



O lúdico na sala de aula: uma ferramenta de ensino/aprendizagem

Playfulness in the classroom: a teaching/learning tool

DOI: 10.54019/sesv3n1-020

Recebimento dos originais: 15/01/2022

Aceitação para publicação: 10/02/2022

Sandra Horstmann Patrício

Pós-graduada em Neuropedagogia na educação, pelo Instituto Rhema, Alfabetização e letramento pelo FACEAR

E-mail: shorstmannpatricio@yahoo.com.br

RESUMO

Esta pesquisa nos mostra o quanto é importante para nossos alunos o ato de brincar, peça importante incluída no lúdico, com a brincadeira, o jogo ou o brinquedo, a criança resgata a auto estima, a vontade de aprender e a aprendizagem. A criança no início da alfabetização ou em outro ano, ela tem algumas dificuldades que podem ser sanadas pelo docente, através do lúdico. Desta maneira destaquei dentre as 3 peças importantes no lúdico, o jogo, pois com ele a professora ganha um aliado e facilitador da aprendizagem, possibilitando a criança a aprender de forma prazerosa e eficiente. O lúdico é uma necessidade na vida do ser humano em todas as idades; e não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer, mas momentos de desenvolver a criatividade, a socialização, o raciocínio lógico, a coordenação motora, os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores.

Palavras-chave: lúdico, aprendizagem, dificuldade

ABSTRACT

This research shows us how important it is for our students is the act of playing, important piece included in the playful with the play, the game or toy, the child rescues self esteem, willingness to learn and learning. The child early literacy or another year, it has some problems that can be corrected by the teacher, by way lúdico. Desta highlighted among the 3 important pieces in playful, the game, because with it the teacher gains an ally and facilitator learning, enabling the child to learn in a pleasant and efficient manner. The playfulness is a necessity in human life at all ages, and should not be seen just as fun or pleasurable moments, but moments to develop creativity, socialization, logical reasoning, motor coordination, cognitive domains, affective and psychomotor.

Keywords: playful, learning, difficult



1 INTRODUÇÃO

Neste artigo abordaremos a influência do lúdico no processo de aprendizagem, nas áreas motora, cognitiva, social e principalmente para crianças com dificuldades em aprender, o lúdico aborda o brincar com o cunho pedagógico ou livre, o brinquedo, e os jogos educativos, tradicionais e de construção. processo de ensino/aprendizagem na alfabetização, requer uma educação lúdica que envolva aprender por meio de jogos, brincadeiras, brinquedos entre outros, que possa facilitar a compreensão das crianças, se bem aplicada e compreendida possibilita ao educando uma melhoria no ensino

Sabemos que desde o início de sua vida, a criança já nos mostra ritmos e diferenças na hora de andar, falar, agir, comer, aprender e outras atividades. Estamos aptos a fazer várias atividades, mas sabemos que todos temos especificidades, formas

O lúdico como prática pedagógica beneficia a aprendizagem de crianças com dificuldades na aprendizagem. Devemos ter em mente que o diferentes de aprender.

As dificuldades podem ser originadas dentre diversos fatores, para isso requer investigações no campo em que elas se manifestam. Segundo Dockrell (2000) deve se realizar uma avaliação, baseada nos resultados e desenvolver um programa de intervenção, isto levantará hipóteses sobre a base do problema. Mas quando realmente é uma dificuldade na aprendizagem, é importante acrescentar os jogos, podendo ser jogos educativos, tradicionais ou jogos de construção.

Segundo Kishimoto (2011), entende-se, que se a escola tem objetivos a atingir e o aluno a tarefa de adquirir conhecimentos e habilidades, qualquer atividade por ele realizada na escola visa sempre a um resultado, é uma ação dirigida e orientada para a busca de finalidades pedagógicas.

O jogo entendido como ação livre, tendo um fim em si mesmo, iniciado e mantido pelo aluno, pelo simples prazer de jogar; não encontraria lugar na escola. São tais ponderações que têm aquecido as discussões em torno da apropriação do jogo pela escola e, especialmente, o jogo educativo. (KISHIMOTO, 2011, p. 14)

Através dessas atividades lúdicas a criança desenvolve suas aptidões perceptivas como meio de ajustamento do comportamento psicomotor lúdica que envolva aprender por meio de jogos, brincadeiras, brinquedos entre outros, que



possa facilitar a compreensão das crianças, se bem aplicada e compreendida possibilita ao educando uma melhoria no ensino.

Para que o docente possa ajudá-los neste processo e eliminar algumas dificuldades é preciso conhecer o funcionamento cognitivo da criança, conhecer suas peculiaridades e seu potencial, ter a capacidade de planejar as atividades que ajudarão a evoluir no processo de alfabetização.

2 LÚDICO

De acordo com Costa (2005, p. 45), “a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte”. Por sua vez, o jogo possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdos do cotidiano, como as regras, as interações com objetos e o meio e a diversidade de linguagens.

Diversos autores entre eles Tizuko Morchida Kishimoto (2008), defendem que estes surgiram na Roma e na Grécia antigas, quando havia a produção de doces em forma de letras destinados ao aprendizado das letras. Sobre este respeito, Ariès (1981, p.77) argumenta que “a prática de unir o jogo aos primeiros estudos justifica o nome *ludus* atribuído às escolas de instrução elementar, semelhante aos locais destinados à prática de exercícios de fortalecimento de corpo e do espírito nessa época”.

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: O jogo, o brinquedo e a brincadeira. Mas há diferenças entre eles, veremos a seguir.

No que diz respeito à definição de jogo, os estudos feitos por Kishimoto (1994, p.4) o definem como “ uma ação voluntária da criança, um fim em si mesmo, não pode criar nada, não visa um resultado final. O que importa é o processo em si de brincar que a criança se impõe”.

No jogo, as situações se caracterizam por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa. O sentido habitual é modificado por um novo, colocando a imaginação em ação; há o prazer e a alegria,” as crianças estão mais dispostas a buscar novas combinações de idéias e de comportamentos em situações de jogo do que em outras atividades não recreativas” (Kishimoto, 1994,



p. 15). O jogo só pode ser considerado jogo quando escolhido livre e espontaneamente pela criança; caso contrário, é trabalho ou ensino.

Já o brinquedo definido por Kishimoto (1994), é entendido sempre como um objeto, suporte da brincadeira ou de jogo, quer no sentido concreto, quer no ideológico.

Ainda Kishimoto (1994), o brinquedo é suporte da brincadeira quando serve a uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial, que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança. O jogo é suporte quando atende, além da imaginação, a uma prática lúdica que possui um sistema de regras que ordenam as ações.

Nem todo objeto pode ser considerado um brinquedo, isso só ocorre quando há uma ação lúdica, ou seja, se propiciar momentos de diversão.

Atualmente há uma grande variedade de brinquedos e jogos eletrônicos, modernos que muitas vezes prejudicam as habilidades, o raciocínio e a educação psicomotora das crianças e jovens. Vemos muito o uso de vídeo games, computadores, celulares, tudo modernizou e com isso muitas escolas esqueceram de resgatar as brincadeiras, jogos e brinquedos tradicionais, muitas vezes discriminados pelos adolescentes.

Devemos confeccionar com nossos alunos brinquedos e jogos tradicionais que podem ser feitos com materiais reciclados, ajudando o aluno a desenvolver certos aspectos lúdicos e psicomotores.

3 O LÚDICO COMO BENEFÍCIO NAS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

Sabemos que nas escolas tem turmas heterogêneas, alguns sabem bastante, tem facilidade em aprender, outros estão mais atrasados, e tem um e outro que realmente tem muitas dificuldades em entender e aprender.

Para que a aprendizagem seja significativa é necessário que o indivíduo perceba e relacione o que se aprende e a sua vida. Isso envolve fatores essenciais para seu desenvolvimento, tais como seu raciocínio, análise, imaginação, relacionamento entre ideias, coisas e acontecimentos.

De acordo com Dockrell (2000, p.11)

As dificuldades de aprendizagem afetam um número substancial de crianças em nossa sociedade. São heterogêneas, leves, moderadas,



graves, de curta ou longa duração e as mesmas exigem avaliações e intervenções e uma teorização dos modelos do funcionamento cognitivo.

Para saber qual é a dificuldade do aluno é importante que seja investigado em várias especificidades, descartando algumas hipóteses, sobre esse assunto Dockerll:

As dificuldades de aprendizagem podem ser classificadas de variadas formas, a mais relevante é elacionada à base cognitiva subjacente a uma dificuldade, pois a intervenção procura afetar o funcionamento cognitivo, a avaliação apresenta um perfil das potencialidades dentro dos domínios relevantes do funcionamento cognitivo. (2000, P. 15)

Neste sentido, o sujeito pode transmitir essa concepção pra o ato de brincar,criar,de trabalhar,de viver.Os RCNEI (Brasil, 1997,p.28) destacam que a brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente as aquisições de forma criativa.Brincar contribui para a interiorização de determinados modelos de adulto,no âmbito de grupos sociais diversos.

Os RCNEIs destacam ainda que o brincar se divide em 3 categorias, de acordo com o material utilizado.os gruos abordados pelos RCNEIs (Brasil,1997,p.28) são:as brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e os jogos de regras .

Diante desta situação é necessário trabalhar no início com o lúdico, pra descartar dificuldades cognitivas, pois às vezes o aluno não consegue compreender o conteúdo devido à explicação do professor, dificultando assim a aprendizagem do mesmo.

Para isso veremos aonde a ludicidade tem um papel fundamental no ensino.

Kishimoto diz:

[...] no contexto cultural e biológico as atividades são livres, alegres e envolve uma significação. É de grande valor social, oferecendo possibilidades educacionais, pois, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo preparando para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sócias. (1994, p.13)

Por meio do lúdico, a criança gasta suas energias, elimina suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia novas amizades e transforma seu



cotidiano em grande fonte de prazer. E isso não está apenas no ato de brincar, está no ato de ler, dramatizar, e interar-se com o mundo por meio da literatura.

Uma postura lúdica não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas na qual o professor trás para sala de aula, praticidade, aulas expositivas, atividades estimulantes que permitem que os alunos interaja e vençam suas dificuldades no processo de aprendizagem.

O professor reconhece a importância da ludicidade e acrescenta esta proposta em seu planejamento. É um mero transformador de conhecimento, é aquele que está interligado com o aluno, responsável pelo prazer que o ensino trás, mas para que isso ocorra é extremamente necessário que o professor leve para sala um atrativo diferente, pois os alunos aprender mais de forma lúdica, atrativa e estimulante, em que a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas, fazendo com que o aluno interaja e aprenda com o lúdico.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver suas habilidades, sendo sujeito do processo pedagógico, nele é despertado o desejo do aprender, a vontade de interagir e aprender, estimula sua memória, atenção, concentração e melhora sua auto estima.

Segundo Lieberman(1977) apud Nelson Rosamilha (1937) O lúdico é um traço da personalidade que persiste da infância até a juventude e idade adulta, com função muito importante no estilo cognitivo dos indivíduos. Essa autora considera que os três componentes do lúdico são a alegria manifesta, o senso de humor e a espontaneidade. Ela também faz a distinção entre o brinquedo e comportamento exploratório, a partir da análise do jogo em relação ao familiar e ao novo, quanto ao conteúdo cognitivo e ao contexto social.

Com as novas perspectivas de ensino e aprendizagem, e as dificuldades encontradas no processo de aprendizagem, diferentes áreas do conhecimento passaram a utilizar-se de atividades lúdicas, por meio de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e intelectual no processo de escolarização. Veremos então onde inseri-los e qual a melhor forma de propiciar ao aluno e o professor melhoras no ensino e aprendizagem.

Na língua portuguesa, podem ser utilizados jogos que explorem as inteligências lingüísticas, espaciais e pessoais ex: jogos de percursos, que foquem



a leitura, jogo da forca, que envolverá a escrita, a atenção e o raciocínio lógico, usar quadros de prega para contar uma história, trava-línguas para trabalhar com a oralidade, dominó das sílabas e a caixa de jogos disponibilizados pelo MEC.

Já nas Ciências, *“entender a natureza como um todo dinâmico e como um conjunto complexo de seres e ambiente, incluindo o homem, e perceber sua atuação como agente transformador da paisagem”* (ANTUNES, 2002 p.44), poder-se-ia estimular os educandos a realizarem experimentos, fazer passeios para explorar o local, analisarem situações e reações.

Na matemática, são utilizados os jogos que explorem a inteligência lógico-matemática, musical e espacial. Identificar os conhecimentos matemáticos como um dos meios para o conhecimento do mundo, resolver problemas e desenvolver formas de raciocínio, ex: dominó das 4 operações, jogo nunca 10 com o material dourado, bingo, boliche com as 4 operações e muitos outros...

Na história e geografia, podem-se utilizar os jogos que explorem a inteligência musical, cinestésico-corporal e espacial. Perceber o espaço em que vivem como portadores de outras características em outros tempos, localizar eventos em uma sequência temporal e explicar o presente, através de analogias com o passado, ex: jogo da memória com paisagens antigas e modernas, montar um quebra-cabeça com a imagem do bairro, município ou cidade.

Diante dessas ideias expostas, fica evidente a importância do lúdico no ambiente escolar, em especial para alunos com dificuldades de aprender.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo nos possibilitou conhecer mais sobre o lúdico e sua importância no âmbito escolar, destacando o jogo como estimulador no processo ensino aprendizagem, o jogo tem como fundamental objetivo, proporcionar divertimento, conhecimento e aprendizagem, possibilitando o aprendizado de várias habilidades e também auxiliando no desenvolvimento mental, na cognição e no raciocínio infantil. A ludicidade precisa ser trabalhada por todos os professores, independente da disciplina que atuam, dentro e fora da sala de aula, conjunta com a aula de Educação física.

Os professores precisam adquirir o hábito de introduzir o lúdico em seus conteúdos, pois sempre há um jogo, uma brincadeira ou um brinquedo e se



encaixe em algum conteúdo, que facilita o aprendizado proporcionado ao aluno, a vontade de aprender, tornando a escola num lugar agradável e familiar de se ficar.

Os alunos com dificuldades necessitam de uma aula expositiva, diversificada, ao ar livre, enfim diferente e entusiasmante para fixar conteúdo e aprender verdadeiramente, pois notamos a diferença de alunos onde a professora valoriza o lúdico, eles ficam mais autoconfiantes sem medo de errar, aprender com mais facilidade determinado conteúdo que não conseguira aprender até então, enfim facilita e muito a compreensão e a participação dos alunos.

Assim concluímos que o lúdico e a aprendizagem são indissociáveis principalmente para alunos com dificuldades, e que para obtermos uma menor taxa de retenção devemos nos desdobrar e fazer acontecer, descobrir maneiras, métodos e fontes, para o nosso melhor desempenho como estimuladores do saber



REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J.S. *Jogos para o ensino de conceitos*. Campinas: Papyrus, 1998, p.33-40.
- ANTUNES, C. *Novas Maneiras de Ensinar- Novas formas de Aprender*. Rio de Janeiro: Artmed, 2002, p.113-152.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1981.
- COSTA, M. V. Sujeitos e subjetividades nas tramas da linguagem e da cultura. In: CANDAU, V. (Org). **Cultura, linguagens e subjetividade no ensinar e aprender**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- DOCKRELL, J. et. al. *Crianças com dificuldades de aprendizagem: Uma abordagem cognitiva*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- NÓVOA, A. Para uma análise das instituições escolares. In: NÓVOA, A.(org). *As organizações escolares em análise*. Lisboa, Dom Quixote/inst. Inovação Educacional,1995, p.35-36. O jogo nas disciplinas exs. Disponível em :<http://www.globalfitness.com.br/portal/artigos-cientificos/a-ludicidade-no-desenvolvimento-e-aprendizado-da-crianca-na-escola-reflexoes-sobre-a-educacao-fisica-jogo-e-inteligencias-multiplas> acesso em: 25/01/14