O ato de brincar consiste num processo em que a criança desenvolve suas habilidades físicas, motoras e cognitivas de modo interativo e lúdico. No procedimento da brincadeira ou do jogo, a criança efetua um tipo de comunicação peculiar, diferente das normas de comunicação da vida comum, pois é nesse momento que ela passa a fazer uso de seu imaginário e faz representações simbólicas desse processo de brincar. O brinquedo deixa de ter o sentido para o qual ele foi criado e recebe uma atribuição simbólica feita pela criança.

Percebemos, com isso, que há uma necessidade de incluir esse elemento no processo

de ensino/aprendizagem, tendo em vista que na escola a criança encontra um ambiente propício ao seu desenvolvimento cognitivo e perceptivo. Por esse motivo, o exercício lúdico em sala de aula exige preparo e dedicação por parte do educador, uma vez que é indispensável o reconhecimento de recursos que viabilizem a inclusão do lúdico em sala de aula de modo conveniente, pois o contato com o objeto proporciona à criança um momento de descoberta, de investigação de si mesma.

Ainda, no senso comum, para muitos, a ludicidade em sala de aula é vista como um passatempo ou simplesmente um momento de descontração para preencher um determinado espaço da aula. Isso, segundo Dias (2010, p. 28) faz com “que haja uma rígida separação entre o brincar e o aprender.” Em conformidade com o pensamento de Dias, podemos dizer que o lúdico deve, sim, ser visto como uma ferramenta de ensino passível de desenvolvimento da aprendizagem. Além disso, é importante ressaltar que

No espaço escolar, a preocupação recai quase que exclusivamente com o desenvolvimento cognitivo da criança. Desconsidera-se, assim, que o brinquedo contém, em forma condensada, todas as dimensões do desenvolvimento: socioafetivo, cognitivo e psicomotor. (SANTOS, 2001, p. 78)

Sob essa perspectiva, o presente trabalho propõe discutir a importância da inclusão dos elementos lúdicos em sala de aula, diante de uma perspectiva que visa à melhoria nas condições de aprendizagem do aluno. Para isso, fizemos um levantamento bibliográfico pautado, sobretudo nos autores Santos (2008) e Antunes (2008), os quais fazem referência ao assunto como uma necessidade de todo educador ter acesso ao conhecimento de recursos para trabalhar o jogo em sala de aula, além de tratarem o lúdico como uma ciência. Também nos reportamos a Dias (2010) e Campos (2001), que trazem uma abordagem do lúdico como peça fundamental para o desenvolvimento da criança, Barros (2008), cuja ênfase está na ideia de que o ato de brincar para a criança é um fator importante na aprendizagem. De igual modo, utilizaremos como suporte teórico uma coletânea de autores que fundamentam o desenvolvimento da criança e estabelecem relação com a ludicidade.

Portanto, para fins de sistematização, este artigo foi dividido em três seções que irão abordar os seguintes aspectos: na primeira, intitulada **A importância do brinquedo no desenvolvimento da criança**, iremos relatar os resultados de um levantamento informativo sobre o uso do brinquedo na vida da criança e sua

influência no seu desenvolvimento físico e motor, bem como no desenvolvimento de seu psicológico;

Nosso segundo tópico foi intitulado **A importância do lúdico na aprendizagem**, o brinqueado e o lúdico serão discutidos sob a perspectiva do ensino e como esses elementos podem contribuir para a aprendizagem do indivíduo; no terceiro momento denominado de **O papel do professor diante da ludicidade**, apresentaremos algumas reflexões sobre a função do pedagogo ou psicopedagogo no exercício com jogos em sala de aula, bem como algumas sugestões de atividades para o trabalho em sala com esses elementos.

A importância do brinqueado no desenvolvimento da criança

Conforme afirma Vigotsky (2007, p.112) “é enorme a influência do brinqueado no desenvolvimento de uma criança”, por esse motivo devemos dar a devida importância a esse elemento.

Em toda sua fase infantil, a criança tem contato com os mais diversos tipos de brinquedos. Estes, por sua vez, podem assumir um papel determinante na formação do seu caráter e de sua percepção do mundo em que vive.

Karl Groos (1986 *apud* Barros 2008) explica o brinqueado como sendo o exercício preparatório para as atividades adultas. Sob esse ponto de vista, pode-se afirmar que o elemento lúdico, durante a infância, pode determinar alguns aspectos relacionados ao comportamento do adulto, uma vez que a brincadeira resgata à memória seus momentos vividos na infância, contribuindo para a formação pessoal do indivíduo na fase adulta.

Barros (2008, p.49) informa ainda que “o brinqueado corresponde a uma necessidade natural, e isso explica a alegria que caracteriza os brinquedos infantis.” Por esse motivo, o brinqueado teria uma função catártica, isto é, purificadora, de provocar algum tipo de sensação que proporcione ao indivíduo um momento de reconhecimento e reflexão sobre si.

Para Karl Groos (1986 *apud* Barros 2008), a finalidade da atividade lúdica para a criança é contribuir para o seu desenvolvimento físico e mental, de modo que esse tipo de atividade consiste num exercício preparatório para a vida adulta. Isso implica dizer que a brincadeira é tratada como um elemento que dá prazer à criança e contribui para um bom desempenho e um avanço no seu desenvolvimento psicossocial e físico.

Ao afirmar que o brinqueado possui uma função catártica, o autor presume que a

brincadeira reflete na criança fazendo com que ela sofra influências que irão proporcionar-lhe uma mudança de atitude. A catarse, nesse sentido, é a descoberta do mundo através do jogo.

Isso está de acordo com Claparède (op.cit. p. 415 *apud* Barros 2008, p. 200) quando diz que “o papel do jogo é purgar-nos de tempos em tempos de tendências antissociais”, porquanto o brincar não deve ser tratado simplesmente como um momento de descontração e lazer. Para a criança, o ato de brincar assume um significado diferente daquele que os adultos percebem. É na brincadeira que a criança “se desenvolve, descobre seu papel, seu lugar, seus limites, experimenta novas habilidades e forma um verdadeiro conceito de si mesma”. (BARROS, 2008, p. 203). Por isso, explorar a atividade lúdica na fase do desenvolvimento infantil é importante e não se trata de um mero passatempo, mas de um exercício que propicia a evolução mental e perceptiva da criança.

Portanto, sendo uma das formas primordiais do comportamento humano, a brincadeira assume um valor significativo no desenvolvimento infantil, já que “é um ato de comunicação e expressão em que se associa o pensamento e a ação” (DIAS, 2010, p. 17).

Essa mesma autora define esse elemento como “uma atividade exploratória e voluntária, que ajuda no desenvolvimento mental, emocional e social da criança” (DIAS, 2010, p. 18). Isso o torna um fator de grande relevância para o processo de aquisição das capacidades e habilidades da criança que influenciarão em sua vida adulta.

Nessa mesma perspectiva, a psicóloga Adriana Falcão Duarte, em “A importância do brincar”, publicado em seu *blog* na *web*, afirma que “através das brincadeiras são desenvolvidas a fluência e codificação, vocabulário, decodificação auditiva, associação visual, memória auditiva, compreensão, conhecimento da localização das partes do corpo, motricidade, organização do corpo no espaço, equilíbrio e ritmo, lateralidade e sentido de direção, reações rápidas e destrezas, respostas antecipatórias, orientação no tempo, conhecimento do meio e aceitação social”.

Diante da explicação supracitada, observamos de forma clara e precisa que a brincadeira exerce grande contribuição e influência no desenvolvimento infantil desde sua fase inicial, estabelecendo uma ligação íntima com a formação da personalidade e do caráter do indivíduo na sua fase adulta, tendo em vista que as brincadeiras resgatam uma cultura, um saber, um modo de pensar e agir do ser humano e reflete no seu conhecimento do mundo.

A importância do lúdico na aprendizagem

De acordo com Vigotsky (2007), o brincar é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

O uso de jogos com a finalidade educativa ainda é um fato pouco observado em salas de aula, pois ainda se acredita que o ato de brincar não está relacionado ao aprendizado. Entretanto, tem-se discutido muito a inclusão do lúdico no processo de aprendizagem como uma forma de facilitar a aquisição do conhecimento. Dessa forma, é possível se pensar em uma educação mais dinâmica, prática e acessível.

Nesse contexto de educação, o autor Celso Antunes afirma que:

[...] o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (ANTUNES, 2008, p. 37)

Podemos observar que a inclusão do elemento lúdico em sala de aula provoca uma motivação no aluno. Isso quer dizer que o jogo motiva a criança a usar sua inteligência. Executar trabalhos em sala de aula voltados para a exploração do lúdico contribui para facilitar a assimilação dos conteúdos apresentados e para o desenvolvimento do raciocínio dos alunos, o que, conseqüentemente, ajuda na motivação, tanto do aluno quanto do professor.

A ludicidade proporciona ao indivíduo um desenvolvimento social, emocional, afetivo e cognitivo. Além de contribuir para o aperfeiçoamento das habilidades de comunicação e expressão do pensamento, facilitando sua socialização com o meio em que vive. A atividade com jogos e brincadeiras faz despertar na criança o gosto pela vida, levando-a a enfrentar os desafios que surgirem.

Nesse sentido, é possível afirmar que num ambiente em que a criança se sinta favorecida, acolhida, participante através do jogo, existirá maior facilidade na obtenção do conhecimento.

Dessa forma, haverá uma melhoria na qualidade da educação, pois trabalhar num ambiente com motivação e integração aumenta a autoconfiança dos sujeitos envolvidos no

processo da aprendizagem culminando em uma melhora no sistema de ensino e favorecendo a aquisição do saber.

Entretanto, faz-se necessário esclarecer que, nesse sentido, o jogo é abordado como meio para a aprendizagem, por isso “nem todo jogo [...] pode ser visto como material pedagógico” (ANTUNES in SANTOS, 2008, p. 39). De acordo com este mesmo autor, existem critérios para que o jogo possa apresentar fins de aprendizagem, e esses critérios devem ser observados pelo professor de acordo com as necessidades de cada turma.

Observemos ainda o que diz o autor:

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o primeiro com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória. (ANTUNES, 2008, p. 39)

Isso implica dizer que o jogo possui esse aspecto quando há o desenvolvimento de uma capacidade cognitiva específica, que possibilite a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões com conhecimento.

O papel do professor diante da ludicidade

Até então, vínhamos discutindo a importância do lúdico no desenvolvimento social, motor, físico, mental e cognitivo da criança sob uma perspectiva de aprendizagem. Sendo assim, para que haja esse desenvolvimento é necessária uma intervenção por parte do adulto para conduzir esse processo de maneira que possam ser obtidos resultados significativos. Essa intervenção, abordada nesta seção se dá por meio do professor.

Entretanto, ainda é pouco discutida a postura do professor diante da ludicidade, pois muitas vezes o professor que adota essa prática é criticado ou taxado de “preguiçoso”. É verdade que todos estão em comum acordo de que o lúdico deve ser trabalhado, mas ainda se constitui uma tarefa difícil pô-lo em prática de modo conveniente, significativo e prazeroso.

Em conformidade com esse pensamento a autora Andrade (2003 *on-line*) questiona: “se no plano das ideias a importância do brincar é consenso, o que o coloca tão distante do

cotidiano?”. A resposta está, em parte, na falta de preparação dos professores por parte das entidades responsáveis e do velho tabu citado no início deste trabalho, que desassocia o brincar do aprender.

Diante disso, a autora supracitada vem em defesa de uma formação lúdica para o professor, a fim de que ele esteja preparado para exercer esse papel e possa experimentar o mundo lúdico, mudar sua perspectiva sobre o assunto, contribuindo, assim, para uma melhoria na qualidade de suas aulas, culminando numa aprendizagem mais significativa e motivadora.

Nessa mesma perspectiva, pesquisadores desse segmento afirmam que seus estudos mostram:

[...] que os professores não conseguem em sua prática pedagógica desenvolver situações de aprendizagens lúdicas em que o futuro professor tenha oportunidade de vivenciar o brinquedo como processo de desenvolvimento da aprendizagem. (HERRES; PAIM; EINLOFT in SANTOS, 2001, p. 81)

Isso reafirma a ideia de que em sua carreira acadêmica o pedagogo não recebe uma preparação prática para o exercício dessas atividades, isto é, o professor não tem a oportunidade de vivenciar o lúdico com vistas ao desenvolvimento cognitivo.

Essas mesmas autoras defendem que é fundamental oportunizar aos educadores experiências lúdicas e reflexões sobre o jogo na escola. Para tanto, é necessário que o professor saiba qual seu real papel diante da ludicidade, promovendo a inclusão de jogos, dinâmicas, brincadeiras, selecionadas de acordo com o objetivo a que se propõe a aula.

A partir daí, ao desenvolver sua autonomia, o educador pode sugerir atividades que complementem seu conteúdo, evidenciando seu caráter dinâmico e apreciativo.

O professor pode criar seus próprios jogos, a partir dos materiais disponíveis na instituição de ensino em que leciona ou até mesmo na sala de aula, porém precisa atentar para a forma como serão trabalhados, não esquecendo os objetivos e o conteúdo a ser desenvolvido. (CAMPOS, 2001, p. 37)

Com isso, pode-se observar que o jogo pode ser visto como material pedagógico, desde que o professor esteja preparado para assumir essa responsabilidade e utilize ferramentas que desenvolvam sua criatividade e capacidade para transformar o ato de aprender em um fator satisfatório tanto para educando quanto para educador.

Sugestões de atividades

Com a realização deste trabalho, podemos fazer uma reflexão sobre o devido valor que deve ser atribuído às atividades lúdicas em sala de aula, tendo em vista que, como foi respaldado aqui, a atividade lúdica se faz presente na vida de uma criança desde o seu nascimento, sendo um agente de transformação, de descoberta. A brincadeira é um momento em que a criança experimenta suas possibilidades, pode distinguir seus desejos, movimentar-se, raciocinar. Todos esses fatores contribuem para sua formação enquanto sujeito ativo no meio em que vive.

A ludicidade abordada como fator pedagógico também contribuiu para refletir sobre a possibilidade de incluir esse elemento na sala de aula de modo que se possa atender às necessidades do educando, visando também a uma preparação do educador para o exercício de seu trabalho de forma mais interativa.

Desse modo, podem ser sugeridas diversas atividades a serem trabalhadas em sala de aula, tais como: quebra-cabeça, enigmas matemáticos, jogos de xadrez e dama, jogos de encaixe, jogo da velha, *sudoku*, para desenvolver o raciocínio lógico; palavras cruzadas, caça-palavras, treinos ortográficos interativos, bingo com palavras e frases, para desenvolver a habilidade de escrita; conto de fadas, teatro, músicas, dentre outras numerosas atividades que possibilitam a socialização do indivíduo com os demais e a proximidade com a leitura; pequenas competições de perguntas e resposta, que promovem a adequação às regras e propicia o respeito mútuo.

Considerações finais

Levando em consideração o que foi abordado neste trabalho, compreendemos que o ato de brincar não deve ser considerado como um mero atrativo para os alunos se descontraírem no ambiente escolar. Pelo contrário, o lúdico deve ser tratado como parte integrante do processo de ensino/ aprendizagem, tornando a ação de aprender um fator satisfatório para o aluno.

Diante disso, propusemos, com este artigo, fazer uma reflexão sobre a importância desse fator para o desenvolvimento humano. Uma vez que

o indivíduo entra em contato com o lúdico durante toda sua fase infantil, isto implica no seu comportamento e nas ações por ele vividas em sua fase adulta.

A criança que tem contato com o lúdico na sua infância, provavelmente terá recordações que poderão determinar seu comportamento, seu caráter, sua personalidade, pois, através da ludicidade ela cria um mundo de faz de conta, promove descobertas, pode inventar, sorrir, chorar, cantar, relacionar-se com o próximo.

Por isso que, sendo a escola um ambiente de transformação, por que não incluir o lúdico como ferramenta de aprendizagem? Cabe aos educadores a delicada tarefa de fazer com que esse momento não se torne algo insatisfatório, enfadonho ou um mero passatempo, e sim uma oportunidade de fazer com que o processo de aquisição do conhecimento seja significativo e prazeroso.

Em suma, presumimos que a ludicidade é uma estratégia de ensino que deve ser baseada no aproveitamento das realizações que a criança tem em sua relação com o jogo e o brinquedo para fazer disso uma oportunidade de desenvolver conscientemente e de maneira significativa aquilo que o professor tem por objetivo excelente: a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Cyrc M. J. de. *A formação lúdica do professor*. Disponível em http://www.abrinquedoteca.com.br/artigos_integra2.asp?op=1&id=2. Acesso em maio de 2012.

ANTUNES, Celso. *O jogo e o brinquedo na escola*. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

BARROS, Célia Guimarães. *Pontos de psicologia e do desenvolvimento*. 12. ed. São Paulo: Ática, 2008.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. *A importância do jogo na aprendizagem*. São Paulo: USP, 2001. Disponível em <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>. Acesso em maio de 2012.

DUARTE. Adriana Falcão. *A importância do brincar*. Disponível em: <http://www.adriduarte.com/obrinicar.htm>

CLAPARÈDE, E. *Psicologia do desenvolvimento de J. Piaget*. In: BARROS, Célia Guimarães. *Pontos de psicologia e do desenvolvimento*. 12. ed. São Paulo: Ática, 2008.

DIAS, Raquel Rafaeli Carneiro. *Um olhar para a educação infantil: o direito de brincar e suas contribuições no desenvolvimento da criança*. Artigo de conclusão de curso para obtenção do título de especialista em orientação e supervisão escolar apresentado ao Centro Universitário de João Pessoa. São Bento, 2010

DUARTE, Adriana Falcão. *A importância do brincar*. Disponível em: <<http://www.adriduarte.hpg.ig.com.br/obrinCAR.htm>>. Acesso em: maio de 2012.

HARRES, Jaqueline da Silva; PAIM, Greice Mara; EINLOFT, Norma Lai Von Mühlen. *O Lúdico e prática pedagógica*. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). *A Ludicidade como ciência. Encontro Sul - brasileiro sobre brinquedoteca*. Santa Maria,RS: Vozes, 28 de maio de 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

VIGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.